

Чупріна О.В.,
асистент кафедри філології і лінгводидактики
(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

Вплив мультимедійних технологій на формування психіки молодших школярів

Програми для середньої загальноосвітньої школи з української мови передбачають набуття учнями початкової школи елементарних знань про мовлення: усне і писемне, діалогічне й монологічне. Основну увагу слід приділяти розвитку умінь здійснювати всі види мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання, письмо. Із цією метою необхідно використовувати спеціальні види роботи, забезпечувати контроль за сформованістю відповідних умінь.

Сьогодні усе більше уваги приділяється оптимізації й індивідуалізації шкільної освіти. Із цією метою розроблено педагогічні, психологічні, фізіологічні та психофізіологічні концепції навчання.

Будь-яка система навчання припускає наявність як позитивних, так і негативних моментів. Використання мультимедійних технологій в початковій школі припускає в основному орієнтування на ігрові форми, на роботу з програмним забезпеченням ігрового й навчально-тренувального характеру. Зрозуміло, що ігрова навчальна діяльність є дуже привабливою для молодших школярів. Але комп'ютерна ігрова і навчальна види діяльності мають деяку специфіку.

Мультимедійні технології навчання передбачають включення в навчальні програми елементів гри або побудову навчання на основі гри.

У процесі педагогічного проектування та створення навчальних програм потрібно дотримуватися таких психологічних принципів взаємодії учня і комп'ютера, як достатність допомоги без надмірності, адекватність, умотивованість, відсутність зайвої категоричності і т. д. Для максимально позитивного впливу на формування дитячої психіки під час розробки комп'ютерних програм із розвитку зв'язного мовлення дітей варто було б дотримуватися таких принципів, як: гуманістичність, функціональність, мотиваційна віднесеність, когнітивне наповнення, емоційна включеність, контрольованість, прозорість, відповідність дій і результату. Застосування мультимедійних навчальних систем повинно доповнювати, а не заперечувати інші форми навчання [1].

За результатами дослідження психологів у молодшому шкільному віці навчальна активність є провідним видом діяльності [2]. Перевага інформаційних технологій у навчальних програмах зводить нанівець процес навчання, тому що діти воліють звертати увагу на ігрові комп'ютерні елементи замість їх смислових аспектів. Будь-яка усвідомлена діяльність спрямована на результат, а емоційний стан обумовлений то тривогою з приводу труднощів задач, що виникають, то релаксацією після їхнього

успішного вирішення. Перекручування цільової спрямованості призводить до зростання напруженості та тривоги. За даними міждисциплінарних досліджень психічного здоров'я учнів початкових класів загальноосвітніх шкіл, проведених у 2005–2010 р.р., у 65–90% дітей виявлені різного виду відхилення у нервово-психічному і мовному розвитку [3]. Дослідники це пов'язують з гіперінформацією, зі зростанням роллю соціального стресу, що призводить до таких розладів як: емоційна нестійкість, підвищена збудливість, тривога, напруженість, конфліктність і агресивність дітей, зниження здатності до навчання [4].

Безумовно, стани стресу і хронічної тривожності не тільки знижують результати навчання та навчальної діяльності в цілому, але й впливають на розвиток і протікання когнітивних процесів, що викликає затримку в розвитку дитини, впливає на формування його індивідуального стилю діяльності.

Низькі адаптивні можливості центральної нервової системи, нездатність адекватно реагувати і переробляти інформацію, що надходить у мозок, гальмує процес навчання в цілому.

Будь-яка навчальна програма повинна керувати процесом навчання не тільки за результатами набуття знань, але й за особливостями стану функціональної системи і впливу на неї всіма каналами, з обліком не тільки сенсорної, але й моторної активації. Але, якщо в процесі навчання висуваються вимоги, що перевищують здібності функціональної системи учня, відбувається її пригнічення [5].

Як показує світовий досвід, інформатизація все більш активно впливає на формування психічних процесів. Використання мультимедійних технологій у початковій школі, безумовно, має і позитивний ефект: підвищуються когнітивні здібності, зростає кмітливість і увага. За умов дотримання правил використання мультимедіа у дітей спостерігаються більш високі показники мотивації досягнень і саморозвитку. Також є корисними і комп'ютерні ігри, особливо для дітей з порушеннями навичок письмового мовлення, навичок читання.

Аргументація необхідності навчання критичному сприйняття інформації не отримала належного розуміння на фоні активної пропаганди ефективності комп'ютерів у навчанні [6]. Як результат цього, особливої актуальності набула проблема негативного впливу мультимедійних технологій на фізичне і психічне здоров'я учнів. Надмірне навантаження на будь-який з аналізаторних каналів викликає функціональні порушення головного мозку з дестабілізацією механізмів компенсації і регуляції центральної нервової системи. На підставі цього, наприклад, американські школи прийшли до використання мультимедіа на уроках як доповнення до інформації, даної вчителем, отриманої з підручників, таблиць, друкарських машинок і калькуляторів [7].

На сьогодні існують гігієнічні норми експлуатації мультимедійних технологій. Для дітей, молодших 10 років, цими нормами передбачено не

більше 10 хвилин безперервної роботи з комп'ютером. На жаль, далеко не завжди цих норм суворо дотримуються в навчальному процесі.

Дослідження проблеми використання медіаосвіти показали, що нераціональне використання мультимедійних технологій на уроках в початковій школі здатні стимулювати агресивність, слабкозоркість у дітей молодшого шкільного віку (6–10 років). Тобто, діти піддаються найбільшій небезпеці негативних впливів у той період, коли кора головного мозку ще не цілком сформована й основні функції несе підкірка.

Для дітей захоплення інформаційними технологіями часто буває пов'язане з бажаннями керування і контролю, що реалізуються в роботі з комп'ютерними програмами. Такі ж схильності діти можуть перенести й у сферу людських відносин, однак спроби маніпулювання іншими людьми часто закінчуються невдачею. Дітей-інтровертів це може підштовхнути до соціальної ізоляції. Комп'ютерні захоплення часто бувають компенсацією невдач, що відбуваються в процесі міжособистісного спілкування.

Таким чином, важко говорити про однозначно позитивний вплив мультимедійних технологій у початковій школі, адже важливою є гігієна їх використання, від якої залежить збалансованість позитивних та негативних ефектів.

Список використаних джерел та літератури

1. Підкасистый П.И., Тыщенко О.Б. Компьютерные технологии в системе дистанционного обучения // Педагогика. – 2000. – №5.
2. Волочков А.А., Вяткин Б.А. Индивидуальный стиль учебной активности в младшем школьном возрасте // Вопросы психологии. – 1999.– №5.
3. Подкорытов В.С. Новые технологии в медико-социальной реабилитации детей и подростков с органическими поражениями нервной системы, страдающих речевыми и психическими расстройствами // Материалы Национальной конференции психологов и логопедов. – Харьков, 1998.– С. 66-68.
4. Козидубова С.М. Особенности эмоциональных нарушений при неврозах у подростков. // Таврический журнал психиатрии. – 1999 – №3 (10).
5. Данилова Н.Н. Педагогическая психофизиология / Психофизиология. – М: Аспект пресс, 1999.
6. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. – 1999.–Том 20, №1.
7. Новикова А.А. Медиаобразование в США: проблемы и тенденции // Педагогика. – 2000. – №3.