

373.31(082)

1778

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Криворізький державний педагогічний університет

Кафедра педагогіки і психології

*ПРОБЛЕМИ ОНОВЛЕННЯ ЗМІСТУ ПОЧАТКОВОЇ
ОСВІТИ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ
РЕФОРМУВАННЯ ШКОЛИ*

Збірник наукових та науково-методичних праць
кафедри педагогіки і психології
Криворізького державного педагогічного університету

Випуск 2

Кривий Ріг

2003

МОЛОДШИЙ ШКОЛЯР ТА КОМП'ЮТЕР – МОЖЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ЧИ ІГРОВА ЗАЛЕЖНІСТЬ

В статті освітається питання стосунку батьків, вчителів до оволодіння навичками користувача ПЕВМ для молодшого школяра, проаналізовані типові проблеми в формуванні установок до цього явищенню, висунуваються вимоги до змісту розвиваючих комп'ютерних програм для цієї вікової категорії. Приводяться дані про поширеність таких програм для використання батьками і вчителями, зроблено прогноз стосовно подальшого розвитку змісту і спрямованості таких програм.

The given article touches upon the question of parents attitude upwards obtaining of a computer users skills in punier pupils, there typical problems oh forming principles in this phenomenon are analyzed; uguirements to the contents oh programs and pedagogical means for pre-school and junior age suggested; the ways of thematic development and necessary targets of the similar programmers are worked out.

Key words: training program, playing programs, programmed pedagogical means resources.

Науково-технічний прогрес докорінно змінює уявлення людини про традиційні інформаційні носії – книги, журнали, газети. Інформаційні можливості ПЕОМ та програмного забезпечення значно перевищують традиційні. Включення до інформаційної системи всесвітньої мережі Інтернет до певного інформаційного стрибка. На сьогоднішній день існує багатокладність інформаційного простору – книги, періодичні видання грають не менш важливу роль, ніж телебачення, аудіо-, відеопродукція, та інформація, що може використовуватись за допомогою ПЕОМ.

Вже помітні тенденції, коли інформаційні процеси, спілкування перебудовуються під тиском можливостей техніки: все більше людей віддають перевагу екранізаціям перед самими творами, люди все менше листуються – мобільний зв'язок зробив спілкування іншим. Проте, найбільші надії та сумніви, побоювання батьків, вчителів пов'язані зі вторгненням комп'ютерів у життя дітей. В українському освітньому просторі актуальною є завдання формування початків інформаційної культури молодших школярів, є намір ввести пропедевтичне вивчення курсу інформатики. В навчальній діяльності молодших школярів постає мета поєднати комп'ютерну та безмашинну форми, застосовувати навчальні програмно-педагогічні засоби. Зокрема, до варіативної частини навчального плану початкової школи внесені зміни, що передбачають курс Інформатики (1-4 класи). М. Левшин та Т.Лугова пропонують авторську програму та календарне планування курсу „Інформатика 1”[1].

Необхідно усвідомити головне – створюється нове інформаційне середовище. Іноді дорослі знають та вміють не більше, ніж їх діти. Слід більш об'єктивно зважити позитивні та негативні аспекти в користуванні молодшими школярами продукцією, що призначена для ПЕОМ. Система підготовки вчителів початкових класів повинна передбачати ознайомлення студентів з різними програмно-педагогічними засобами для початкової школи. Сьогодні ця методична проблема залишається на початковому етапі розв'язання [1-3].

Нашою **метою** є вивчення питання готовності до впровадження програмних навчальних засобів з боку вчителів та батьків учнів початкової школи, а також виділення початкових уявлень та настановлень щодо використання комп'ютера.

Для реалізації наміченого експериментального плану була створена **анкета** в дитячому та дорослому варіантах, і нею проведене **опитування** групи дітей молодшого шкільного віку (65 осіб) та дорослих (91 особа). В групі дорослих можна виділити підгрупу батьків, що були стурбовані надмірним використанням насамперед ігрових програм і звернулись з цього

приводу до психологічної консультації (загальна кількість – 27 родин), та підгрупу батьків та вчителів дітей молодшого шкільного віку декількох середніх загальноосвітніх шкіл м. Кривого Рогу. Опитування проводилось за такою схемою:

Дитячий варіант.

1. Чи вмієш ти користуватись комп'ютером (попередньо дитині пояснювалась різниця між комп'ютером та ігровою приставкою до телевізора)?
2. Які програми ти використовуєш?
3. Які програми ти знаєш, але не використовуєш: ігри; програми, що дозволяють малювати; програми, за допомогою яких можна щось дізнатись, побачити; програми, які дають знання з певних предметів?

Дорослий варіант.

1. Чи вважаєте ви себе користувачем ПЕОМ?
2. Як оцінюєте навички користування: поверхові; вмію користуватись деякими потрібними мені програмами; вважаю себе кваліфікованим користувачем?
3. Як відноситесь до опанування дітьми комп'ютерною грамотою, починаючи з перших класів?
4. Які програми може використовувати молодший школяр: ігрові; пізнавальні, такі, що поглиблюють загальну ерудицію; навчальні з різних дисциплін?
5. Чи є у вас вдома комп'ютер?
6. Наскільки часто ним користуються дорослі та дитина?
7. Хто навчив дитину вмінню користуватись ПЕОМ?

Узагальнений результат аналізу опитування виявив досить великі розбіжності у типах настанов батьків та вчителів, школярів.

Опитування дітей, яких привели на консультацію, показує дуже поверхові вміння користування (2-3 „гарячі клавіші”), хоча трапляються і „просунуті” малюки (18%).

Слова „програма для користування” зрозуміла не всім маленьким школярам, бо вони щиро вважають комп'ютер засобом, що створений для гри. Про інші програми вони „щось чули”, „мама на роботі робить щось на комп'ютері”. Проте,

„просунуті” малюки можуть самостійно завантажити програму, користуватись меню, мають уявлення про графічні та текстові редактори; є діти, що використовують комп'ютер для перегляду відеопродукції.

Батьки цих маленьких школярів (переважно матері - 92%) по-різному оцінювали роль комп'ютера в житті малюка. Якщо комп'ютер був вдома, дорослі робили перші кроки, навчаючи дітей азам спілкування з ПЕОМ. Найчастіше в ролі таких вчителів виступав батько чи старші діти, зрідка мама (52%; 37,5%; 10,5 %– відповідно). Спершу для дитини відкривався новий світ гри в екранному просторі, й батьки навіть раділи, що дитина зайнята „корисною справою”, „не вештається”. Побоювання викликало тільки можливе погіршення зору. Потім стало зрозумілим, що ігри на екрані починають витискати „живу гру”, дитина проводить години перед монітором, перевтомлюється. Навіть зовнішній вигляд дітей змінювався: очі горіли, на питання дитина відповідала односкладно або зовсім не чула звертань. Установки батьків змінювались на протилежні: батьки (особливо матері) починали різко обмежувати час, проведений за комп'ютером, а іноді розгортались справжні битви.

На жаль, аналогічну тенденцію ми відстежили у відповідях батьків другої підгрупи. Відповіді цієї підгрупи можна класифікувати таким чином: власний досвід користувача та наявність комп'ютера вдома впливає на більш позитивну оцінку його можливостей. Такі батьки відмічають, що, крім ігрових, намагаються використовувати пізнавальні „компакти” – наприклад, серію „Музеї світу”. Причому активність батьків при спільному перегляді відео матеріалів вища, ніж тоді, коли б вони купили дитині ілюстроване друковане видання. Отже можна виділити позитивну тенденцію – комп'ютер може зробити сімейне спілкування більш змістовним.

Можливості використання комп'ютера для покращення учбової діяльності молодшого школяра батьки уявляють досить нечітко. З опитуваних батьків тільки 17% відсотків змогли чітко назвати навчальні програми (переважно перші кроки в

опануванні англійською мовою). Цей факт, з одного боку, відображає недостатню інформованість батьків про такі програми, а з іншого – об'єктивний стан проблеми. Таких програм справді небагато, ще менше українською мовою, особливо у порівнянні з масовою часткою ігрових програм. Особливо погано були інформовані батьки, що не мають навичок користувачів, їх ставлення до раннього опанування „комп'ютерною грамотою” часто було різко негативним (28%).

Оскільки більшість опитуваних були матері, прослідкувати якісь гендерні відмінності не вдалося, хоча траплялась ситуація, коли молодший школяр „захоплений” комп'ютером, батько чи старша дитина користуються час від часу, а мати залишається „не писемною щодо комп'ютера”.

Діагностичні бесіди з активними користувачами ПЕОМ молодшого шкільного віку показують, що використання різних програм, насамперед ігрових, надають дитині:

- можливість висловити свої емоції, в тому числі агресивні і деструктивні;
- створити власний світ, де дитина відчуває себе на провідних ролях;
- вдоволити потребу в грі;
- заповнити час, втомити сенсорний голод.

Дорослі, що обурені надмірним захопленням дитини ПЕОМ, часто не можуть надати їй належної альтернативи. Нерідко весь вільний від роботи та хатніх справ час ми уважно вдивляємось в інший електронний екран, не вважаючи це за зло. Іноді надмірне захоплення дитини неважко перебороти за рахунок живого спілкування, спорту, спільних справ, мандрівок всієї родини.

Досить велика частка з I підгрупи батьків звернула увагу на „захоплення” дитини, бо останнє вимагає грошей, малюк пропадає з більш дорослими дітьми в комп'ютерних клубах, влізає у борги. І якби не гроші, можливо, це і не було б проблемою для батьків. Отже, узагальнюючи опитування та

результати бесід, можна сказати, що найголовнішою проблемою є не комп'ютер як такий, а погана інформованість батьків щодо його використання для розвитку дитини.

Окремо розглянемо, які ж мають бути програми для дітей молодшого шкільного віку, а також що пропонує сучасний ринок програмного забезпечення. Як відмічає В.В.Рубцов: „Розробляючи ігрові програми для молодших школярів, слід мати на увазі, що дітям цього віку доцільно пропонувати ігрові ситуації. Вони вимагають використання різних практичних перетворень, попередньої пошукової, дослідницької діяльності... Необхідно також, щоб в ігровій ситуації збереглись елементи умовності, свобода вибору вирішальних факторів, широкі можливості використання методу спроб і помилок...” [4, 99].

Правильно побудована програма надає можливості сенсорного розвитку (розрізнення форми, кольорів, просторового розміщення), уваги (концентрації, розподілу та переключенню), мислення (можливість прогнозувати, аналізувати, міняти умови, знаходити причинно-наслідкові зв'язки, приймати рішення). Проте, не можна відмінити проблем, частина яких психогігієнічна, а частина, власне, має психологічний характер. Просиджування за монітором негативно впливає на розвиток сили, витривалості, координації рухів всього тіла. Це може викликати певний „відрив” від реальності, бо граючи дитина має справу не з реальними об'єктами, а з їх віртуальними копіями.

Найбільші побоювання матерів пов'язані з агресивним характером багатьох ігрових програм. Ця проблема не однозначна і вимагає додаткових досліджень впливу агресивних ігор на мотиваційну, емоційну та когнітивну сфери молодшого школяра.

Щодо використання програмно-педагогічних засобів, то аналіз наявних програмних продуктів показав, що російськомовних продуктів більшість, особливо у вільному продажу в спеціалізованих крамницях. Серед таких програм слід відмітити: „Башня знаній”, „Острів драконів”, „Азбука Кирилла и Мефодия”, „Азбука для дітей”, „В поисках

утрачених слів”, „Остров арифметики”, „ Математика. Начальная школа. 1-4 класс”, „Детская мастерская”, „Музыкальный класс”, „Вокруг света”, „Учись, рисуя”, „Математические игры”, „Веселые географические путешествия”, „Звездная миссия-компьютерная грамотность” та ін. Отже, за змістом охоплені різні навчальні дисципліни. Відомий нам україномовний програмно-педагогічний засіб презентований в роботах Левшина [1-3].

Отже, ми приходимо до висновку, що практична реалізація завдання опанування молодшим школярем комп'ютерною грамотою і впровадження в навчальний процес та самостійну роботу школяра програмно-педагогічних засобів, зокрема навчальних та тренувальних програм, нашою хується на сукупність психолого-педагогічних проблем, головними з яких є:

-недостатня психологічна готовність з боку дорослих до впровадження елементів нової інформаційної культури;

-недостатня забезпеченість програмно-педагогічними та навчальними програмними продуктами, особливо україномовними.

Література:

1. Левшин М., Лугова Т. Информатика у 1 класі. Поширене календарне планування для 1 класу // Освіта. - № 4 – 5. - 2003. - С. 6 – 7.

2. Левшин М. М. До вивчення інформатики в 1-4 класах.- Початкова школа. - 1994. - № 8. - С.19 - 24

3. Левшин М. М. Використання графічного редактора в початковій школі // Комп'ютер у школі та сім'ї. - 2001. - № 1. - С. 28 - 29

4. Рубцов В. В Ученик за комп'ютером: что можно и что нельзя. – Основы социально-генетической психологии. – М., 1996. - С. 222-234.