

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ ЛИЧНОСТИ

*Работа представлена кафедрой информационных систем и технологий в образовании
Кубанского государственного университета.*

Научный руководитель – доктор педагогических наук, профессор А. И. Архипова

Изложены компьютерные инновационные дидактические технологии, направленные на воспитание личности. Созданные технологии были апробированы учителями общеобразовательных школ Краснодарского края.

Ключевые слова: *компьютерные дидактические технологии, мотивация обучения, направленность на приобретение знаний, учебно-игровой процесс.*

A. Vilkov

COMPUTER DIDACTIC TECHNOLOGIES AS A MEANS OF PERSONALITY UPBRINGING

The paper presents the innovative computer didactic technologies aimed at upbringing of a personality. The designed technologies have been approved by comprehensive school teachers of the Krasnodar Territory.

Key words: *computer didactic technologies, motivation for training, orientation on knowledge acquisition, study-game process.*

Введение. Создание компьютера по значимости для истории человечества, в частности для образования, можно по праву сравнить с изобретением книгопечатания. Традиционно считается, что компьютерные технологии предназначены для представления, обработки и хранения информации различного характера. Однако, на наш взгляд, возможности компьютера несравненно шире, поскольку высок нравственно-эстетический потенциал компьютерных технологий (в частности, учебного назначения), который в настоящее время почти не используется для решения воспитательных задач. Отметим несколько важнейших направлений применения компьютера в нравственно-эстетическом воспитании молодежи.

1. Компьютер формирует навыки практической грамотности. Не секрет, что компьютер вытеснил из жизни многих школьников и студентов книгу – в прошлом главный источник знаний и инструмент формирования навыков грамотного письма. Как следствие, наблюдается падение грамотности специалистов и школьников. Парадокс в том, что некоторые старшеклассники, читая книжный текст по слогам, в то же время уверенно ориентируются в сложных интерфейсах компьютерных технологий.

Мы считаем, что компьютер, напротив, не только может, но и должен вернуть школьникам книгу. Успех в этом зависит от компьютерных технологий, которые применяются в учебном процессе. Эта проблема решается в учебном пособии «Русский язык. Диалоги с компьютером» (публикуется по частям в журнале «Школьные годы») [2, с. 20–40]. Его специфика в широком применении компьютерных инновационных дидактических технологий с компьютерной поддержкой, обеспечивающих возможность одну и ту же учебную информацию (повторение – мать учения!) представить в различных формах, что дает эффект новизны и делает процесс научения интересным и увлекательным.

Формирование практической грамотности является неотъемлемой частью процесса воспитания. Грамотность – это проявление уважения к «великому могучему» русскому

языку, следовательно, непереносимое условие воспитания патриотизма.

2. Компьютер воспитывает личность и формирует направленность на приобретение знаний. Психолого-педагогические эксперименты и наблюдения педагогов свидетельствуют о проявлении неблагоприятной тенденции в динамике интеллектуальных способностей и некоторых личностных качеств учащихся, влияющих на продуктивность учебного труда. Эту тревожную тенденцию, на наш взгляд, можно переломить посредством активного использования в учебном процессе старшей школы новых информационных технологий.

Высокий потенциал компьютера в решении воспитательных задач обучения подтвержден учителями и психологами гимназии № 72 г. Краснодара, где эксперимент продемонстрировал удивительный факт: большинство учащихся вообще не хотят учиться! В то же время применение только в течение одной учебной четверти инновационных компьютерных технологий обучения из электронного приложения журнала «Школьные годы» резко увеличило направленность на приобретение знаний в экспериментальных классах, в то время как в контрольном классе при традиционном обучении этот показатель практически не изменился (рис. 1, 2) [7].

3. Компьютерные учебные игры как средство обучения и воспитания учащихся. Известно, что игра проходит через всю жизнь человека. В играх источник деятельности – сам обучающийся, он всегда активен. Метод активного, игрового обучения основан на концентрации внимания, на учебном поиске, а не на использовании готового знания.

Анализ включения компьютерных учебных игр в образовательный процесс выявил ряд педагогических преимуществ такой методики перед традиционными формами обучения: активизацию мыслительной деятельности; глубинное запоминание материала; формирование организованности действий и коммуникативных качеств; развитие положительной мотивации учения, а также стремления стать успешным, значимым [1, с. 2].

В чем же состоит развивающий и этический потенциал учебных компьютерных игр?

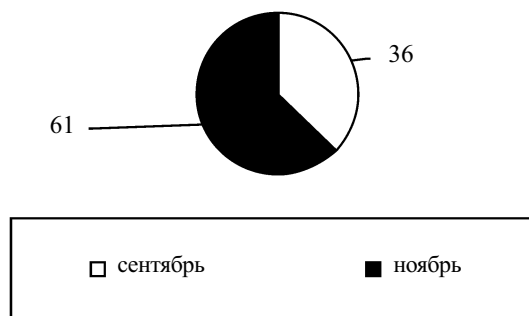


Рис. 1. Направленность на приобретение знаний 6А, 6В (экспериментальный)

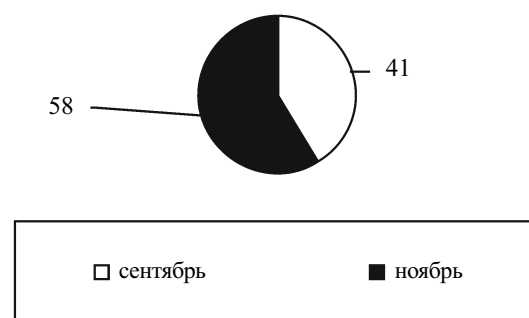
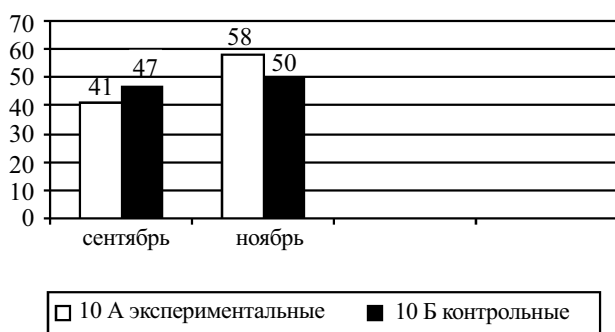


Рис. 2. Направленность на приобретение знаний 10 А (экспериментальный)

Игра сопровождается увлеченностью, поэтому активизирует и развивает способности, стойкий интерес к учебному предмету, снижает уровень тревожности, вырабатывает целеустремленность в выполнении поставленной цели [6, с. 6].

Таким образом, компьютерные учебные игры – одно из средств гуманистической педагогики, помогающее развиваться каждому ученику, существенно обогащающее учебный процесс, отвлекающее подростков от негативных факторов окружающей среды (курения, алкоголизма, наркомании), переводящее их в иное пространство жизнедеятельности, наполненное положительными эмоциями и совершенствующее личностные качества. Поэтому мы считаем, что компьютерные учебные игры могут выполнять не только педагогические, но и важные социальные функции.

4. Компьютер и эстетическое воспитание. Компьютер – незаменимый помощник учителя

в реализации целей эстетического воспитания, направленного на развитие художественной культуры школьников как способности переживать нравственно-эстетическое содержание произведений изобразительного искусства.

Возможности посещать музеи и выставки картин у многих школьников нет. Но благодаря компьютерным технологиям электронные копии картин можно увидеть, не покидая школьного кабинета. Конечно, ни одна электронная копия не может «сопоставиться» с оригиналом, зато арсенал необходимого иллюстративного материала существенно обогащается [3, с. 8]. Так, например, продукт DirectMEDIA «Шедевры мировой живописи», содержит более 11 тысяч репродукций приемлемого качества. Однако никакой информации о картинах и художниках здесь нет. Диалога с компьютером также добиться не получится.

Мультимедиа-продукт «Православная культура» содержит большое количество раз-

личных икон в электронном виде, подробную информацию о каждой иконе, несколько тестовых заданий с выбором ответов. Однако мы не нашли и здесь аппарата усвоения предметного содержания. Диалог с компьютером осуществим через компьютерный тест, однако данный тест можно выполнить и на бумаге.

Нами было разработано несколько интерактивных технологий («Персидский ковер», «Скатерть-самобранка», «Карта Германии»), способных решить поставленные задачи. Эти технологии состоят из четырех частей: познавательной (знакомство с картинами), углубляющей (дана информация о каждой картине), контролирующей (картина с выбором вариантов ответа) и поощряющей (происходит что-нибудь неожиданное и красивое). Истинные задания для ученика завуалированы в целях поддержания игровой атмосферы в технологии. А значит, мотивация резко возрастает по сравнению с обычными тестовыми технологиями.

В технологиях используется музыкальное сопровождение и символическое оформление, соответствующее ситуации. Используя данные технологии, школьник запоминает символы, музыку, оформление. Музыка в сочетании с картинами вызывает у школьника определенные чувства, эмоции, возникают чувственные ассоциации. Таким образом, школьник может познать и понять тему технологии не только

на обыденном уровне, но и на чувственном. А ведь именно на чувствах зиждется этика и эстетика [5, с. 20].

Методическая новизна технологии «Карта Германии» заключается в появлении еще одной составляющей воспитания – патриотизме (предыдущие технологии преследовали нравственно-эстетическое воспитание). Однако в нашем случае (т. е. в случае, когда эта технология используется в России) «Карта Германии» проникновенно знакомит ученика со страной, ее географией, языком, культурой. Для воспитания патриотизма у русских школьников планируется создать технологию и для России [4, с. 40].

Заключение. Таким образом, широкое внедрение форм учебной деятельности с компьютерной поддержкой, с одной стороны, снижает уровень ситуативной тревожности школьников, с другой стороны, создает условия для удовлетворения естественной потребности учащихся в игре, отвлекая их от негативных факторов окружающей среды и играя роль профилактического средства асоциального поведения подростков. Редакция журнала «Школьные годы» в течение нескольких лет разрабатывает образовательный проект «Компьютерные учебные игры» и предлагает органам управления образованием края включить этот проект в губернаторскую программу «Кубань против наркотиков» (пока безуспешно!).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Архипова А. И.* Компьютерные обучающие игры как средства профилактики асоциального поведения школьников // Школьные годы. Научно-методический журнал с электронным приложением. 2006. Ноябрь–декабрь.
2. *Архипова А. И.* Русский язык. Диалоги с компьютером // Школьные годы. Научно-методический журнал с электронным приложением. 2008. Январь–февраль.
3. *Вилков А. Л., Золотарев Р. И., Растатурин В. И.* О проблемах компьютерного дизайна учебных материалов // Школьные годы. Научно-методический журнал с электронным приложением. 2006. Сентябрь–октябрь.
4. *Вилков А. Л., Князева И. Г.* Технология «Карта Германии» // Школьные годы. Научно-методический журнал с электронным приложением. 2008. Май–июнь.
5. *Вилков А. Л.* Технология «Скатерть-самобранка» // Школьные годы. Научно-методический журнал с электронным приложением. 2007. Июль–август.
6. *Золотарев Р. И.* Роль компьютерных учебных игр в структуре национального проекта «Образование» // Школьные годы. Научно-методический журнал с электронным приложением. 2007. Ноябрь–декабрь.
7. *Савойская Т. В.* Решение проблем мотивации учения на основе информационных технологий. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bumi.ru>