

ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ

Воронцова Е.В.

Упровадження інформаційно-комп'ютерних технологій в освіті дозволяє розв'язати низку важливих психолого-педагогічних завдань, пов'язаних із підвищенням якості навчально-виховного процесу в освітніх установах. До основних переваг впровадження ІКТ в освіті можна віднести такі:

- поліпшення інформаційної забезпеченості учасників освітнього процесу. З використанням інформаційно-комп'ютерних технологій розширюється можливість для учнів і вчителів здійснювати оперативний доступ до різної інформації, накопичення, обміну і тиражування її;
- використання ІКТ впливає на мотивацію, привабливість навчання. Це пов'язано з незвичністю і престижністю роботи з комп'ютером. Існування ігрових програм й ігрових компонентів у навчальних програмах підвищує привабливість комп'ютерів для дітей;
- комп'ютер дає можливість підвищити самостійність навчання, можливість здійснювати навчання без безпосередньої участі педагога шляхом виконання домашніх завдань з необхідними компонентами перевірки правильності їх виконання;
- підвищуються можливості індивідуалізації навчання. Це може здійснюватися за допомогою індивідуалізації темпу пред'явлення завдань, переходу до наступної теми після засвоєння попередньої, вибору тем і завдань з урахуванням індивідуальності і знань конкретного учня, поточного контролю успішності й підвищення об'єктивності такого контролю.

Нині одним із важливих і перспективних напрямів психологічних досліджень є визначення психологічних особливостей комп'ютеризації в освіті [2–4]. На жаль, комп'ютеризація освіти, особливо застосування комп'ютерів у школі, зустрічається з проблемами, що мають з психологією вельми віддалений зв'язок: матеріальні й організаційні проблеми, погана матеріальна забезпеченість шкіл, у першу чергу, комп'ютерами, які можна успішно використовувати в навчанні, тощо. Зазвичай, до основних організаційних проблем комп'ютеризації шкільної освіти відносять об'єктивні і суб'єктивні. До перших відносять перш за все матеріально-технічні проблеми (мало комп'ютерів у школі, устаткування застаріле, слабе програмне забезпечення).

Педагоги зустрічаються з небажаним використанням доступності інформації. Часто школяр, який отримав завдання написати якийсь реферат або твір, знаходить готову роботу в інформаційній мережі або на компакт-дисках. Навчальний ефект від такого використання комп'ютерів виявляється нульовим, а виховний — негативним.

Один із таких наслідків пов'язаний з мотиваційним забезпеченням роботи з ПК. Психологи, зазвичай, виділяють дві головні проблеми, пов'язані з надмірним захопленням ІКТ: комп'ютерні ігри й інтернет-залежність.

Надмірне прагнення людини знаходитися в мережі Інтернет, спілкуватися з її допомогою з іншими людьми (інтернет-залежність) [8] є ще однією важливою проблемою комп'ютерної гіпермотивованості. Проте подібна проблема не стоїть перед шкільним психологом так гостро, як комп'ютерні ігри.

Дослідження дозволили встановити, що Інтернет привертає людей неформальністю спілкування, довільно регульованою анонімністю (людина дає про себе лише ту інформацію, яку вважає потрібною), свободою від прийнятих стереотипів звичайного безпосереднього спілкування, а особи, які проводять в мережі багато часу, характеризуються підвищеною діловою спрямованістю, підвищеною потребою в спілкуванні, підвищеною навіюваністю і низкою інших особливостей, властивих інструментальним цінностям особистості.

Існує проблема боязні комп'ютерів (комп'ютерофобії). Одним із способів боротьби з нею є введення ігрових компонентів у навчальний процес. У психологічному відношенні комп'ютерна гра поліфункціональна: вона формує певні знання, уміння і навички, сприяє розвитку тих або інших психічних якостей тощо. Гра володіє величезним мотиваційним потенціалом, а комп'ютерна гра через багатомодальність інформації і можливості впливати на події і героїв у реальному масштабі часу створює ефект присутності, додамо до цього широкий вибір ігор за типом, сюжетом, дійовими особами, і ми зрозуміємо, наскільки привабливим для дитини порівняно з повсякденним життям покажуться пригоди у вигаданій комп'ютерній країні [5, 7].

Привабливість ігрових комп'ютерних програм приводить до надмірного захоплення комп'ютерними іграми, що може мати достатньо серйозні наслідки для дитини; зсув мотиву з навчальної діяльності та інших мотивів реальної життєдіяльності на віртуальну діяльність (пройти той або інший етап у грі, перемогти того або іншого героя). Дитина в таких випадках просиджує багато часу за комп'ютером, менше уваги приділяє навчанню, успішність її знижується, вона веде малоактивний спосіб життя, спілкування з друзями стає рідким.

Вплив роботи з комп'ютером, у тому числі й комп'ютерних ігор, на розвиток особистості школяра не обмежується мотиваційною сферою. Під великий вплив підпадає когнітивна сфера, пов'язана з діяльністю пізнавальних процесів, і особистість дитини. У літерату-



рі є достатньо суперечливі дані про дію комп'ютера на розвиток психічних особливостей дитини [1, 3, 4, 5]. Це пояснюється місцем комп'ютера в структурі діяльності, характером і тривалістю роботи з комп'ютером, віком дітей і низкою інших важливих умов. Аналіз літературних даних показує, що робота з комп'ютером діє практично на всі основні психічні явища: відчуття, сприйняття, пам'ять, мислення, уяву, спілкування, характер, здібності та ін. У деяких випадках вказані якості формувалися цілеспрямовано. Зараз через новизну проблеми неможливо скласти достатньо повне керівництво, що містить опис розвивальних програм, у тому числі й ігрових, з вказівкою на психолого-педагогічні особливості їх використання.

Ще один аспект використання комп'ютерних технологій у діяльності вчителя — це використання соціальних мереж у професійній діяльності. Тепер педагогічні спілки в Інтернет-мережі досить широко представлені. При вмілому застосуванні вони не тільки доповнюють офіційну систему освіти впродовж життя, а й створюють їй відчутну конкуренцію.

Так, у мережах можна знайти найсучаснішу інформацію про загальні педагогічні технології, а також про використання ІКТ під час викладання різних предметів. Існують величезні інформаційні ресурси розробок уроків, у тому числі і з використанням ІКТ.

Значний ресурс професійного самовдосконалення представляють професійні Інтернет-конкурси для вчителів, керівників навчальних закладів, психологів,

педагогів-організаторів тощо. Ці конкурси відрізняються незаангажованістю, відкритістю для кожного учасника. Представлені на цих конкурсах роботи отримують не тільки офіційну оцінку залученого журі, але й коментарі колег, стають матеріалом для аналізу і професійних дискусій, тобто відбувається жваве професійне спілкування, а наслідком цього дійсно професійне зростання всіх суб'єктів спілкування.

Література

1. Доронина О.В. Страх перед комп'ютером: природа, профілактика, преодоление / О.В. Доронина // Вопросы психологии. — 1993. — №3. — С. 68–78.
2. Киселев Б. С домашним комп'ютером к образованию / М. Моисеева, Б. Киселев // Компьютер в школе. — 1998. — №2. — С. 30–31.
3. Тихомиров О.К. ЭВМ и новые проблемы психологии / О.К. Тихомиров, Л.Н. Бабанин. — М.: [б. изд.], 1986.
4. Чайнова Л.Д. Компьютеры для детей: психологические проблемы безопасности и комфорта / Л.Д. Чайнова, Ю.М. Горвиц // Психологический журнал. — 1991. — Т. 12. — С. 63–73.
5. Прохоров А.О. Особенности психических состояний пользователей ЭВМ в процессе компьютерного обучения / Прохоров А.О., Сереева А.Б. // Вопросы психологии. — 1995. — №3. — С. 53–61.
6. Лесневский А. Проект SITES / А. Лесневский // Компьютер в школе. — 2000. — №3. — С. 31–34.
7. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева // Вестник Моск. ун-та. — Сер. 14. Психология. — 1991. — №3. — С. 27–39.
8. Young K. Pathological Internet Use: The Emergence of a New Clinical Disorder, University of Pittsburgh at Bradford. Session 2127, August 10, 1996. Metro Toronto Convention Center.

★ ★ ★

ПРОГРАМА «СТО ВІДСОТКІВ» ТА ШЛЯХИ ЇЇ РЕАЛІЗАЦІЇ

Косик В.М.

Анотація. У статті розглядається питання методичної підтримки педагогів і за допомогою інноваційно-комунікаційних технологій і всесвітньої мережі Інтернет.

Ключові слова: інформаційні технології, підготовка кадрів, відкрита освіта.

Сучасна система освіти розвивається в умовах інформаційної революції, коли інформаційно-комунікаційні технології значною мірою визначають структуру педагогічної системи: типи освітніх моделей, дидактичні засоби й організаційні форми навчально-пізнавальної діяльності. Це приводить до зміни ролі викладача в навчальному процесі і його соціальної функції. Перш за все, такі зміни пов'язані з появою нових завдань в освітній діяльності: визначення ролі і місця комп'ютерних технологій у навчальному процесі, розуміння механізмів сприйняття і засвоєння електронної інформації, засвоєння нових методів і технологій навчання.

Нові технології і впровадження їх у навчальний процес вимагають від викладача зміни стилю роботи й організації праці, придбання нових навичок педагогічної діяльності. Тому основою розвитку сучасної освіти є створення системи підготовки таких кадрів нової формації, які мають не тільки високу професійну підготовку в предметній галузі, але й володіють специфічними знаннями у сфері інформаційних технологій. Необхідно також

виробити загальні підходи до визначення ролі інформаційних технологій у системі освіти.

Невипадково на виконання пункту 3.18 наказу Міністерства освіти і науки, молоді та спорту від 11.05.11 №436 «Про підготовку до початку 2011/2012 навчального року» щодо стовідсоткового оволодіння вчителями загальноосвітніх навчальних закладів до кінця 2011 року основами інформаційно-комунікаційних технологій, було підготовлено лист від 24 червня 2011 р. №1/9-493, у якому зазначено, що «Запровадження в навчально-виховний процес шкіл інформаційно-комунікаційних технологій є вимогою часу. На сьогодні без використання інформаційно-комунікаційних засобів не можливо забезпечити рівний доступ до якісної освіти для всіх учнів».

Нині оволодіння вчителями основами інформаційно-комунікаційних технологій здійснюється за такими напрямками:

