

Ребёнок и компьютер

Дмитрий ЖУРАВЛЁВ

Прибежал из школы, забросил портфель, сел к компьютеру и на нескольких часов отключился от внешнего мира — взгляд устремлён на монитор, пальцы прилипли к клавишам мышки. И вдруг как гром среди ясного неба: «Я сотый раз говорю — выключи компьютер!!!» Не правда ли, знакомая картина? Ребёнок пришёл из школы и сел за компьютер играть.

Я не случайно выбрал такое начало статьи. Оно очень похоже на описание поведения больного человека, после которого, по логике вещей, необходимо ставить диагноз. Но постановка диагноза ребёнку, играющему дни напролёт на компьютере, — не цель нашего разговора. Намного важнее отстраниться от конкретных наблюдений, предвзятого положительного или отрицательного отношения и посмотреть на проблему беспристрастно.

Приобретая персональный компьютер, родители тешат себя надеждой, что появится больше возможностей для домашнего обучения ребёнка. Оно и понятно, ведь обучающих игровых программ сегодня огромное количество. Но, увы, надежды родителей не оправдываются. Вместо того чтобы использовать безграничный ресурс информационных технологий для обучения, ребёнок просто играет или «сидит» в Интернете. «Почему? — можете спросить вы. — Каковы объективные и субъективные причины?»

К объективным относится, во-первых, наводнённость рынка компьютерных программ дешёвыми компакт-дисками с играми. Учебные же программы встречаются реже, да и стоят дороже. Во-вторых, в создаваемых обучающих программах чаще всего приводятся компьютерные версии учебников, практикумов и т.д. (книга заменяется экраном). В этих версиях «компьютерных учебников», по сути, ничего не изменилось: деятельность учащихся отдалённо напоминает игровую, разве что вставлены слайды или видеоролики, которые можно посмотреть; объём информации, доступной учащемуся, остаётся примерно таким же. В результате мотивировать и заинтересовывать, как и прежде, ученику нужно себя самому. Чего не скажешь о компьютерных играх, из-за которых ребёнка за уши не оттянешь.

Сторонники использования компьютера для обучения ратуют за его применение: говорят о том, что в отличие от привычных настольных игр (лото, шахматы, шашки) большинство компьютерных игр протекают в так называемом режиме реального времени, когда игрок управляет постоянно движущимися объектами, начиная от кубиков тетриса, заканчивая сказочными персонажами. В результате такие игры становятся своеобразным тренингом развития зрительно-моторной координации. Обратите внимание, опять речь идёт об играх, а не о программах обучения. Кроме того, по их мнению, крайне необходимо для выполнения игровых заданий такое важное свойство, как распределение внимания, да и само внимание развивается успешно. А эмоционально-волевая регуляция? А память? Без них вообще никакие задачи не решаются, даже на компьютере.

После таких заявлений можно сделать вывод, что компьютерные игры развивают чуть ли не всё, над чем бьются учителя и родители. Очень сомнительно! Такая позиция необоснованна — акцент в этих рассуждениях сделан не на существенной стороне вопроса, а на второстепенной. Всё перечисленное выше легко и естественно развивается в обычных играх. Причём физические нагрузки, чистый воздух, непосредственное общение со сверстниками никак не могут конкурировать с компьютерным облучением, виртуальной реальностью, далёкой от реального мира и взаимоотношений в нём, с мультимедийным одиночеством. Важно ещё и то, что через игру ребёнком усваиваются образцы поведения. А какое поведение формируют бродилки, стрелялки, мочилки?.. Ведь не о шашках и шахматах оживлённо общаются подростки и не в них играют в компьютерных клубах. При этом по меньшей мере наивно выглядят рассуждения о развитии зрительно-моторной координации.

К сожалению, до сих пор не используется потенциал существующих компьютерных методик, ориентированных на развитие интеллектуального потенциала обучаемого, на фор-

мирование умений самостоятельно приобретать знания, осуществлять информационно-учебную, экспериментально-исследовательскую деятельность. А ведь большую роль в их популяризации, введении в повседневную жизнь играют взрослые. В этом случае надо увлечь, объяснить, посидеть за компьютером вместе...

В последнее время во многих школах появились компьютеры. Важным условием популяризации учебных компьютерных программ является компьютеризация учебного процесса в школе. При этом можно выделить три уровня компьютеризации.

Первый: создание образовательного пространства на основе глобальных или региональных компьютерных систем. Таких, например, как INTERNET, WORLDCLASSROOM, PLATO и др. Каковы условия включения в учебный процесс любой из этих программ? Прежде всего нужна определённая адаптация учебных планов к требованиям глобальных систем, наличие соответствующей (достаточно дорогой и мощной) компьютерной техники, компьютерной грамотности пользователей. Кроме того, необходимо, чтобы у учащихся были высокая мотивация и умения самоорганизации всей учебной деятельности.

Второй: создание обучающей среды на основе локальных компьютерных систем, например, в рамках учебного заведения или класса (необходимы проектирование оригинальных компьютерных обучающих программ или адаптация программ, предлагаемых рынком).

Третий: включение компьютерной техники в комплекс дидактических средств, обеспечивающий учебный процесс в качестве элемента, активизирующего учебно-воспитательную деятельность учащихся. Каковы условия проектирования таких систем? Нужны даже простейшие компьютерные средства, квалифицированные преподаватели, знающие свой предмет и желающие творчески совершенствовать свою педагогическую деятельность.

Несмотря на то что системы первого и второго уровней ориентированы на масштабное применение, сейчас они чаще всего используются для решения проблем локального характера. Связано это с тем, что внедрение их в учебный процесс требует существенных организационно-педагогических изменений, значительных материальных, финансовых и прочих затрат, поэтому своё глобальное предназначение они смогут выполнить лишь в перспективе.

Из-за ограниченного финансирования среднего образования, отсутствия в отдельных районах квалифицированных программистов и персонала обслуживания лучше использовать компьютерные системы третьего уровня компьютеризации учебного процесса. Но такая ориентация — временное явление, её не следует рассматривать как альтернативу компьютерным системам, обеспечивающим первый и второй уровни компьютеризации обучения, а скорее как необходимость поэтапного включения компьютерных средств обучения в систему образования.

Информатизация сферы образования должна опережать информатизацию других направлений общественной деятельности, поскольку именно здесь закладываются социальные, психологические, общекультурные, а также профессиональные предпосылки информатизации всего общества.

Какие требования следует предъявлять к компьютерным средствам обучения? Прежде всего обучающая компьютерная система должна быть научно обоснована. При этом преподаватель играет первую скрипку в учебном процессе, а компьютер лишь обеспечивает его работу.

Надеяться на то, что разработчики компьютерных систем обучения предложат преподавателям добротный учебный материал, который учитывал бы всё многообразие особенностей учебного процесса для конкретных условий, нереально. Довольно часто необходимо что-то изменять в учебном процессе. Поэтому КСО должна быть универсальной и открытой, чтобы преподаватель мог сам формировать и изменять учебно-методический комплекс, который интенсифицировал бы учебный процесс и формировал у учащихся положительную психологическую установку на работу с компьютером.

Сейчас очень много разнообразных программ различного назначения, которые могут быть использованы и в школе, и дома: обучающие программные средства; программы, предназначенные для контроля (самоконтроля) уровня овладения учебным материалом; ин-

формационно-поисковые программные системы, информационно-справочные программные средства для формирования навыков и умений по систематизации информации; имитационные программные средства (системы); моделирующие программные средства, предназначенные для создания модели объекта, явления, процесса или ситуации (как реальных, так и «виртуальных»); демонстрационные программные средства, обеспечивающие наглядное представление учебного материала; учебно-игровые программные средства для «проигрывания» учебных ситуаций; досуговые программные средства. При этом ребёнок может освоить такие новые виды учебной деятельности, как интерактивный диалог; управление реальными объектами и отображёнными на экране моделями различных объектов, явлений, процессов; автоматизированный контроль (самоконтроль) результатов учебной деятельности, коррекция по результатам контроля, тренировка, тестирование.

Организация этих видов учебной деятельности позволяет создавать методики, ориентированные на развитие мышления, перевести на более высокий уровень эстетическое воспитание, а также развивать коммуникативные способности и эффективно формировать умения принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации.

Обнадёженные взрослые думают, что наконец-то появилось средство избавиться от хлопот, бегут в ближайший магазин и покупают компьютер. «Ура! В коробке лежит то, что избавит моего ребёнка от проблем в школе, а меня от проверки домашних заданий!» К сожалению, родители порой ещё надеются на чудо. Однако покупку компьютера нельзя сравнивать с покупкой стиральной машины или фена! Ведь это же не бытовой прибор по укладыванию мыслей в голову вашего ребёнка и последующему их перевариванию. Ведь с покупкой компьютера, по сути, ничего в ваших отношениях не изменилось (или не должно было измениться) — родительские обязанности никуда не делись, увеличился лишь доступ к информации и появилась новая форма проведения досуга.

Сторонники использования Интернета оптимистично, но не всегда обоснованно утверждали, что через него ребёнок одновременно познаёт мир и общается. Однако эта формулировка требует уточнения: он что-то познаёт и как-то общается. Что именно и каким образом — нам, взрослым, не очень-то известно.

Другие специалисты в области новых информационных технологий вообще отмечают «кризис содержания» Сети, ругая её за бессмысленность многих сайтов, глупость «чатовой» болтовни, обилие рекламы и т.д. Ведь не всякий подросток удержится от многочасового бессмысленного блуждания от сайта к сайту. А ведь с психологической точки зрения информационный и коммуникативный ресурс Сети сам по себе таит опасность: ведь безграничный выбор — это почти то же самое, что и его отсутствие.

Сегодня научно подтверждены различные негативные последствия информатизации растущего поколения: адинамия, нарушение коммуникативной сферы личности, формализация знаний, Интернет-зависимость, выражающаяся в абсолютной поглощённости любым — информационным, коммуникативным, игровым — видом деятельности в Сети до такой степени, что в процессе игры наступает потеря чувства реального времени. Причём на повседневную жизнь не остаётся ни сил, ни времени, ни желания. Эти факты заставляют задуматься — так ли всё просто, не требует ли новая технология к себе более пристального внимания, большей ответственности.

Что же привлекает юных пользователей? Подростки, увлечённые компьютерными играми, обычно описывают свои ощущения так: «интересно», «кайф от победы», «доказать, что я могу победить», «это круто, престижно, модно», «победами можно похвастать перед друзьями», «чтобы общаться с ребятами». Таким образом, мотивы самоутверждения и повышения своего статуса в группе сверстников составляют существенную конкуренцию просто «интересу». Кроме того, ребёнок всё-таки воспринимает компьютер не как источник информации и т.д., а как игрушку. Ведь для него покупка компьютера — это в первую очередь покупка игрушки, а уже потом всего остального. Видимо, таким образом замещается нормальная, реальная, осязаемая игрушка на виртуальную. И в том, что игрушка нужна ребёнку, ничего особенного нет. Но вхождение виртуальности, являющейся самой по себе очень

сложной, требует и специального обращения.

Когда же родители начинают обращать внимание на то, что кроме компьютера их ребёнку ничего не нужно? Когда процесс игры затягивается на несколько часов и является существенной помехой при выполнении домашних заданий или домашних поручений. А может, этот вопрос уже вчерашнего дня?

Должен ли взрослый быть третьим, но не лишним, в диаде ребёнок — компьютер? Да, хотя бы в самом начале он должен быть посредником между ребёнком и компьютером. Ведь позиция: «Я купил ему компьютер, и пускай он теперь с ним занимается» — это попытка снять ответственность, отпихнуть ребёнка, купив ему модную, хотя и очень умную, но игрушку.

Компьютер, являясь средством, не может быть ни хорошим, ни плохим, всё зависит лишь от цели его использования. А определять эту цель следует взрослым. С приобретением компьютера ребёнок не должен «потерять» родителей. Да и компьютер не должен заменить влияния взрослого.