

Чекстере О.Ю.

кандидат психологічних наук,

старший науковий співробітник

Інститут психології імені Г.С.Костюка НАПН України

ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ НА НАВЧАЛЬНУ МОТИВАЦІЮ ТА ВИДИ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ У СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРІ

Комп'ютерні технології стали природною частиною життя сучасних дітей. Невміння працювати з комп'ютером і орієнтуватися в інтернет-просторі в сучасному суспільстві можна порівняти з неписьменністю.

Позитивний вплив певних комп'ютерних програм на якість знань учнів (оперативність та дієвість), на рівень навчальних досягнень, та рівень пізнавального інтересу, який був реалізований у практиці навчання молодших школярів, відмічають такі науковці як В.М.Андрієвська, О.В.Давискіба, Р.В.Моцик, Н.І.Толяренко (Грицай) та ін.

У літературі описані успішні спроби використання комп'ютерних ігор як засобу, що сприяє придбанню професійної, географічної та інтелектуальної мобільності, у терапевтичних цілях [1, 40-48].

Віддаючи належне привабливості віртуального світу, посиленню інтересу до його розвивально-навчального потенціалу, необхідно відзначити, що тривале перебування у віртуальному середовищі породжує феномени, які по різному трактуються педагогами, психологами, науковцями.

Сучасні діти ростуть, розвиваються й взаємодіють одночасно у двох світах – у реальному й віртуальному. І обидва ці світи впливають на психічні процеси, зміст і форму діяльності, формування особистості дитини. Дитина з одного боку змушена адаптуватися до умов життя, які постійно стають все складнішими, а з іншого — відчуває внутрішню потребу зберегти свою індивідуальність, неповторність. Багато в чому становлення особистості залежить від того, якій реальності дитина віддає перевагу.

Нами була здійснена спроба провести порівняльний аналіз впливу реального й віртуального світу на навчальну мотивацію, види діяльності та процеси розвитку дітей.

Незаперечним є той факт, що в останні кілька років суттєво знизилася мотивація до навчання навіть у молодших школярів. У одних учнів мотивація навчання зникає, не встигнувши з'явитися, у інших - втрачається з часом з різних причин. На зниження мотивації учнів впливають найрізноманітніші чинники. Практика показує, що найчастіше причинами низької мотивації на ряду з суб'єктивними особливостями учня є його надмірне перебування у віртуальному світі. Постійне захоплення відео-іграми, проковує звикання мозку дитини до високих рівнів стимуляції. Після цього робота на уроках стає прісною і нецікавою. Надання батьками постійного доступу до гаджетів на першу вимогу дитини призводить до появи у дітей імпульсивних форм поведінки, до невміння працювати, до неадекватних реакцій на труднощі в навчанні, тобто до недостатнього розвитку волевої сфери, а саме до несформованості довольності поведінки. Комп'ютерні ігри сприяють поверхневому, безвідповідальному ставленню до життя, до вчинків, перешкоджають дослідницькій діяльності дітей, які засвоюють операції, які необхідно зробити, але не задають питання: «чому», не розглядають причинно-наслідкові зв'язки. Складається видимість придбаного досвіду, мудрості, що в змозі втамувати спрагу внутрішнього росту людини.

У реальному житті дитина пізнає світ при безпосередній взаємодії з людьми, живою й неживою природою, намагається у процесі пізнання з'ясувати причинно-наслідкові зв'язки. Вона маніпулює реальними предметами, обстежує їх та явища навколишнього світу, й саме ці перцептивні дії дитини лежать в основі правильного сприймання простору. У віртуальному світі відбувається маніпуляція уявними предметами, заміна реального досвіду практичних дій символізацією, оперуванням знаковими моделями. Штучна реальність позбавляє дитину конкретно-чуттєвого досвіду, що перешкоджає розвитку дрібної моторики і мови [2].

Навчання у реальному світі передбачає наявність людини, яка навчає – батька або педагога, що передає дитині не тільки свої знання й уміння, але й свої переконання й моральні цінності. Віртуальний же світ існує за своїми законами, що не мають нічого спільного із загальнолюдськими соціальними і моральними традиціями, крім того формує неадекватні, викривлені моделі світу, хибні моральні уявлення та цінності.

Зір, слух і мова лежать в основі життя людини як адекватної соціальної істоти. Зорові і слухові процеси відіграють важливу роль у розвитку мозку, і формуванні міцних мовних навичок. Пізнати екранний світ (пощупати, понюхати, полизати, покрутити) у принципі неможливо. Звідси гальмування розвитку сенсорної системи, яке не може не відбиватися на розвитку центральної нервової системи [3]. У дітей, що віддають перевагу віртуальному середовищу, мало спілкуються з навколишнім світом і людьми, мають недостатню мовну практику спостерігаються порушення фонематичного слуху і мови, а постійне навантаження на зоровий апарат, який ще не повністю сформувався, часто призводить до погіршення зору.

Споконвіків діти росли й розвивалися у русі. Саме завдяки власній руховій активності дитина відчуває здатність впливати на навколишнє середовище. У віртуальному світі обмеження рухової активності дітей, які проводять в нерухомій позі багато часу, призводить до рухової депривації, що впливає на психічний розвиток, зокрема, на формування «образу Я». Нездатність змінювати навколишнє середовище обумовлює виникнення фрустрації й пов'язаних з нею пасивності або агресії в поведінці дітей. Самообмеження руху призводить до виникнення тривожності, дратівливості, агресивної поведінки.

У віртуальному світі знімаються заборони і обмеження морально-етичного і соціального планів (зняття табу насилля, вбивств, руйнування; відсутність правових норм, що діють у реальності). Діти на підсвідомому рівні відчужуються від фундаментальних речей: необхідності дотримання правил, неминучості покарання за агресивну поведінку і порушення закону, єдності просторово-часового континууму. Зацікавленість агресивними іграми

призводить до того, що діти можуть спробувати застосовувати подібні методи розв'язання проблем у реальному житті.

У традиційній грі дитина отримує можливість відтворити основні смисли людської діяльності й засвоїти ті форми стосунків, які будуть реалізовані згодом, отримує навички соціальної взаємодії, вчиться стримувати себе, узгоджувати свою поведінку з діями партнерів, формує свою самооцінку в залежності від реальних успіхів і досягнень, позбавляється стресів і напруги. Тоді як комп'ютерні ігри сприяють засвоєнню агресивних форм поведінки, породжують підвищену тривожність, формують досягнення, які значущі тільки в контексті віртуального світу, знецінюють значимість оточуючих. Віртуальне середовище обмежує ініціативність дитини, воно дозволяє діяти тільки в рамках правил творців гри.

Творче мислення розвивається тільки на основі власної активності, уваги, живої зацікавленості реальним світом. У традиційній грі дитина має можливість змінювати правила й хід гри залежно від ситуації, проявляти самостійність та творчу активність. Віртуальні ігри відрізняються керованістю подій (можливістю зберігання параметрів у грі та «переграти» подію), прогнозованістю подій та можливістю вибору складових (рівня складності, супротивника, зброї, місця дії), наявністю факторів, неможливих у реальному світі: декількох життів, інших фізичних законів, (наприклад, гравітації чи швидкості) та відсутністю базових потреб (у сні, відпочинку, їжі). Комп'ютерні ігри навчають дітей жити за іншими правилами, де відсутня необхідність дотримуватися єдиних для всіх норм і законів, навіть законів природи.

Віртуальні ігри, надаючи готовий формат, гальмують розвиток уяви, образного мислення: картинки, об'єкти, що рухаються, натуральне зображення перешкоджають польоту фантазії дитини. Реальна гра передбачає «домислювання» ігрової ситуації, застосування уяви.

Віртуальний світ не має просторових меж, йому доступний будь-який ступінь свободи соціальних рамок, анонімність, можливість програвання різних ролей, різних життів. Поряд із цим електронна демократія, різноманіття інтерактивного спілкування, свобода творчої самопрезентації змінюються

інформаційними шоками, поглинанням віртуальним спілкуванням, соціальним відчуженням. Вміння спілкуватися з реальним світом і реальними людьми в ньому уможлиблює тільки живе спілкування, його дрібні штрихи не можуть бути передані найточнішою машиною і якісним відтворенням. Вкрай важливим негативним наслідком необмеженого віртуального спілкування стає недостатність живого спілкування, порушення соціальної адаптації, а саме, неучасть у житті власної родини, невиконання повсякденних обов'язків, скорочення спілкування із друзями, мінімалізація соціальних контактів.

Як бачимо, природні умови життя дитини (реальний світ) у порівнянні з штучно створеним (віртуальний світ) є більш сприятливим середовищем для нормального повноцінного розвитку дитини. Хоча контрольована нетривала взаємодія дитини з віртуальним світом і може сприяти розширенню кругозору, та до певної міри розвитку уваги й пам'яті. Але якщо віртуальна реальність починає затуляти і навіть підмінювати реальний світ - порушення охоплюють практично всі сфери розвитку дитини, зокрема мотивацію до навчання, призводять до глибоких особистісних змін.

Література

1. Керделлан К. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / Кристин Керделлан, Габриэль Грезийон ; пер. с фр. А. Луцанова. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – 272 с.
2. Кондратенко Л. О. Ілюзія спроможності / Л. О. Кондратенко // Нові технології навчання: психологічні проблеми : тези доп. наук.-практ. конф., (Київ, 15–16 трав. 2007 р.) / АПН України, Ін-т психології ім. Г.С.Костюка АПН України ; за ред. С.Д.Максименко, М.Л.Смульсон. – Житомир : ЖДУ ім. І.Франка, 2007. – 120 с.
3. Блум Ф. Мозг, разум и поведение / Ф. Блум, А. Лейзерсон, Л. Хофстедтер ; пер. с англ. Е. З. Годиноной. – М. : Мир, 1988. – 248 с.
4. Чекстере О. Ю. Психологічні особливості децентрації дітей, залежних від комп'ютерно-ігрової діяльності. / О. Ю. Чекстере // Дис. канд. психол. наук. Київ, 2012. – 303 с.