

МОРАЛЬНО-ДУХОВНЕ СТАНОВЛЕННЯ ОСОБИСТОСТІ В КОНТЕКСТІ ВПЛИВУ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Світлана Семчук

Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

Анотація:

У статті розглядається проблема морально-духовного становлення особистості дитини в умовах комп'ютеризації системи дошкільної освіти. Розкриваються аспекти особистісних якостей молодого покоління, які формуються під впливом комп'ютерних технологій.

Ключові слова:

комп'ютерні технології; дитина дошкільного віку.

Аннотация:

Семчук Светлана. Нравственно-духовное становление личности в контексте влияния компьютерных технологий. В статье рассматривается проблема нравственно-духовного становления личности ребенка в условиях компьютеризации системы дошкольного образования. Раскрываются аспекты личностных качеств молодого поколения, которые формируются под воздействием компьютерных технологий.

Ключевые слова:

компьютерные технологии, ребенок дошкольного возраста.

Resume:

Semchuk Svitlana. The moral-spiritual becoming of personality in the context of computer technologies influence.

The article examines the problem of the moral-spiritual becoming of the child's personality in the conditions of computerization of the preschool education system. The aspects of personality qualities of the young generation, which are formed under the influence of computer technologies, are exposed.

Key words:

computer technologies, a child of preschool age.

Постановка проблеми. Обов'язковою умовою вдосконалення українського суспільства є створення високодуховного середовища, формування в молодого покоління високої моральної культури. Особливої актуальності це набуває сьогодні, коли труднощі соціально-економічного й політичного розвитку країни попередніх років, потік інформації зумовили морально-духовну кризу молодого покоління [8].

Серед засобів масової інформації, комп'ютерні технології посідають випереджувальні позиції. Вони, пропагуючи певні цінності, є одним із чинників духовно-морального виховання молоді.

Саме тому останнім часом багато вчених – соціологів, культурологів, педагогів, психологів, медичних працівників – цікавляться цією проблемою та аналізують вплив комп'ютерних технологій на становлення особистості дитини в дошкільному віці.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі духовності та моральному вихованню особистості присвятили свої праці Т. Шевченко, К. Ушинський, М. Драгоманов, Леся Українка, С. Русова, Г. Ващенко, В. Сухомлинський, В. Суханова, М. Стельмахович, О. Воропай, Н. Злагода, О. Кравець, Г. Лозко, Ю. Руденко, Г. Волкова, Г. Виноградов, В. Скуратівський, А. Гашимов, А. Ізмайлов, В. Зеньківський, І. Бех та ін.

Вплив інформаційних технологій на особистість дитини, зокрема на її духовно-моральне становлення, розглядалися такими вченими, як Т. Алексеєнко, І. Бех, О. Вишневецький, А. Гриценко, В. Клименко, Л. Кулагіна, В. Лизанчук, О. Петрунько, Е. Помиткін, М. Романів, О. Сухомлинська, Г. Шевченко та ін.

Формулювання цілей статті. Мета статті полягає в обґрунтуванні ролі мезофакторів у процесі морально-духовного становлення дітей

дошкільного віку загалом і впливу комп'ютерних технологій на цей процес зокрема.

Виклад основного матеріалу дослідження. Останнім часом одним із важливих винаходів людства стали комп'ютерні технології. Комп'ютеру приписують багато можливостей і переваг. Великий потік нової інформації, зокрема поширення комп'ютерних ігор чинить потужний вплив на становлення особистості сучасної дитини. Одним із плюсів вважається розширення кругозору молодого покоління. Водночас, не варто забувати, що вплив комп'ютера на становлення дитини може бути небезпечним, насамперед, для психічного, морального, духовного і фізичного здоров'я.

Дошкільне дитинство є початковим періодом становлення особистості, коли формуються основи характеру, ставлення до навколишнього світу, людей, до себе, засвоюються моральні норми поведінки, важливі для особистісного розвитку якості психіки. Однією з перших моральних потреб є потреба у спілкуванні. Задовольняється вона як у процесі взаємодії з дорослими, які добирають педагогічно доцільні зміст і засоби спілкування, так і в користуванні комп'ютером. Дитина набуває перший досвід моральної поведінки. Це аж ніяк не означає, що дорослий формує її за власним задумом чи зразком. Дитина розвивається лише тоді, коли сама активно діє. Мистецтво вихователя виявляється у пробудженні та спрямуванні активності дитини на самовиховання, у здатності відрізнити правдиві вчинки від спотворених, мозаїчні дії комп'ютерних героїв.

Пластичність нервової системи дошкільника є передумовою його високої емоційної активності. Навколишні предмети і явища завжди викликають у нього певні емоції. Тому незабутність перших вражень забезпечується не стільки глибиною їх усвідомлення, скільки силою емоційного впливу. У цьому віці

динамічно розвивається як характер, так і способи вияву емоцій. У найменших дітей виникає такий настрій, як і в екранних образів і людей, із якими вони спілкуються: дитина неначе «заражається» від них. Високий рівень розвитку емпатії (здатності до співпереживання) є результатом розуміння дитиною емоційного стану іншої людини, екранного героя. Цей стан вона не просто «копіює», а сприймає душою. Така форма вияву почуттів зумовлена потребою в підтримці з боку іншої людини, в її допомозі, а тому має духовний і моральний зміст.

Духовно-моральні якості, сформовані на засадах загальнолюдських і національних цінностей, становлять найбільше багатство особистості [6].

Духовно-моральне виховання – основна й визначальна частина виховання. Основним його завданням О. Вишневський вважає засвоєння дітьми абсолютних вічних цінностей, до яких належать віра, краса, чесність, любов, нетерпимість до зла, великодушність, милосердя, правда, мудрість, досконалість, доброта, надія, щирість, гідність, сумління, справедливість, благородство тощо [3, с. 209].

Ж. Петрочко стверджує, що проблема духовності – це процес удосконалення, сходження особистості до своїх ідеалів, цінностей і реалізація їх на своєму життєвому шляху [5, с. 10].

Основи моральної спрямованості, сформовані в дошкільному віці, визначають подальше життя дитини. виправити помилки, які допустили батьки і педагоги в духовно-моральному вихованні важко. Моральне виховання дитини спрямовується на формування моральної позиції, інтересів, потреб. Періодом становлення особистості є дошкільне дитинство, саме тоді формуються основи характеру, ставлення до довкілля, до людей [2, с. 10–11].

Саме в дошкільному віці дитина особливо сприйнятлива до засвоєння моральних норм і вимог. Це одна з дуже важливих сторін процесу формування особистості дитини. Іншими словами, духовно-моральне виховання дітей дошкільного віку можна розглядати як безперервний процес засвоєння ними встановлених у суспільстві зразків поведінки, які в подальшому будуть регулювати їхні вчинки. Унаслідок такого морального виховання дитина починає діяти не тому, що хоче заслужити схвалення дорослого, а тому, що вважає за необхідне дотримання самої норми поведінки, як важливого правила у відносинах між людьми.

У молодшому віці стрижнем, який визначатиме моральне виховання особистості дитини, є встановлення гуманістичних відносин між дітьми, опора на свої почуття, емоційна чуйність. У житті дитини емоції відіграють дуже важливу роль, вони допомагають реагувати на навколишню дійсність і формувати своє до неї ставлення. Поступово, зі зростанням малюка світ його емоцій розвивається, стає різноманітнішим і багатшим. Моральне виховання дошкільників

визначається тим, що в цей період малюк засвоює мову емоцій і почуттів, він опановує прийняті в суспільстві форми вираження своїх переживань за допомогою всіляких вербальних і невербальних засобів. Разом із тим, дитина навчається стримувати себе у прояві своїх почуттів занадто бурхливо або різко. На відміну від дворічного, малюк у віці п'яти років вже може приховати свій страх або стримати сльози. Він оволодіває наукою управління своїми емоціями, навчається виявляти їх у прийнятій у суспільстві формі, користуватися своїми почуттями свідомо.

Реалізуючи духовно-моральне виховання дітей дошкільного віку в контексті впливу комп'ютерних технологій, необхідно враховувати, що з часом моральні уявлення дітей змінюються від морального реалізму, що характеризується твердим і непохитним поділом усіх учинків на дві категорії – гарне і погане, до морального релятивізму, заснованому на розумінні, що всі заслужують шанобливого до себе ставлення й у кожному вчинку можна знайти його моральне обґрунтування.

Реаліст вважає, що моральні закони непорушні, єдині для всіх і не мають винятків. При переході до морального релятивізму діти починають судити про моральну сторону вчинків людей, екранних образів за їх наслідками, і вчинок все одно буде поганим, навіть якщо він здійснений із найкращих спонукань. Разом із тим, діти вже можуть оцінити дії людини чи екранного образу, дати моральну оцінку вчинку, незважаючи на те, до яких наслідків (позитивних чи негативних) він призвів. Система освіти та виховання, просвітницькі, культурно-освітні заклади та засоби масової інформації, зокрема комп'ютерні технології, є тими джерелами, завдяки яким духовні надбання стають здобутками індивіда.

Сучасна культурна реальність в Україні характеризується зростанням впливу комп'ютерних технологій і супроводжується поширенням масової культури невисокого й зовсім низького рівня, масовізацією свідомості дітей, поширенням гірших зразків західної культури, що веде до зниження рівня духовності молодого покоління.

Сьогодні все частіше почали говорити про гіпноотичний вплив комп'ютерних технологій на морально-духовне становлення дитини-дошкільника.

У сучасному світі особистість дитини з раннього дитинства опиняється в оточенні техносфери, істотною частиною якої є інформаційно-комунікаційні технології. Причому на першому місці стоять електронні засоби, які майже витіснили писемні. Комунікаційні технології відіграють передусім інформаційну роль у розвитку дітей, завдяки чому молоде покоління здобуває різноманітні суперечливі, несистемно-тизовані відомості про типи поведінки людей і способи життя в різних регіонах, країнах, а отже, дитина одержує

інформацію, яка істотно відрізняється від навчально-виховної в дошкільному навчальному закладі.

Науковець Г. Апостолова, посилаючись на дослідження Дж. Вейценбаума, твердить про те, що комп'ютерні технології спотворили життєвий простір дитини [1].

Вони породили специфічну субкультуру, так званий кіберпанк, що формує специфічний світогляд, який через своє штучне походження дає змогу досить легко керувати дитиною. Нове покоління комп'ютерів, які дають змогу створювати комп'ютерну віртуальну реальність, створює ще й спеціальні технічні засоби маніпулювання свідомістю та поведінкою дитини [7].

Відомий психолог Кімберлі Янг у 2001 році заявила, що діти дошкільного віку потрапляють під вплив Інтернет-залежності, і особливо насторожує те, що кількість користувачів цього віку невпинно зростає. З огляду на це, вона виділила такі психологічні закономірності та особливості духовного становлення дітей дошкільного віку:

- ейфорія (піднесений стан) від перебування в Інтернеті;
- відмова від харчування та сну заради розваг в Інтернеті;
- багатогодинне просиджування в Інтернеті;
- погіршення пам'яті та уваги;
- нехтування інтересами рідних, близьких і друзів заради перебування в Інтернеті;
- роздратованість із приводу того, що хтось або щось не дає змоги користуватися Інтернетом [4].

Реалії сьогодення такі, що привносять у наше життя нові явища, поняття та загрози. Окрім Інтернет-залежності, виникли контентні кібер-загрози. Контентними загрозами (кібер-загрозами) називають розповсюдження матеріалів, які порушують як юридичні, так і моральні норми. До них належать:

- інформація аморального характеру, зокрема порнографія;
- дитяча порнографія;
- сексуальна експлуатація неповнолітніх і дії педофілів;
- інформація терористичного й екстремістського характеру;
- сектантська інформація;
- злочини проти персональних даних, честі та гідності людей;
- наркопропаганда;
- демонстрування актів насилля, пропаганда злочинів і навчання їх здійснення.

Культурними формами становлення дитячої духовності у процесі виховання й освіти є, поряд із дитячими іграми, комп'ютерні ігри.

Гра є основним видом діяльності дошкільника, посідає важливе місце в його житті. Ігрові елементи активізують навчальну діяльність дітей, сприяють розвиткові самостійності, ініціативності та логічному пошуку.

Відомий учений Л. Виготський уважав, що дитяча гра народжується з протиріччя: дитина намагається діяти як дорослий, але не може в силу своїх вікових особливостей, тобто граючи, вона відпрацьовує ситуації дорослого життя. Крім того, що комп'ютер поєднує в собі можливості телевізора, відеомагнітофона, книги, калькулятора, універсальної іграшки, він здатний імітувати різноманітні ігри, є для дитини партнером, що може реагувати на її дії та запити, яких їй так часто бракує.

Під грою розуміється такий вид діяльності, що характеризується взаємодією гравців, дії яких обмежені правилами і спрямовані на досягнення певної мети. Гравцем виступає людина або група людей.

Комп'ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами – заміниками, діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії.

На нашу думку, навчальну комп'ютерну гру можна визначити як такий програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети в ігровій формі. Особливістю комп'ютерних ігор є те, що одним із гравців виступає комп'ютерна програма. Мета навчальної гри має подвійний зміст: ігровий – одержання дитиною винагороди; навчальний – набуття знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами.

У сучасних реаліях комп'ютерного прогресу молоде покоління часто намагається ввійти у «віртуальний світ», забуваючи про те, що саморозвиток і самовдосконалення відбуваються саме у процесі «живого» спілкування, а не у віртуальному світі. Адаптація свідомості дітей до віртуальної реальності детермінує виникнення залежності від ігор, заважає нормальному розвитку особистості, формує зубожілу духовність, моральну бідність, пригнічує психофізіологічне та соціальне здоров'я особистості.

Батьки сучасних дітей часто скаржаться на те, що дитина майже не відходить від комп'ютера, не реагує на зауваження з цього приводу, а якщо й вдається «втягти» її з комп'ютерного крісла, то на нетривалий час. При цьому коли дитина не сидить за комп'ютером, вона розмовляє про якісь новітні стратегії та технології, що дають змогу краще сприймати віртуальну реальність.

Не можна забувати про особливу чутливість дітей і здатність дитячої психіки до навіювання. Почуття страху, небезпеки виникають у дитини після перегляду кадрів із насиллям, війною, убивством. Дорослий може не помітити змін у поведінці дитини, але страхітливі образи та звуки можуть хвилювати її у вигляді снів, підвищеної тривожності чи невротичних симптомів.

Потрібно також звернути увагу на ефект звички агресивної поведінки. Постійний перегляд сцен насилля притлумлює емоційні почуття дітей, вони звикають до жорстокості,

черствіють душею. Якщо через кожні 15 хв. на екрані транслюється насилля, то через певний час дитина починає сприймати це як норму. Деякі психологи вважають, що на цьому етапі починає формуватися сценарій агресивної поведінки. Потрапляючи у соціум, дитина прагне реалізувати той спосіб агресії, який вона спостерігала на екрані, і починає діяти відповідно.

Комп'ютерні ігри – не просто те, чим діти бавляться й чим їх бавлять. Це історично вироблені культурні форми становлення й розвитку дитячої свідомості.

Комп'ютерні технології формують віртуальний світ дитини, де уявне, створене фантазією і виражене символічною комп'ютерною мовою, засвоюється і переживається як справжнє, де боротьба комп'ютерно персоніфікованих сил добра і зла, правди і кривди, любові і ненависті тощо сприймається «правдиво».

Комп'ютер формує здатність переживати уявне як справжнє, стає засобом засвоєння й перетворення на «неорганічну природу» людського в людині й першопочатків моральності, духовності, людських почуттів і моральних переживань, власне того, що зветься сумлінням.

Дитина 5-6-ти років, яка користується комп'ютером, глибше сприймає інформацію, гостріше відчуває почуття радості або страху, її психіка може бути більшою чи меншою мірою пригальмована або збуджена. Чим більше дитина витрачає енергії за день, тим більшим є ступінь втоми нервової системи. І у процесі відпочинку разом із розслабленням тіла, розслабляється й нервова система, інакше кажучи, гальмується й збудження центрів управління психікою. Величезне бажання спілкування зумовлює тяжіння дошкільника до свого домашнього «друга-вампіра». Не маючи зворотного зв'язку, дитина є приймачем ідей. Анонімність дошкільника, що сидить перед монітором, дає змогу йому тією чи іншою мірою задовольняти свої почуття (злість, хіть та ін.). Насолоджуючись картинами вбивства, насильства, вульгарності, на самоті дитина не відчуває докорів із боку сумління, вона ніби перебуває в диму пристрастей і прагнень. Несвідомо, у стані гіпнозу, вона добровільно підкоряється комп'ютерним образам і піддається управлінню своїми психічними процесами. Спілкуючись з усім світом за допомогою Інтернету, дитина знаходить для себе ніби щось цінне, обирає ідеал для наслідування. Для одних дошкільнят це суперлюдина, сміливі поліцейські або гангстери з американських детективів, для інших – політичні, громадські діячі, ще для інших – знамениті актори, модельєри, спортсмени тощо. Своєю ідеалу дитина повністю довіряє, беззаперечно вірить в його слова і дії і починає слідувати його принципам. Так ідеал з екрану монітора чинить потужний вплив на дошкільника (заворожує увагу, вводить

у гіпнотичний стан, формує поведінкові реакції, насичує духовний світ дитини зразками низькопробної продукції).

Слід звернути увагу й на позитивний вплив комп'ютерних технологій на особистість дитини-дошкільника. Комп'ютер дає змогу повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей).

Комп'ютерні ігри та вправи слід розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, а ще й мотив і мету, які стимулюють дитину.

Комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють усі традиційні форми ігор і занять у педагогічному процесі ДНЗ. Дітей залучають до набуття початкових навичок роботи з комп'ютерними технологіями та оперування знаковими формами мислення, якщо вони органічні у грі.

Останнім часом з'явилося нове покоління комп'ютерних ігор, які є продуктом співпраці програмістів, педагогів і психологів. У комп'ютерних іграх обов'язково враховують вікові особливості дітей, закономірності їх розвитку, виховання і навчання.

Комп'ютер наприкінці ХХ – на початку ХХІ ст. став для дітей найулюбленішою іграшкою, порадиником, навіть другом. Комп'ютерні ігри захоплюють увагу дітей, приваблюють їх динамічними сюжетами, дають змогу переживати гострі відчуття. Дедалі більше дітей просиджує за комп'ютерним екраном, який позитивно чи негативно впливає на молоде покоління, спричиняє певні зміни в його свідомості, взаєминах з оточенням, поглядами на світ загалом.

За умов інформатизації сучасного суспільства проблема перетворення мас-медіа й Інтернету на один із найважливіших інститутів становлення дитини як особистості має розглядатися в широкому контексті (педагогами, соціологами, психологами та представниками інших дисциплін) і стати предметом уважного наукового аналізу.

Важливість дослідження цієї проблеми полягає ще й у тому, що внаслідок розвитку інформаційно-комунікативних процесів, які мають наднаціональне та надкультурне спрямування, відбувається формування відповідного типу особистості.

Висновки. Отже, комп'ютерні технології є потужним інструментом впливу на морально-духовне становлення дітей дошкільного віку. Дошкільника ХХІ століття, який не володіє комп'ютерною технікою, можна порівняти з дошкільником минулого століття, який не вмів ані читати, ані писати.

Використання комп'ютерних технологій в освітньому просторі – це не примха. Це жорстка

вимога сьогодення. У глобалізованому інформаційному світі ми не отримаємо високих результатів і не зможемо бути конкурентоспроможними, якщо діти дошкільного віку не оволодіють цією ефективною зброєю [8].

Тому необхідно створити нову культуру з комп'ютерними технологіями, навчитись користуватися ними, не втрачаючи здатності критично мислити, відчувати, спілкуватися.

Список використаних джерел

1. Апостолова Г.В. Про наслідки використання електронної техніки для розвитку здібностей дитини / Г.В.Апостолова // Практична психологія та соціальна робота. – 2003. – № 9-10. – С. 1-3.
2. Білоусова Н. Становлення моральної свідомості. Психологічні аспекти / Н. Білоусова // Дошкільне виховання. – № 1. – 2005. – С. 10-11.
3. Вишневський О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки / О.Вишневський. – Дрогобич: Коло, 2003. – 528 с.
4. Гуревич Р.С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: навчальний посібник для студентів педагогічних ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної освіти / Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. – К.: «Освіта України». – 2006. – 390 с.
5. Духовні потреби дітей України: монографія / під заг. ред. Ж.В. Петровичко. – К.: ВД «Калита», 2005. – 108 с.
6. Кузьмінський А. Педагогіка родинного виховання / А. Кузьмінський. – Київ, 2006. – С. 157.
7. Масол Л. Формування естетичного смаку засобами телебачення і радіо / Л. Масол // Шкільний світ. – 2003. – № 38-39. – С. 34-41.
8. Ніколаєнко С.М. Освіта в інноваційному поступі суспільства / С.М.Ніколаєнко. – К.: Знання, 2006. – 207 с.

Рецензент: Москальова Л.Ю. – д.пед.н., професор

Відомості про автора:

Семчук Світлана Іванівна

Уманський державний педагогічний
університет імені Павла Тичини
вул. Садова, 2, м. Умань,
Черкаська область, 20300, Україна
doi:10.7905/нвмдпу.v1i12.856

Надійшла до редакції: 05.05.2014 р.

Прийнята до друку: 23.05.2014 р.

References

1. Apostolova, H. V. (2003). About the results of the electronic equipment use for the child's abilities development. *Praktychna psykholohia ta social'na robota*. 9-10. 1-3. [in Ukrainian].
2. Bilousova, N. (2005). Establishing of the moral conscience. *Psychological aspects. Doshkil'ne vykhovannya*. 1. 10-11. [in Ukrainian].
3. Vyshnevs'kyi, O. (2003). Theoretical grounds of the modern Ukrainian Pedagogy. *Drohobych: Kolo*. [in Ukrainian].
4. Hurevych, R. S. (2006). Information-telecommunication technologies in the educational process and research work: Study guide for students of higher educational pedagogical institutions and institutes of post-diploma education. *Kyiv: «Osvita Ukraine»*. [in Ukrainian].
5. Spiritual needs of children in Ukraine. (2005). Ed. Zh. V. Petrochko. *Kyiv: VD «Kalyta»*. [in Ukrainian].
6. Kuz'mins'kyi, A. (2006). Pedagogy of family education. *Kyiv*. [in Ukrainian].
7. Masol, L. (2003). Formation of the aesthetic taste by means of television and radio. *Shkil'nyi svit*. 38-39. 34-41. [in Ukrainian].
8. Nikolaenko, S. M. (2006). Education in the innovative progress of society. *Kyiv: Znanya*. [in Ukrainian].