

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА СТАНОВЛЕНИЯ СУБЪЕКТНОСТИ УЧАЩИХСЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР: БАЗОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ И РЕЗУЛЬТАТЫ ДИАГНОСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Сенькина Г.Е.¹, Гаврилова Т.И.¹

¹*ФГБОУ ВПО «Смоленский государственный университет», Смоленск, Россия (214000, Смоленск, ул. Пржевальского, 4), e-mail: gulzhans@mail.ru*

На основе анализа основных положений теорий развития субъектности личности, педагогической поддержки, а также психолого-педагогической литературы по изучению особенностей влияния компьютерных игр на физическое и психическое здоровье детей сформулированы базовые положения и трактовки ключевых понятий исследования педагогической поддержки становления субъектности учащихся с использованием компьютерных игр. Приведены результаты диагностического исследования на базе общеобразовательных школ по выявлению причин повышенного интереса учащихся в возрасте 10-14 лет к компьютерным играм, подтверждающие, что подростки используют компьютер в основном в качестве источника развлечений. Теоретически обосновано, что для становления субъектности учащихся, увлеченных компьютерными играми, особое значение приобретает привлечение их к созданию компьютерных развивающих игр в специальной программной среде, индивидуальная педагогическая помощь в соответствии с их особенностями в становлении субъектности, проблемами неконструктивного воздействия компьютерных игр.

Ключевые слова: педагогическая поддержка, становление субъектности личности, субъектность учащегося, развивающие компьютерные игры

PEDAGOGICAL SUPPORT OF THE FORMATION OF SUBJECTIVITY OF PUPILS USING COMPUTER GAMES: BASIC POSITION AND RESULTS OF DIAGNOSTIC RESEARCH

Senkina G. E.¹, Gavriliva T.I.¹

¹*Smolensk State University, Smolensk, Russia (214000, Smolensk, street Przewalskiego, 4), e-mail: gulzhans@mail.ru*

Based on the analysis of the main provisions of the theories of development of subjectivity personality, pedagogical support, as well as studying psychological and pedagogical literature about the peculiarities of the influence of computer games on the physical and mental health of children formulated basic provisions and interpretation of the key concepts in the study of pedagogical support of the development of subjectivity students using computer games. Results of the diagnostic study to identify the reasons for the increased interest of pupils aged 10-14 years to computer games is showed and confirmed that teenagers use a computer in the main as a source of entertainment. Theoretically justified, that for development of subjectivity students, who are keen on computer games, special importance is attracting them to the creation of computer educational games in a special programming environment, private pedagogical assistance in accordance with their peculiarities in the formation of subjectivity, the problems of the destructive impact of computer games.

Keywords: pedagogical support, the formation of the individual subjectivity, pupil's subjectivity, development computer games

Введение

Одна из наиболее актуальных проблем личностно ориентированного образования – обеспечение возможности становления субъектной и авторской позиции школьника не только в обществе сверстников, но и в постоянно изменяющемся социуме, информационном обществе. Поэтому одной из приоритетных задач обучения и воспитания в школах XXI века является формирование субъектности личности обучающегося. В современных условиях

особенно остро встает проблема педагогической поддержки становления субъектности учащихся в условиях агрессивного воздействия информационной среды.

Цель исследования состоит в том, чтобы обосновать актуальность и необходимость решения проблемы педагогической поддержки становления субъектности учащихся с применением компьютерных развивающих игр.

Материал и методы исследования. В качестве материалов нами использованы результаты исследований отечественных ученых, занимающихся проблемами развития субъектности личности, положения теории педагогической поддержки детей, а также результаты проведенного нами диагностического исследования на базе одной из школ Смоленской области. Использовались методы наблюдения, анализа, синтеза, теоретического обобщения, анкетирования, обобщения опыта педагогической деятельности.

Результаты исследования. В соответствии с проведенным анализом психолого-педагогической литературы в качестве базовых положений и трактовок ключевых понятий нашего исследования нами выделены следующие.

1. Понятие субъектности как интегральное качество личности, означающее направленность развития человека на совершенствование социальной мотивации и оптимальность социальных действий, олицетворяющее собой целостность человека, как деятеля.

Нам наиболее близка трактовка понятия субъектности Гущиной Т.Н., которая отмечает, что такое социально-психологическое качество определяет сознательную деятельность личности и деятельное отношение к себе и миру, которые и характеризуют степень субъективного воздействия личности на явления, процессы, системы [6]. Субъектом стать сразу нельзя, им можно «ста-но-вить-ся». И такое становление протекает посредством самопознания самим себя, разнообразных форм деятельности и самодеятельности [7].

II. Взгляд на процесс становления и развитие человека через его субъектные свойства в рамках субъектно-деятельностного подхода.

В своих работах выдающийся психолог и философ С.Л. Рубинштейн определяет, что человек не только объект различных воздействий, но и субъект, который изменяя внешнюю природу, изменяет и свою собственную личность, сознательно регулируя своё поведение. Наравне с С.Л. Рубинштейном, известный психолог Л.С. Выготский большое внимание придавал деятельности человека: 2В деятельности человека, в его делах – практических и теоретических – психическое, духовное развитие человека не только проявляется, но и совершается»[8].

III. Необходимость учета рисков агрессивной информационной среды, влияющей на развитие личности учащихся, их психическое и физическое здоровье.

Поскольку становление субъектности учащегося происходит в обществе и благодаря ему, очень важно понять особенности его социального окружения. Современное общество информационных технологий характеризуется тем, что во всех основных формах учебной и внеучебной деятельности любого школьника задействован персональный компьютер. Нормативной основой использования информационных технологий в процессе обучения является закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» № 149-ФЗ от 27 июля 2006 года.

Существует множество научных статей, доказывающих преимущество информатизации процесса образования, но наравне с этим в обществе обсуждаются негативные стороны использования компьютера подростками. И самой проблемной и обсуждаемой темой является влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье школьников. На протяжении последних пятнадцати лет ведутся дискуссии о влиянии виртуальных игр на детей. Учёные и психологи по всему миру пытаются выявить неразрывную причинно-следственную связь между злом, созданным фантазией подростка при прохождении компьютерной игры и реальным злом. По данной проблеме опубликованы научные работы, авторы которых высказывают мнение, что занятия с компьютером в качестве источника развлечений – это своего рода зависимость, которая выражается в таких психопатологических симптомах, как неспособность подростков переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими. Отмечается и такая опасность, как оскудение эмоциональной сферы подростка, поскольку игрок, если он хочет выиграть, должен постоянно подавлять свои чувства и оставаться хладнокровным. Некоторые компьютерные игры провоцируют, по мнению авторов, агрессивное поведение, возвеличивание войн и насилия, а также правого экстремизма [5, 10]. Ряд исследований показал, что у школьников, игравших в виртуальную игру, наблюдалось значительно более сильное физиологическое возбуждение, а также большее количество агрессивных мыслей по сравнению с их сверстниками. В рамках таких исследований изучалось влияние только агрессивных игр, содержание которых наполнено сценами физического насилия и жестокости [5, 10].

IV. Опора в становлении субъектности учащихся на использование развивающих компьютерных игр, их самостоятельное проектирование подростком.

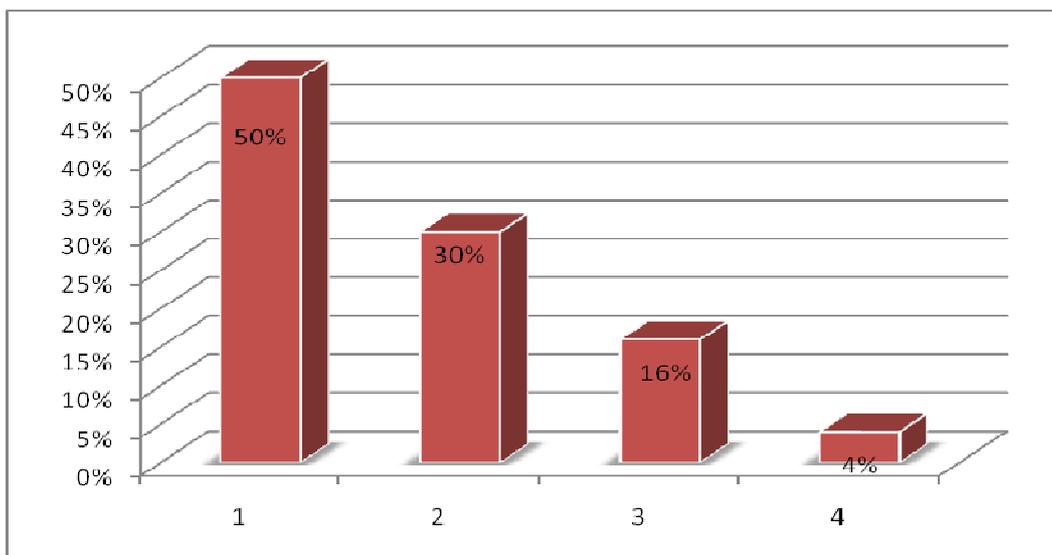
Мир компьютерных игр разнообразен и существуют различные классификации виртуальных развлечений. Все они основываются на критериях принадлежности компьютерной игры к тому или иному жанру. Для нашего исследования представляет интерес классификация [2], в которой все компьютерные игры можно разделить на 2 вида:

- ролевые, которые оказывают сильнейшее влияние на психику играющего, наибольшую глубину «вхождения» в игру, а также мотивируют игровой деятельностью, основанной на потребностях принятия роли и ухода от реальности. К ним можно отнести следующие подвиды игр: дум-образные и руководительские игры, в основе которых и лежат агрессивные сценарии.

- неролевые компьютерные игры. Их особенность в том, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. В эту категорию игр входят аркадные игры, головоломки, игры на быстроту реакции.

Таким образом, как видно из описания, опасность для психики школьника составляют именно ролевые игры с агрессивным сценарием, а развивающие компьютерные игры, относящиеся к категории не ролевых компьютерных игр, не представляют угрозы для психического состояния подростка.

Как было сказано ранее, компьютер для современных школьников стал неотъемлемой частью жизни, а, значит, и на ранних этапах формирования субъектности использование компьютерных технологий имеет высокое значение. Группа исследователей, занимающихся изучением познавательного интереса ученика [3] в процессе становления субъектности школьника выделяют несколько видов познавательного интереса ребёнка к компьютеру: интерес к компьютерам как к объектам развлечений; интерес к процессу управления компьютером; интерес к использованию компьютера как инструмента деятельности. При этом, согласно их исследованиям [3], компьютер для школьника в первую очередь источник забавы, возможности нескучного времяпрепровождения. Мы провели исследование в школах г. Смоленска с целью выявления причин повышенного интереса учащихся в возрасте 10-14 лет к компьютерным играм, результаты которого не противоречат данным утверждениям и показывают, что и на сегодняшний день дети по-прежнему используют компьютер в основном в качестве источника развлечений.



1. Играют, чтобы занять свободное время.
2. Компьютерные игры вызывают интерес и позволяют «нескучно» провести время.
3. В играх привлекает возможность безнаказанно убивать, применять насилие.
4. Не играют в компьютерные игры.

Рис. 1. Результаты исследования

Можно сделать вывод, что одной из причин, лежащих в основе психических отклонений, встречающихся довольно часто у школьников, лежит повышенный интерес к компьютерным играм. При этом стоит отметить, что интерес к компьютеру формируется уже с раннего возраста и к подростковому возрасту порой приобретает уровень зависимости.

В то же время данные диагностического исследования показывают, что учащиеся заинтересованы в том, чтобы использовать информационные технологии в качестве дополнительного средства обучения. Так, на представленные в анкете вопросы, касающиеся необходимости наличия образовательного веб-сайта, данный сайт хотели бы иметь 81% опрошенных учащихся. При этом 46% школьников хотели бы с помощью данного сайта получать доступ к методическим материалам по учебным предметам в любое время, 44% – лишь иногда иметь такую возможность. Пройти онлайн-курсы по интересующим темам пожелало 57% учащихся, 24% хотели бы иногда иметь такую возможность. За возможность получения дополнительной консультации учителя в онлайн-режиме – 36% школьников, 47% хотели бы иногда иметь такую возможность.

На основе полученных данных можно сделать вывод, что большинство учащихся хотели бы пользоваться образовательным веб-сайтом, который предоставлял бы возможность пользоваться методическими материалами в любое время, проходить различные онлайн-курсы, получать консультацию учителей в онлайн-режиме. Возможности такого сайта

улучшили бы эффективность обучения школьников, позволили показать преимущества компьютера как средства педагогической поддержки. Особенно важно при этом учитывать особенности интересов учащихся, увлеченных компьютерными играми, позволяя представлять содержание обучения в увлекательной форме с применением развивающих компьютерных игр, разрабатывая обучающие курсы по проектированию компьютерных развивающих игр в специальной программной среде.

Таким образом, в связи с тем что компьютер является не только игровым средством и всё более преобразуется в средство обучения и развития, необходима целенаправленная педагогическая поддержка становления субъектности учащихся в процессе использования развивающих компьютерных игр, позволяющая уменьшить выявленные риски. Несмотря на актуальность, проблема педагогической поддержки становления субъектности остаётся малоизученной. Мы хотели бы рассмотреть одну из проблем – проблему создания педагогически целесообразных обучающих и развивающих программ в качестве средства совместного взаимодействия педагога и ученика. Привлечение учащихся с повышенным интересом к компьютерным играм к созданию развивающих компьютерных игр для сверстников или обучающих игр для младших школьников выступит не только в качестве механизма психологической защиты психики подростка от пагубного воздействия агрессивных компьютерных игр, но и поможет в становлении субъектности, профориентации, самореализации. Иначе говоря, произойдёт замещение опасного использования компьютера более безопасным – развивающим.

V. Необходимость оказания индивидуальной педагогической помощи учащимся, в соответствии с их особенностями, в становлении субъектности проблемами неконструктивного воздействия компьютерных игр.

Отметим, что из существующих в педагогике трактовок понятия «педагогическая поддержка» (О.С. Газман, Т.В. Анохина, В.П. Бедерханова, Н.Б. Крылова, Н.Н. Михайлова, С.Д. Поляков, С.М. Юсфин, Т. Фролова и др.) мы опираемся на определение О.С. Газмана, создавшего теорию педагогической поддержки. Под термином «педагогическая поддержка» О.С. Газман понимал «процесс совместного с ребенком определения его собственных интересов, целей, возможностей и путей преодоления препятствий (проблем), мешающих ему сохранить свое человеческое достоинство и самостоятельно достигать желаемых результатов в обучении, самовоспитании, общении, здоровом образе жизни» [4]. Особенно важным положением в теории педагогической поддержки для нас является идея об оказании индивидуальной педагогической помощи ребенку в процессе совершенствования его личности в наиболее подходящих для него условиях, способствующих здоровому образу

жизни. Принципиально важно также то, что педагог не должен навязывать свои взгляды подростку, а создавать условия для его развития, организовать ту воспитывающую, развивающую и обучающую среду, в которой ребенок сможет расти и развиваться свободно, реализовывать свои интересы, природные задатки [9].

Благодаря педагогической поддержке становления субъектности учащихся с использованием развивающих компьютерных игр, их проектирования в специальной программной среде будут развиваться самостоятельность школьника, его информационная культура, ответственность, социальная независимость, а также ориентация на задачу и конечный результат. Стремление к реализации знаний в программных продуктах разработки и создания развивающих компьютерных игр повысят познавательный интерес школьников к учебной деятельности, а успешность реализации и удовлетворённость собственными результатами деятельности будут способствовать формированию уверенности в собственных силах.

Список литературы

1. Абраменкова В.В. Ребенок в «Зазеркалье». Кромешный мир компьютерных игр. – М.: Лепта Книга, 2008. – 112 с.
2. Бурлаков И. В. НОМО GAMER. Психология компьютерных игр. – М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 84 с.
3. Богданов С. А. Формирование познавательного интереса у старшеклассников в дидактической компьютерной среде: Автореф. дис. ...канд. пед. наук. – Волгоград, 2002. – 206 с.
4. Воспитание и педагогическая поддержка детей в образовании: матер. всерос. конф. / Под ред. О.С. Газмана. – М.: Инноватор, 1996. – 72 с.
5. Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Вайскунского. – М.: «Можайск-Терра», 2000. – 432 с.
6. Гущина Т.Н. Развитие субъектности старшеклассника: опыт исследования в системе дополнительного образования детей. – Ярославль: Изд-во ЯГПУ, 2010. – С. 16 – 22.
7. Гущина Т.Н. О субъектности старшеклассника и социально-педагогическом сопровождении ее развития. – Ярославский педагогический вестник. – 2011. - № 2. – Том II (Психолого-педагогические науки). – С. 53 – 57.
8. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии – СПб: Питер, 2000. – 712 с.

9. Сенькина Г.Е. Педагогическая поддержка развития предметных способностей учащихся очно-заочной физико-математической школы: принципы, структура, варьирование групп обучения // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 4; □ URL: www.science-education.ru/110-9816
10. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В.Фомичев, А.Г.Шмелев, И.В.Бурмистров // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. – 1991. - №3. – С. 27 – 39.

Рецензенты:

Сенченков Н.П., д.п.н., профессор, первый проректор Смоленского государственного университета, г. Смоленск.

Боровикова Т.В., д.п.н., профессор, заведующая кафедрой управления Смоленского государственного университета, г. Смоленск.