

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЕ ШКОЛЫ

Татьяна Анатольевна Мерцалова,
*директор Института системных исследований
и координации социальных процессов,
кандидат педагогических наук, г. Москва*

- информационно-коммуникационные технологии
- воспитательная система
- виртуализация
- воспитательное сообщество
- минимизация рисков

Виртуальное пространство, создаваемое компьютерными технологиями, средствами массовой информации и мобильной телефонией, является привычным и естественным для современных молодых людей. Так же, как «просвещённая» молодёжь XIX века жила в мирах, создаваемых литературными произведениями (романами), их современные сверстники живут в мирах, созданных новейшими технологиями. Соответственно, в XIX столетии книга была признана стержневым инструментом педагогики. В XXI веке таким инструментом должны стать информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) во всём их многообразии и со всеми их возможностями влияния на человеческую личность.

Существует множество примеров возможного использования ИКТ в образовательном процессе. Однако если в учебной деятельности эти технологии занимают всё более прочное место, то в воспитательной системе (школьной общности со своей субкультурой) они ограничиваются пока слабыми попытками опосредованного

использования. На данный момент это объясняется несколькими объективными причинами:

- гендерная специфика системы образования (отсутствие мужчин) во многом определяет социокультурные особенности воспитательной системы. В том числе это касается и технологического вопроса. Педагог-воспитатель для эффективного использования ИКТ в воспитательной работе должен совмещать функции администратора, модератора, программиста. Но в силу различных объективных (наличие личностно-бытовых нагрузок) и субъективных (специфика «женской» сферы интересов) причин, женщины в меньшей степени являются носителями новых технологий;
- отсутствует специальное программное обеспечение, например, воспитательные игры. А адаптация имеющихся программ и ресурсов к задачам воспитания — дело довольно трудоёмкое, требующее не только специальных знаний и творческого отношения, но и большого количества времени;
- техническое оснащение большинства образовательных учреждений

не в состоянии обеспечить серьёзное использование всех возможностей новейших технологий в целях воспитания.

Несмотря на такие жёсткие ограничения, воспитательные системы многих учебных заведений включают в свою жизнедеятельность ИКТ. Пока это включение носит точечный характер. ИКТ используются как инструмент для сопровождения каких-либо видов деятельности, а не как элемент системы и её субкультуры. Чаще всего это использование компьютерной техники в психодиагностической и профориентационной работе, в проектной и издательской деятельности, а также при проведении презентационных и иных мероприятий. Распространённым в последнее время становится создание информационных ресурсов класса/школы. Это либо отдельный сайт, либо странички на иных сетевых ресурсах, включая социальные сети. Значительно реже в воспитательной работе применяется сетевое общение (on-line, off-line).

Если посмотреть доклады, презентации, сообщения, статьи педагогов и заместителей директоров по воспитательной работе, то в подавляющем большинстве речь идёт о повышении ИКТ-компетенции (педагогов и учащихся, а не воспитанников!), материально-техническом оснащении, составе медиатеки, наличии (но не качестве) сайта. Либо это общие фразы о «едином информационном пространстве», «формировании мировоззрения открытого информационного общества», «развитие критического (самостоятельного) мышления», «формирование навыков работы с информацией» и т.п. Самый распространённый вариант, когда ИКТ рассматриваются в качестве инструмента повышения мотивации — привлечения к учёбе, участию в каких-либо делах и т.д.

Интересно, что многие педагоги, в том числе, классные руководители, рассматривают собственные возможности использования ИКТ как способ повышения автори-

тета в глазах подростков. Формирование привлекательного имиджа школы и отдельных педагогов при помощи новейших технологий тоже распространено. Гораздо реже звучат конкретные мировоззренческие позиции, связанные в частности, с определённым ценностным отношением к компьютеру, например, как к инструменту для выполнения каких-либо видов работ.

Некоторые школы стали активно вводить ИКТ в сегмент дополнительного образования. Но кружки, клубы, факультативы довольно редко становятся органическим элементом субкультуры образовательного учреждения. Чаще (и то не всегда) они представляют собой автономную самостоятельную субкультуру со своими ценностно-смысловыми характеристиками. В основном это касается клубов по интересам. Современное российское дополнительное образование вообще не тяготеет к техническим направлениям. Например, по данным исследования Б.В. Куприянова, в учреждениях дополнительного образования кружки технической направленности составляют всего лишь порядка 6%¹.

В сложившейся ситуации неизбежно возникает необходимость экстренной и тщательной разработки форм и методов осуществления воспитательной работы с использованием ИКТ, описания и систематизации уже существующего опыта, и, главное, осмысления специфических особенностей ИКТ как элемента субкультуры воспитательного сообщества.

Какие же дополнительные возможности, предоставляемые ИКТ, уже сейчас можно использовать в воспитательной системе образовательного учреждения?

¹ Куприянов Б.В. Диагноз: профессиональный аутизм (о педагоге дополнительного образования). — http://www.isiksp.ru/library/kuprianov_bv/kypr-000004.html

В некоторых школах уже существуют, но редко используются в полную силу социальные сети для «своих», построенные, например, на базе интернет-форумов. А вот виртуальный мир, который являлся бы продолжением реального пространства учебного заведения, — это пока отдалённая перспектива.

С другой стороны, возможности воздействия на растущую личность, которыми обладают новейшие ИКТ, столь велики и разнообразны, что конкурировать с ними может только система, обладающая таким же потенциалом. «Победить врага его же оружием». Воспитательная система, которая соответствует понятию социальной общности с её целостной субкультурой и чётким определением статусов «свой» — «чужой», при условии даже минимального включения информационно-технологического компонента современной культуры может противостоять угрозам и рискам, связанным с развитием ИКТ.

Не разделяя многочисленные пессимистические прогнозы относительно деструктивного характера влияния технологий на развитие человеческой цивилизации, тем не менее, отметим, что негативная сторона этого процесса довольно сильна. Разрушающему влиянию технологических субкультур необходимо противопоставить ценности и смыслы социально-конструктивного характера. И в этом процессе воспитательные системы образовательных учреждений могут сыграть серьёзную роль.

Рассмотрим вкратце некоторые из наиболее очевидных опасностей влияния современных ИКТ на души молодого поколения² и возможности воспитательного сообщества по их нейтрализации и минимизации.

Современные компьютерные технологии позволяют осуществлять практически всю необходимую человеку жизнедеятельность, не выходя из дома: общение, обучение, привлечение, работу, шопинг, путешествия,

² Князева М.М., Фадеева Н.И., Холкин И.Н. Динамика процессов виртуализации в пространстве культуры — http://www.isiksp.ru/library/knyazeva_mm/knyazeva-000003.html

хобби... Фактически компьютер становится заменителем реального мира. Причём возможности, предоставляемые новейшими технологиями, во много раз превосходят возможности реального мира. Например, прочитать редкую рукопись или побывать в Лувре в реальности может позволить себе далеко не каждый человек.

Что же можно противопоставить этим безграничным возможностям? Только реальные эмоциональные связи; реальное общение, насыщенное эмоциями, биоэнергетическим ощущением близости; конкретные и результативные проекты, итоги которых можно увидеть в ближайшем (обозримом) будущем, обогащённые чувством сопричастности и собственной нужности.

Безграничные возможности для творчества, предоставляемые компьютером, позволяют не только творить в любом виде и жанре искусства, но и демонстрировать свои творения многомиллионной аудитории. А значит, всегда найдутся поклонники любого «таланта». Используя современные программы, можно создать такие произведения искусства, которые были не доступны величайшим творцам всех времён и народов.

Воспитательная система не может предоставить полный комплект этих потенциалов, но создать условия для максимального выбора творческой деятельности — это вполне по силам любому образовательному учреждению. И здесь преимуществами субкультуры учебного заведения становятся включение ребёнка в реальное совместное творчество и чуткая доброжелательная аудитория. При этом, расширяя спектр творческой деятельности школьников, важно не забывать о возможностях всемирной информационной сети, позволяющей изучить и освоить неизвестные ранее, но общедоступные виды творчества (например, кусудамы —

искусство создания бумажных шаров из множества одинаковых модулей, похожих на цветы) и использовать их в воспитательной работе.

Современные компьютерные технологии предоставляют возможность превратить любое «зрелище» в интерактивный процесс, позволяющий не оставаться сторонним наблюдателем, а стать его активным участником, практически — главным героем. Этот процесс затягивает, увлекает, поскольку возможности виртуального субъекта безграничны, а последствия всегда исправимы. Как отмечают многие исследователи, с лёгкостью входит и выходит из этого состояния могут далеко не все люди. Возникает опасность «компьютерной зависимости» — от игр, от Интернета...

Интересно, что воспитательная система даже с исключительно технологической точки зрения (имеются в виду педагогические технологии) может стать достаточно серьёзным конкурентом ИКТ. Максимальное включение в процесс всех участников, разнообразие ролей с почти безграничными возможностями персонажей и возможность исправить негативные последствия своих действий предоставляют, например, ролевые игры. Но они требуют более серьёзной подготовки, занимают больше времени и сил. Однако в этом не только их «минус», но и потенциальный «плюс». Психолого-педагогическое правило, утверждающее, что порой подготовка к мероприятию значит для ребёнка больше, чем само мероприятие, пока ещё никто не отменял.

Высокие технологические требования, которые пока не позволяют каждой семье иметь хорошую компьютерную технику дома, также являются «палкой о двух концах». С одной стороны — такие ограничения способствуют сдерживанию распространения негативного влияния ИКТ на детей и подростков. А с другой, — эти самые необеспеченные подростки уходят за

виртуальными удовольствиями во всевозможные компьютерные клубы, где в нездоровой (физически и нравственно) атмосфере предаются любимым, как правило, агрессивным играм.

Радует, что подобные клубы стали открываться в самих учебных заведениях. По крайней мере, есть шанс включить эту специфическую субкультуру в воспитательную систему и использовать возможности последней для изменения характера клубности.

Так же, как волшебные сказки, детские стишки и мультфильмы, сегоднешние компьютерные игры становятся орудием формирования картины мира человека с детства. И это, как уже было сказано выше, естественный процесс. Настораживает то, что их содержание примерно на 85% состоит из экшн-игр различного типа. Какая же картина мира, с какими ценностями и смыслами может сформироваться под таким воздействием? Ответ на этот вопрос лежит скорее в области психологии и психиатрии.

Воздействие компьютерных игр на молодое поколение вообще является предметом отдельного большого обсуждения, в рамках которого необходимо осмыслить как потенциал их использования в воспитательных целях, так и возможности воспитательных систем в снижении и нейтрализации негативного воздействия этих игр на сознание, мировоззрение и психику молодых людей.

Потенциалом в этом противодействии может стать ограниченность виртуальных миров, которые пока не задействуют такие органы чувств, как осязание и обоняние, не в полную силу используется зрительное восприятие — вместо объёмного интегративно-детализированного образа с бесчисленными динамическими оттенками игрок видит довольно примитивную, относительно статичную, плоскую картинку.

Возможно, создание в России Федерации компьютерного спорта и его включение в официальный перечень видов спорта в какой-то мере позволит определить единый вектор (идеологию) отношения к этому технологическому явлению. Сфокусированное влияние различных воспитательных систем (фактически — глобализация) может изменить взгляд молодёжи на компьютерные игры.

Современная Сеть стала особым субкультурным пространством, где, как и в любой другой культурной среде, собираются «свои» и живут по своим законам, со своими ценностями и мотивами.

Вообще, для запуска идентификационных механизмов личности необходимо наличие дихотомической пары «свой» — «чужой». Выбор референтной группы также осуществляется по особым критериям, содержащим определённые характеристики групповой субкультуры, которые соответствуют наиболее значимым для выбирающего субъекта ценностям.

Воспитательная система образовательного учреждения, в отличие от многих других субкультурных пространств, обладает специфической характеристикой двойственного характера. Это — принудительность включения в неё субъектов. С одной стороны, эта особенность в значительной мере снижает влияние субкультуры воспитательной системы на многих её участников. А с другой стороны, в субкультуре воспитательной системы могут для каждого субъекта найтись значимые ценностные характеристики, которые в итоге окажут влияние на его личность. В этом случае принудительное вклю-

чение субъекта в воспитательную общность становится жёстким, но результативным способом изменения его идентичности и картины мира (мировоззрения).

Воспитательные системы способны стать эффективным инструментом минимизации и нейтрализации и таких последствий ИКТ, как:

- огромные объёмы информации и высокие скорости её изменения, требующие нечеловеческих способностей восприятия;
- физиологические перегрузки зрения и слуха и гиподинамия;
- разрушение (разбалансировка) адаптивных способностей психики;
- перекося социальных норм поведения под влиянием «виртуальной социализации»;
- утрата потребности в близком «контактном» взаимодействии с другим человеком;
- стирание национальных, конфессиональных, этнических и иных идентичностей;
- «социальная шизофрения» — создание множества различных виртуальных личностей (личин, масок), принятие и проживание их сущностей.

Учитывая неоднозначность многих из перечисленных последствий развития ИКТ, при построении воспитательного сообщества с его ценностями и смыслами следует учитывать как их негативный, так и позитивный потенциал. Учёт и использование последнего являются важнейшим условием воспитательной эффективности системы. **НО**