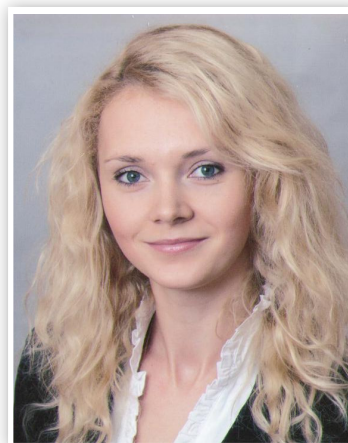




Тетяна Анатоліївна Яншина,
науковий співробітник
Інституту обдарованої дитини
НАПН України,
м. Київ, Україна

УДК 159.09:37.013.8: (004.493)



Ірина Вікторівна Хован,
учитель фізики НВК «Домінанта»,
м. Київ, Україна

НАУКОВО-ОСВІТНІ МЕРЕЖІ В ІНТЕРНЕТІ ЯК ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ДЛЯ ОБДАРОВАНИХ ДІТЕЙ ТА ПІДЛІТКІВ

У статті йдеться про освітні можливості інтернет-простору у навчанні, вихованні та розвитку обдарованих дітей.

Ключові слова: обдаровані діти, творчість, інтернет-простір, освітній процес.

The article is about the educational opportunities the Internet space for training, education and development of gifted children.

Key words: gifted children, creativity, internet space, educational process.

Вплив інтернет-простору на освіту. З появою наприкінці ХХ ст. нового типу інформаційного простору – інтернет-простору, виникла популяція людей, які називають себе «мешканцями мережі». Чисельність їх постійно збільшується, 99% підлітків віком від 12 до 14 років постійно відвідують всесвітню мережу.

В Інтернеті структуруються соціокультурний, економічний, інформаційний та освітній простори. Це призводить до змін змісту освіти, освітніх можливостей особистості, що пов'язано з віртуалізацією освітніх процесів. Створюється віртуальний світ, який, на відміну від реального, інтегрується комп'ютерною системою. З'являється новий глобальний рівень освітнього простору.

Під впливом Інтернету змінюється стиль життя: змінюються форми проведення вільного часу, звичні канали інформації, а особливо – характер міжособистісних відносин. З появою Інтернету з'явився новий вплив на освіту, як на соціалізацію дитини. Зміна соціалізаційних процесів відбувається як на рівні агентів соціалізації, так і на рівні тих, хто проходить процес соціалізації.

Розпочався процес створення нового типу індивіду – Homo virtualis, людини, орієнтованої на віртуальність, творця, носія, споживача віртуальної культури. До позитивних впливів Інтернету на особистість викремлюють трансформацію комунікаційного досвіду людини у напрямку розширення доступу до інформації та даних, багаторазове підвищення ролі суб'єктності, перманентну самоідентифікацію в контексті віртуальної поведінки людини.

Проблема того, яке місце займає віртуальна реальність в освіті, в соціалізації дітей, на сьогодні є важливою. Технічні можливості дозволяють створити інтерфейс, що включає моделювання в реальному часі і взаємодії сприйняття через кілька сенсорних каналів: зір, слух, дотик, нюх чи смак. Такі системи використовують у навчанні, іграх тощо.

Використання можливостей віртуальної реальності стає революцією в освіті: доступ до повних і потужних баз інформації, віртуальних конференцій і консультацій тощо, що дозволяють вчителям підняти навчально-виховний процес на більш високий рівень.



Створення зручних навчальних матеріалів, що залучають сенсорні відчуття учнів: зір, слух, тактильні відчуття, запах, дозволять у майбутньому швидше завоювати навчальний матеріал.

Інтелект та уява людини стають головною компонентою у процесі віртуалізації. Перше, що притягує увагу науковців, – це можливості проведення віртуальних навчальних занять. Під час яких учню непотрібна парта, зошит, ручка тощо. Віртуальна реальність надає можливість максимально задіяти допитливість учнів для отримання нових знань, створити безпечний простір для ризикованих експериментів у різних сферах людського життя, використати диференційований підхід до навчання, що неможливо здійснити в умовах класно-урочної системи, здійснити міждисциплінарний підхід до навчання тощо.

Новий підхід до навчання автоматично потребує внесення змін у навчальні програми, підготовку та перепідготовку вчителів. Вимоги суспільства до освіти призвели до виникнення наукових лабораторій, що стають окремим напрямком у науці і займаються розробкою віртуальних систем для освіти.

У віртуальному музеї з допомогою технічних засобів учень має можливість ознайомитися зі світовою культурною спадщиною в її натуральному тривимірному вигляді та залучити супутні матеріали. В такому музеї можна організувати віртуальні виставки учнів.

У вищій школі набули широкого використання спеціалізовані навчальні тренажери з використанням віртуальної реальності. Маємо надію, що незабаром такі тренажери прийдуть і в систему загальної середньої освіти.

На наш погляд, віртуальна реальність може допомогти дитині у розв'язанні її психологічних проблем, пов'язаних з освітнім процесом.

Однією з проблем творчо обдарованих дітей є неприязнь до навчального закладу. Подолати її можливо з допомогою:

✓ *Прискорення.* Прискорене формування базових компетентностей завдяки реорганізації основної навчальної програми відповідно до більш високого рівня знань та прискореного інтелектуального розвитку дитини.

✓ *Збагачення.* Включення учнів в активну навчальну діяльність з розробки та розв'язання проблем, у дослідницьку діяльність.

✓ *Міждисциплінарна освіта.* Забезпечення учнів можливістю налагодження зв'язків всередині передбачуваної системи знань, через концентрацію на ключових питаннях, ідеях і темах з різних предметів.

Інтернет, як середовище для передачі знань та досвіду у системі освіти.

За даними дослідників, інтернет-середовище виконує сьогодні роль т'ютора (від англ. *tutor* – історично створена особлива педагогічна позиція, що забезпечує розробку індивідуальних освітніх програм учнів та студентів та супроводжує процес індивідуалізації освіти у ЗНЗ, ВНЗ, системах додаткової і безперервної освіти). Учні отримують знання завдяки випадковій пізнавальній діяльності (відкрив сторінку,

побачив цікаву назву або малюнок і прочитав). При цьому ступінь активності користувача буде регулюватися пошуковою стратегією, що відпрацьована на момент пошуку, цілями відносно результатів пошуку [4].

Американські дослідники вказують на декілька основних причин, з яких користувачі використовують Інтернет, як простір наукового обміну та середовище передачі досвіду. Визначимо основні напрямки передачі знань та досвіду:

✓ *Засвоєння традиційних навичок.* Користувачі, які використовують Інтернет для зв'язку, мають досвід спілкування з реальною аудиторією, більш уважно ставляться до граматики, орфографії, стилю та структури речення під час письмового спілкування в Інтернеті.

✓ *Підготовка до нової роботи.* Пізнання необхідності використання технологій для ефективного спілкування та спільної роботи з іншими людьми у часі й просторі.

✓ *Доступ до нових інструментів та ресурсів.* Обмін досвідом на сайтах й у блогах надає можливість побачити нові рішення та підходи. Так на деяких сайтах можна прочитати: «Допоможіть розв'язати задачу. Спробував таким способом (далі – спосіб розв'язання задачі) – не виходить». Як правило, у коментарях до оголошення інші користувачі надають розгорнутий аналіз допущених помилок і пропонують свої способи розв'язання.

✓ *Інструменти для сумісної роботи та обміну.* Деякі дослідники відзначають, що Інтернет має унікальні можливості для організації освітніх порталів на території мережевого простору (в усьому світі). Із розрахунком того, що Україна входить в єдиний освітній простір з рядом інших країн, такі товариства можуть слугувати формою обміну навчальним та соціальним досвідом.

Потреби дитини в інтернет-просторі.

1. Фізіологічні потреби. Інтернет – це середовище, що задовольняє інформаційний голод особистості, яка виступає аналогом голоду харчового, можливістю отримання необхідної, актуальної, вичерпної інформації для життєдіяльності індивіда в суспільстві.

2. Потреби в безпеці. Цілий перелік послуг в Інтернеті забезпечує задоволення потреби в безпеці: анонімність спілкування, можливість зміни імені, пароль та логін на сторінках у соціальних мережах, можливість піти зі сторінки за появи відчуття дискомфорту, попередження антивірусних програм, вірусну атаку. Таким чином, «мешканець» Інтернету може відчувати себе більш захищеним, ніж у реальному середовищі.

3. Блок соціальних потреб. Насамперед, це потреба у спілкуванні, що реалізується з допомогою соціальних мереж, електронної пошти, скайпу, коментарів після інформації на пошукових сайтах, порталах з новинами. Дитина обирає, коли їй почати, а коли закінчити спілкування, що також задовольняє потребу в безпеці. Місце та контингент спілкування також вибирається самостійно. У цьому випадку складно залишитися знедоленим або ізольованим, оскільки посваритися з усіма спільнотами в Інтернеті практично неможливо, а ізоляція може відбутися тільки за



умови повної пасивності людини: зайде в мережу та не відповідатиме на жодне запитання, не візьме участь в жодному обговоренні.

Наступні потреби – це потреби в позитивній оцінці з боку інших та позитивній самооцінці. В умовах Інтернету простіше знайти групу людей, яка дає позитивну оцінку вчинкам та особі користувача. У цьому сенсі Інтернет – це простір, набагато демократичніший від реального співтовариства. Якщо у класі або колективі дитина не отримує підтвердження своїм діям, вчинкам, створюваному нею іміджу, вона шукає іншу групу для спілкування, однак не завжди успішно. В інтернет-середовищі яскравим прикладом позитивної оцінки з боку інших є коментарі до аватарів, спілкування в тематичних групах, написи на «стінах». Тобто будь-яка особа, володіючи певним набором особистісних якостей, може домагатися бажаної позиції в інтернет-спільнотах, незважаючи на те, що в реальних спільнотах неможлива реалізація аналогічного статусного положення. Незадоволеність основних соціальних потреб за межами інтернет-середовища веде до соціальної дезадаптації (Н. Ю. Максимова). Тому важливою та актуальною є можливість задоволення потреб у спілкуванні, позитивній оцінці та самооцінці в інтернет-середовищі.

Потреба у самореалізації. Ця потреба в Інтернеті задовольняється по-різному: у мистецтві, іграх, спілкуванні, занятті професійною діяльністю. Особливості середовища мережі Інтернет надають особистості практично безмежні можливості для самореалізації, творчості.

Проте, потреба ще не є мотивом. Під мотивом ми розуміємо спонування до діяльності, пов'язане із задоволенням потреб суб'єкта. Мотивація – це процес свідомого вибору людиною того чи іншого типу поведінки, що визначається комплексним впливом зовнішніх (стимули) та внутрішніх (мотиви) чинників.

Необхідність створення науково-освітнього порталу для учнів загальноосвітніх навчальних закладів.

Підготовка сучасного підлітка до реального життя є невід'ємною частиною соціального світу. Підтримка нового інформаційного покоління, створення нових цінностей, застосування сучасних методів інформатизації загальноприйнятих форм спілкування, активна участь у пізнавальній діяльності – основні аспекти формування учня, як особистості у сучасному інформаційному середовищі.

Створення освітнього простору для учня є одним із важливих аспектів. Наприклад, із розширенням знань у галузі науки будується нове суспільство, з розвитком нових технологій – встановлюються нові цінності, через експериментування з реальними та віртуальними об'єктами – розвивається індивідуальна пізнавальна діяльність кожного учня. Сучасні діти вміють створювати, обробляти та обмінюватись цифровими матеріалами між собою з допомогою електронної пошти, у соціальних мережах, блогах, на форумах тощо.

Розвиток мережевого простору в Інтернеті надає нові можливості для всіх учнів. Інколи учень стає заручником неправильної та некомпетентної інформації.

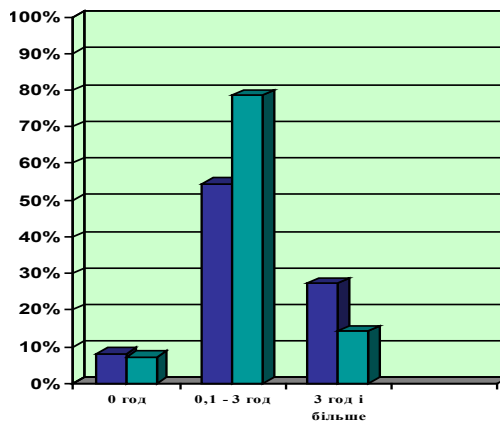
Він частіше реалізує себе через соціальні мережі, комп'ютерні ігри, інформаційні сайти та повністю занурюється у віртуальний світ.

На сьогодні актуальною постає проблема розвитку науково-освітнього простору у різних напрямках мережевих ресурсів. Підтвердження цього, надамо результати опитування 273 учнів загальноосвітніх навчальних закладів м. Києва.

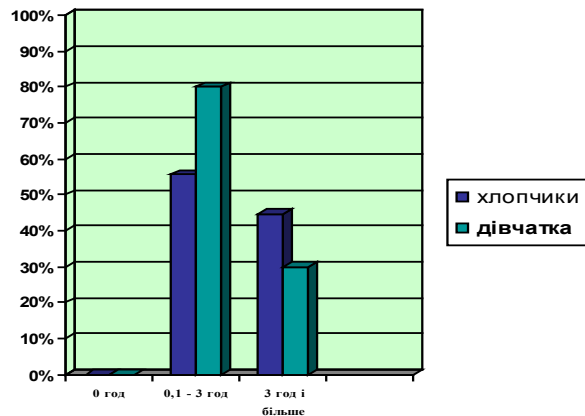
Поставлені питання:

1. Скільки годин на день ви проводите за комп'ютером?

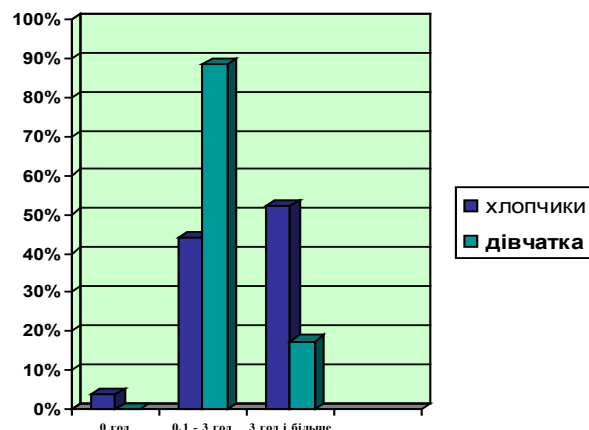
Учні 7 класу



Учні 8 класу

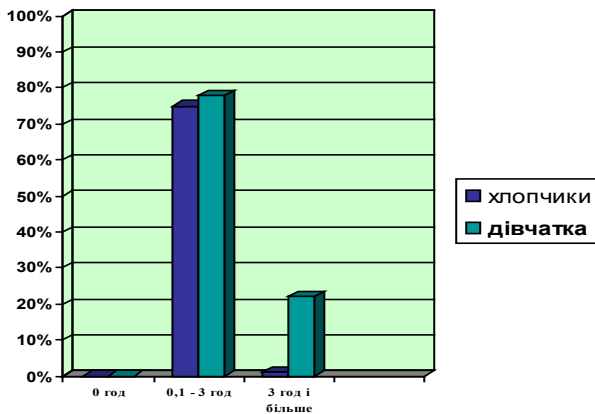


Учні 9 класу

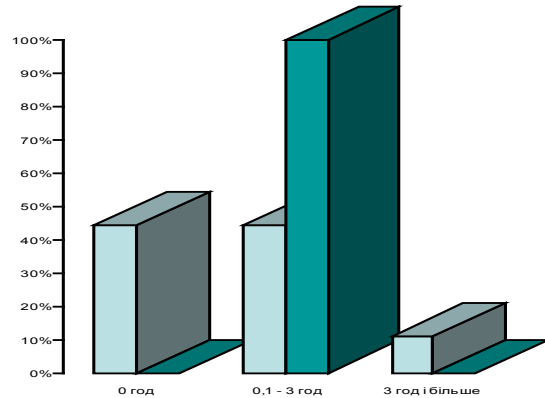




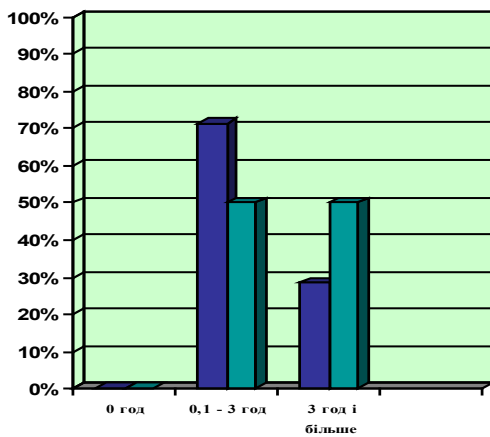
Учні 10 класу



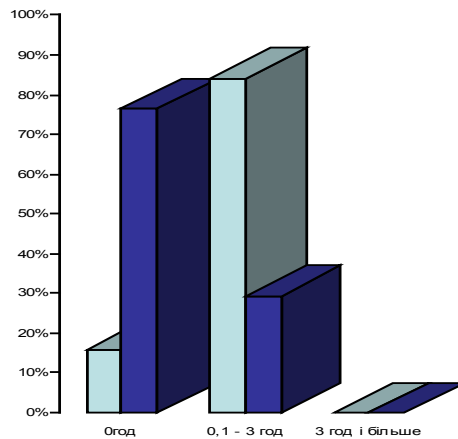
Учні 8 класу



Учні 11 класу



Учні 9 класу

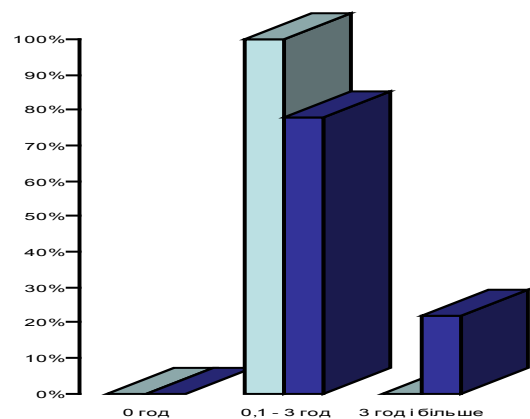


**Примітка. Синім кольором позначено дані про хлопчиків, а блакитним – про дівчаток.*

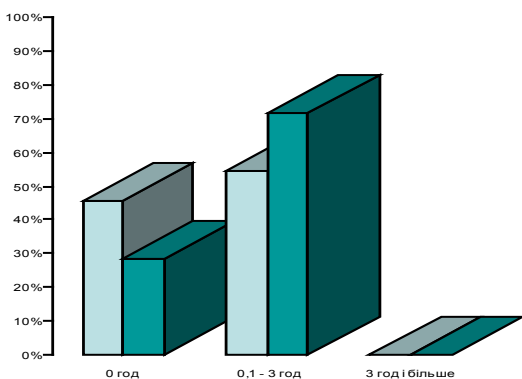
Згідно з проведеним серед учнів 7-11 класів опитуванням, можна підкреслити, що комп'ютер є невід'ємною частиною їхнього життя. Крім того, практично всі опитувані перебувають за комп'ютером 3 години на день і більше, в результаті чого отримуємо залучення учнів до мережі в таких співвідношеннях: тиждень – 21 год, місяць – 84 год, рік – 1008 год, тобто український школяр перебуває за комп'ютером 1,5 місяця на рік (42 доби).

2. Скільки часу ви витрачаєте на підготовку домашнього завдання в Інтернет-мережі?

Учні 10 класу



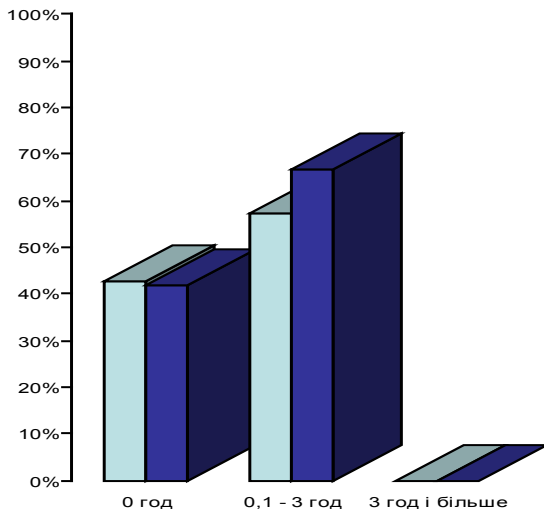
Учні 7 класу



Згідно з результатами проведеного опитування, для підготовки домашнього завдання мережею Інтернет користуються 50% опитуваних і витрачають вони на це приблизно 3 години. Більша кількість опитаних учнів, які користуються мережевими засобами, виконуючи домашнє завдання, відмічена у 10-11 класах.



Учні 11 класу



*Примітка. Блакитним кольором відмічено дані про хлопчиків, а синім – про дівчаток

На питання: «Чи грали в комп'ютерні ігри?» всі опитувані відповіли: «Так». З цього випливає, що кожна дитина вміє грати в комп'ютерні ігри, а це означає, що вона вміє керувати функціональними опціями гри. Можливо, у далекому майбутньому, ці діти зможуть керувати великими технічними пристроями та механізмами, а наше завдання допомогти освітніми методами, якими вони звикли засвоювати новий навчальний матеріал; для цього потрібно лише увійти в їхній віртуальний світ.

Оцінюючи результат діяльності учня в інформаційному просторі, необхідно переоцінити призначення та роль загальноосвітніх ресурсів. На сучасному етапі задіяно багато інформаційно-комунікаційних систем та освітніх ресурсів, що несуть навчальні цілі, але вони різносторонні. Одним із таких напрямів є: електронні бібліотеки, соціальні мережі, доступні навчальні програми, електронні книги, педагогічні програмні засоби, он-лайн-курси для учнів, електронні тренажери, системи тестування, ігри та імітаційні моделі, віртуальні лабораторії тощо. А це означає, що маємо звернути увагу на різні моделі побудови науково-освітніх сайтів як мотиваційних, інформаційних, навчальних, експериментальних, так і ігрових напрямів.

Нині в Україні зароджується нове освітнє середовище, необхідними складовими якого стали інформаційно-комунікаційні технології навчання. Актуальність цього процесу посилена формуванням інформаційного суспільства та постійним інтенсивним розвитком технологій, які значно випереджають рівень, представлений у вітчизняній системі освіти. Така ситуація спонукає вжити системних заходів, спрямованих на забезпечення самореалізації у навчанні кожної особистості. Важливим кроком у цьому напрямі є впровадження у шкільний освітній процес сучасного науково-освітнього порталу, орієнтованого на інтернет-простір.

Таким чином, на сьогодні інтернет-простір активно впливає на освітній процес. Віртуальна реальність посідає важливе місце в освіті і стає актуальним навчальним середовищем у навчанні, розвитку та соціалізації творчих учнів.

З допомогою Інтернету можна передавати знання та набувати світового освітнього досвіду. Потреби обдарованої дитини, які неможливо задовольнити у реальному просторі, можуть забезпечуватися у процесі здобуття знань в освітньому інтернет-просторі. На цей час виникла нагальна потреба у створенні науково-освітнього порталу підтримки інформатизації навчання учнів загальноосвітніх освітніх навчальних закладів.

Використані літературні джерела

4. Войскунский А. Е. Гуманитарный Интернет// Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А. Е. Войскунского. – М.: Можайск-Терра, 2000. – С. 3–10.
5. Жук Ю. О. Вплив ІКТ на формування особистості школярів / інформатика. – № 9 (201), березень 2003 – С.3-5.
6. Жалдак М. І., Шишкіна М. П., Ланінський В. В., Скрипка К. І. та ін. Оцінювання якості програмних засобів навчального призначення для загальноосвітніх навчальних закладів: монографія // за наук. ред. проф. М. І. Жалдака. – К.: Педагогічна думка, 2012 – С.132.
7. Застосування телекомунікаційних засобів у навчальному процесі: (психолого-педагогічні аспекти): навчально-методичний посібник./За ред. М.Л. Смульсон. – К.: «Педагогічна думка», 2008. – 256с.
8. Кузнецова Ю. М. Психология жителей Интернета / Ю. М. Кузнецова, Н. В. Чудова. – М.: ЛКИ, 2011. – 224 с.
9. Лучинкіна А. І. Психологічний аналіз інститутів та механізмів соціалізації / А. І. Лучинкіна // Проблеми загальної та педагогічної психології: Зб. наук. пр. ін-ту псих. імені Г. С. Костюка АПН України. – К., 2010. – Т. XII. – Ч. 7. – С. 283–290.
10. Моргун О. М., Підласий А. І. Комп'ютерний підручник як новий дидактичний засіб// Педагогіка і психологія, 1994. – № 1. – С.117–124.
11. Основи інформаційних технологій навчання: Посібник для учителів / Авт. кол.; За ред. Ю. І. Машбиця / Інститут психології імені Г. С. Костюка АПН України. – К.: ІЗМН, 1997. – 264 с.
12. Пережогин Л. О. Интернет-аддикция в подростковой среде. Сборник тезисов международной конференции «Подростки и молодежь в меняющемся обществе – проблемы девиантного поведения», 2001. – М.: Новый отсчет, 2001. – С 56–68.
13. Преподавание в сети Интернет. / Отв. редактор В. И. Солдаткин. – М.: Высшая школа, 2003. – 792 с.
14. Проектування гіпертекстових навчальних систем / За ред. Ю. І. Машбиця. – К., 2000. – 100 с.
15. Ясвин В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию / В. А. Ясвин. – М.: Смысл, 2001. – 365 с.