

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВИВАЮЩИХ ПРОГРАММ В ОБРАЗОВАНИИ

Н.А. Добровидова

Самарский филиал «Московский городской педагогический университет».
Кафедра педагогической и прикладной психологии

ул. Стара-Загора 76, г. Самара, 443081, Россия
Тел. 8927-729-47-42, e-mail: kletochka82@mail.ru

В статье освещены проблемы применения компьютерных технологий, в частности, развивающих компьютерных игр в образовании дошкольников, школьников и студентов высшего учебного заведения. Выделяются положительные и отрицательные аспекты влияния компьютерных игр на личность обучающихся. Указываются основные психолого-педагогические критерии оценки качества развивающих компьютерных программ.

Изучение возможностей и психологических особенностей использования развивающих компьютерных программ и компьютерных игр в системе образования приобретает особую актуальность в настоящее время. Зарубежный и отечественный опыт свидетельствует об активном внедрении информационных технологий в образовательный процесс.

Методологическая основа и концептуальные положения применения новых информационных технологий в образовании отражены в работах: Я.А.Ваграменко, Г.В.Карева, К.К.Коллин, О.Ю. Коркина, Л.Ф.Обухова, Е.С.Полат и др.

Вопрос о положительном и отрицательном влиянии компьютера на личность и обучение ребёнка постоянно поднимается научным сообществом, мы предполагаем рассмотреть это влияние с учётом возрастных особенностей учащихся.

Компьютерные игры активно используются в дошкольных учреждениях, для решения ряда образовательных и воспитательных задач. Использование информационных технологий в дошкольном образовании началось с середины 80-х гг. 20в. К началу 90-х были разработаны первые компьютерные программы для дошкольников. Детские компьютерные игры насыщены разнообразным материалом, направленным на решение задач, связанных с развитием психических функций и обогащением знаний ребёнка в различных областях действительности.

Согласно исследованиям Л.Ф.Обуховой введение в образовательную среду компьютерной игры рекомендуется не ранее, чем с пяти лет. Детские компьютерные игры используются для амплификации интеллектуального и

эмоционального развития ребёнка. Такие игры выступают катализатором развития творческих способностей и могут входить в дошкольное образование наравне с традиционными средствами развития и воспитания детей. Однако, по словам автора, они не в силах заменить сюжетно-ролевую игру, конструирование и другие виды деятельности ребёнка, при этом: «Не подвергается опровержению тот факт, что при нарушении санитарно-гигиенических норм работа за компьютером способна нанести серьёзный ущерб здоровью ребёнка» [4, с. 50]. Кроме того, автор указывает, что содержание некоторых игр носит агрессивный характер и содержит элементы насилия. Многие игры перегружены информацией, не несущей содержательного компонента, такие эффекты отвлекают ребёнка, не дают возможности сосредоточиться на самом решении поставленной задачи, что ведёт к неэффективной деятельности и большей утомляемости. Л.Ф.Обухова замечает, что практически на обложке всех компьютерных игр отсутствуют рекомендованное специалистами временное ограничение игры и возрастной ценз. Программа построена так, что «затягивает» ребёнка, побуждая его к многочисленному прохождению игры. Были выделены положительные и отрицательные аспекты влияния компьютерных игр на личностные особенности ребёнка, развитие познавательных процессов и формирование способностей к обучению:

1. Благоприятное влияние компьютерные игры оказывают на: правописание и формирование математических способностей у детей, концентрацию внимания, развитие учебной мотивации, моторных и перцептивных навыков, формирование конструктивных способностей, самоутверждение путём достижения чётко обозначенных игровых задач, выброс агрессивности, развитие координации движений, скорость реакций, получение разнообразной информации, обогащение знаниями, развитие способности стратегического планирования. Кроме того, выявлено положительное влияние компьютерных игр на обучение детей с нарушением речи.

2. Отрицательные аспекты влияния: усвоение половых стереотипов, негативное влияние игры на особенности характера играющего, отсутствие взаимодействия со сверстниками, урон здоровью (искривление позвоночника, ухудшение зрения), игровая компьютерная зависимость, усвоение стереотипов агрессивного поведения, повышение нервозности ребёнка (в том случае, если для получения результата программа требует от ребёнка проявить способности, не свойственные данному возрасту, например, завышенные скорости реакции, ожидаемой от игрока), нарушение социализации, деформация навыков сотрудничества, отсутствие вербального компонента [4].

Таким образом, мы видим достаточно большое количество как положительных, так и отрицательных аспектов влияния компьютерных игр на развитие ребёнка-дошкольника. При этом необходимо заметить, что с точки зрения образовательного компонента, «качественные» компьютерные игры в основном оправдывают своё использование, но с психологической и медицинской точки зрения, они наносят урон здоровью. Можно предположить, что подобный эффект влияния данные компьютерные технологии оказывают и на детей более старшей возрастной категории – подростков, старших школьников, юношей.

Говоря о «качестве» компьютерной игры, следует указать основные психолого-педагогические критерии её оценки. Данные критерии освещаются в работе А.Ю.Коркиной. Интересным является тот факт, что автор рассматривает взаимодействие дошкольника с компьютером не как игру, а как деятельность, в которой компьютерная программа выступает средством развития и обучения. Термин «компьютерные игры», по словам автора, используется для обозначения интерактивных мультимедийных компьютерных программ, и такой вид деятельности в полном смысле этого слова нельзя называть игрой, т.к. деятельность ребёнка на компьютере не соответствует понятию «игра»: «Игра – это такая форма деятельности, в которой дети, создавая специальную игровую ситуацию, замещая одни предметы другими, замещая реальные действия сокращёнными, воспроизводят основные смыслы человеческой деятельности и усваивают те формы отношений, которые будут реализованы, осуществлены в последствии» [3, с.20]. Вслед за Л.Ф.Обуховой, А.Ю.Коркина говорит о возможном формировании зависимости от «развлекательных» компьютерных игр даже в дошкольном возрасте и выделяет особенности таких программ: во-первых, это программы, ориентированные на стимуляцию положительных эмоций, ощущения азарта и состояние эйфории; во-вторых, создание программ с позиции максимального удобства и лёгкости, т.к. они предлагают мир, в котором «всё дозволено», нет запретов и табу. Такие программы, разработанные с коммерческой целью и не отвечают психолого-педагогическим требованиям, более того, несут потенци-

альный вред для ребёнка, так как не ставят интеллектуальных задач, а актуализируют соревновательные мотивы, пропагандируя агрессивность. А.Ю.Коркина утверждает, что наиболее целесообразно приобщать дошкольников к работе с программами, содержащими набор интерактивных развивающих и обучающих заданий. Основную ценность в работе А.Ю.Коркиной представляют для нас, выделенные автором психолого-педагогические критерии оценки компьютерных развивающих программ. К ним относятся: психологическая безопасность, соответствие санитарным нормам, развивающий потенциал, адекватность возрастной адресации и педагогическая значимость [3].

Таким образом, при оценке компьютерных игр важное значение имеют именно их психолого-педагогические характеристики, которые определяют, насколько компьютерная программа будет развивающей для ребёнка, насколько она соответствует интеллектуальным возможностям возраста, понятийному аппарату, психологическим особенностям восприятия и анализа информации, методике традиционного обучения.

Обучающие компьютерные игры – это идеальный помощник учителя и неотъемлемая составная часть компьютерной технологии обучения в современной школе. Анализируя применение компьютерных технологий в среднем учебном заведении, также можно выделить несколько точек зрения, связанных с проблемой влияния компьютерных игр на обучение и личность учащихся. Отмечается, что использование компьютерных технологий способствует смене стиля обучения, когда учащийся знакомится с различными подходами к проблеме, сам формулирует своё мнение. В числе положительных моментов применения компьютерных игр в обучении школьников также называют возможность самостоятельного обучения с открытым доступом к обширным информационным ресурсам и наличие обратной связи. С помощью компьютера учащийся способен оказаться в самом разном окружении, требующем от него творческого подхода. В исследованиях И.Н.Васильевой, Е.М.Осиповой, Н.Н.Петровой отмечается личностный аспект влияния компьютерных технологий. По их мнению, не следует переоценивать возможности новых образовательных технологий. Они рассматривают компьютерные игры как вторжение во внутренний мир человека, ведущее к возникновению у некоторых пользователей экзистенциального кризиса, сопровождающегося когнитивными и эмоциональными нарушениями, переоценкой жизненных ценностей [5].

В большинстве зарубежных и отечественных высших учебных заведений активно применяются компьютерные технологии для обучения студентов. Однако применение данных технологий, по мнению В.Г.Каревой, для обучения студентов обуславливает ряд противоречий:

1. Между высоким уровнем развития компьютерных технологий, применяемых в обучении и низким уровнем применения данных технологий в реальном учебном процессе отдельных вузов, недостаточной разработке и освещении данного вопроса в специальной литературе.
2. Между потребностью педагогической практики в высокоэффективном обучении и несоответствием содержания компьютерных обучающих программ Государственному образовательному стандарту по дисциплинам для высших учебных заведений.
3. Между процессом постепенного перехода от традиционных форм обучения и существованием этих форм одновременно с появлением, становлением и развитием новых форм обучения, построенных на применении компьютерных технологий обучения.

Указывая противоречия в применении компьютерных игр в обучении, автор рассматривает и положительные стороны их влияния на личность учащихся, отмечая, что они могут выполнять функцию психологической разгрузки, играть роль своеобразного психологического тренинга и способствовать формированию гностических качеств студентов [2].

Речь идёт о том, что компьютерные игры представляют собой социально приемлемый вид символического опыта, важного для развития личности и не выделяет отрицательного эффекта влияния. Организованный таким образом учебный процесс способствует максимальному погружению студентов в работу, побуждает их сознательно и целенаправленно овладевать необходимыми умениями и, самое главное, дает возможность практического применения полученных знаний.

Таким образом, использование компьютерных игр и развивающих компьютерных программ в образовании дошкольников, школьников и студентов позволяет: повысить эффективность учебного процесса; систематизировать знания, овладеть высокими технологиями, получить навыки работы с источниками информации, обеспечить высокую мотивацию к получению знаний, навыков и практических умений, значительно активизировать познавательную деятельность, развивать коммуникативную культуру и творческие способности. Вместе с тем при оценке психологического влияния компьютерных игр на личность обучающегося выделяется несколько направлений:

1. Позитивное: игроки отличаются от не игроков развитием логического мышления, эмоциональной устойчивостью, рациональностью.
2. Компенсаторное: игра превращается в средство компенсации жизненных проблем.
3. Негативное: формирование аддиктивного поведения, отклонение в эмоциональной сфере личности.

4. Психотерапевтическое: создаётся возможность моделирования реальности, что может использоваться в целях психотерапии и профилактики различных нарушений.

Таким образом, несмотря на существование различных методологических подходов к пониманию психологических особенностей применения компьютерных игр в образовании и их влияния на личность обучающихся, следует отметить особую актуальность исследований в этой области знаний.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Добровидова Н.А. Психологические аспекты применения информационных технологий в образовании //Вестник Московского городского педагогического университета. – Москва-Самара, №1(6), 2006, с. 70-71.
- [2] Карева Г.В. Формирование гностических качеств студентов посредством компьютерных игр. www.lubryansk.ru/doc/vestnik/4_2008/kareva.doc
- [3] Коркина А.Ю. Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ //Психологическая наука и образование, № 3, 2008, с. 20-28.
- [4] Обухова Л.Ф., Ткаченко С.Б. Возможности использования компьютерных игр для развития перцептивных действий //Психологическая наука и образование, № 3, 2008, с.40-60.