

"ПЕДАГОГИКА ИСКУССТВА"

№4 2008 год

информационные и коммуникационные технологии в художественном образовании

Селиванов Николай Львович, соискатель степени кандидата педагогических наук
Института художественного образования РАО, директор АНО Мастерская художественного
проектирования, куратор ежегодного музейного мультимедийного фестиваля "Культурное
наследие в цифровых технологиях "АДИТ-Премия".
e-mail: n0l0s@yandex.ru

Роль компьютера как творческого инструмента в процессе социализации современного подростка

Возрастные характеристики наиболее распространенной группы пользователей Интернета 12 – 14 лет. В 8 – 10 лет большинство городских детей начинают пользоваться мобильными телефонами. В этом же возрасте большинство детей получают первый опыт игрового использования компьютера и отдельных игровых устройств (GameBoу и т.п.). Но весь этот опыт взаимодействия со сложной техникой носит поверхностный характер, основанный на внедрении разработчиками стереотипных систем управления этими устройствами, облегчающими их освоение и использование. Поэтому постановка простой, но не стереотипной задачи по использованию цифровой техники – компьютера, а также фотоаппарата или видеокамеры, сразу же вызывает у подростков трудности по их использованию. Это один из парадоксов современных поколений, когда при глубокой интеграции сложной цифровой техники в сферу обыденной жизни подростка, он оказывается не способным разобраться в не стереотипной технической проблеме. А навыки системного освоения техносферы и понимание ее закономерностей выходят за рамки школьного образования.

Поэтому можно сказать, что постановка проблемы компьютерной компетентности у современных подростков должна формулироваться как задача развития мышления, подготовленного к разнонаправленной самостоятельной деятельности с использованием сложных технических устройств.

Наиболее глубоко проблема взаимодействия со сложным техническим устройством — компьютером — затрагивает процесс становления мышления подростков, учащихся среднего и старшего школьного возраста. Опираясь на потребности подросткового возраста, делается ставка производителей самой массовой компьютерной продукции – игр, что существенно влияет на формирующийся интеллект подростка. Будет справедливым отметить, что подростковый возраст является идеальным для освоения и использования компьютерных технологий. Это обусловлено рядом факторов возрастного психолого-физиологического развития:

Во-первых, в этом возрасте подросток уже имеет общие навыки по использованию компьютерных электронных цифровых устройств.

Во-вторых, в этом возрасте уже сформированы начальные представления об истории цивилизации, на основе которых и разрабатываются сценарии компьютерных игр.

В-третьих, в этом возрасте осуществляется переход мышления из детского состояния во взрослое. Ученые отмечают, что для этого процесса, определяющего развитие мышления подростка, характерно чрезвычайное усложнение всей системы мышления, готовой к восприятию сложной информации и ищущей источники этой информации. Так, например, Л.С. Выготский, говоря о роли знаковых операций в организации высших психических функций, выделяет «естественную и культурную историю» в развитии мышления. «Естественная» – это история развития высших психических функций в их генетической связи с натуральными формами поведения; «культурная» – это переход от социальной формы сотрудничества к индивидуальному способу поведения, когда от человека требуется принятие самостоятельных решений и осуществление практической

деятельности, которые основываются на развитой знаково-символической системе мышления, позволяющей ориентироваться в окружающей среде (Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: АСТ-Астрель, 2008. С. 559—577).

Вот эти потребности ориентации в окружающем мире и в осмыслении явлений определяют ключевые поведенческие проявления подростков – любознательность, деятельностную активность, предприимчивость, манифестирование самостоятельности и т.п. Можно констатировать, что это самый активно познающий возраст у человека. Следовательно, можно сделать вывод, что на подростковый возраст оказывают влияние все существующие знаково-символические системы, и в первую очередь, основанные на самых передовых технологиях.

Так, особое влияние на процесс становления мышления современного подростка оказывают новые источники знаково-символического содержания – информационные комплексы, интегрирующие в себе несколько самостоятельных информационных форм.

Рассмотрим следующим пример. Новый фильм, выходящий на экран, обязательно дополняется в настоящее время сайтом в Интернете, игровыми и музыкальными компакт дисками, книгами и комиксами, ролевыми играми и игрушками, сувенирами, телепрограммами. Можно сказать, что эти информационные комплексы объединяют в себе компьютерные, опосредованные компьютером и производные от компьютерных технологий формы, всю совокупность ИКТ.

Примеров подобных информационных комплексов множество, они могут основываться на разных объектах (ролевые игры, мода, книги, электронные игрушки, популярная музыка, технические устройства и др.), но опираются на определенные интеллектуальные возрастные потребности подростков в развитии практического и вербального интеллекта, решении проблем социализации и т.п. (Силверн Стивен. Образовательные возможности игры с использованием компьютера // Игра со всех сторон. Антология. М.: Прагматика культуры, 2003. С. 373—385).

Результатом такого влияния становится вовлечение подростков в разнообразные формы игровой и символической деятельности, становящейся основой появления «групп по интересам», погруженных в свой общий информационный контекст. Можно сказать, что информационные технологии создали основу для активного развития новых субкультур, предоставляющих запросам развивающегося сознания подростка ограниченный, но достаточный набор компонентов для формирования его личности в контексте новой постиндустриальной реальности. Так, на основании литературных произведений в жанре «фэнтези», основанных на использовании мифологических и сказочных мотивов, благодаря практически синхронной публикации серий книг, их экранизации, созданию компьютерных игр, организации тематических ролевых игр и клубной системе для их поддержания, за короткое время сложилась масштабная субкультурная подростковая структура, имеющая множество специфических ответвлений.

Такие информационные комплексы стали неотъемлемой частью социальной жизни общества практически всех стран. И благодаря своей новизне и интеллектуальной актуальности именно они сегодня формируют смысловую знаково-символическую среду для развития сознания новых поколений.

Поэтому с возникновением информационных систем, которые можно описывать как сформировавшиеся культурные модели, несмотря на их неоспоримые достоинства, возникают оправданные опасения потерять достижения прошлых культур, разорвать связь с культурной памятью, не сохранить органичную связь поколений, то есть потерять налаженную систему инкультурации личности.

Но ограниченные рамками своих функциональных целей эти культурные модели, не имеют достаточных ресурсов для полноценного развития самостоятельного рефлексивного сознания подростка, которое может быть сформировано только в контексте значительно более глубоких культурных традиций и в процессе специальных образовательных усилий. То есть процесс формирования смыслоразличительных механизмов подросткового мышления, происходит в тотально организованной знаково-символической среде, основанной на литературных произведениях в жанре «фэнтези». Эти опасения и ставят, как перед специалистами, так и перед родителями задачу развития личности ребенка в процессе активного познания опыта множества культур человеческой цивилизации. Очевидно, что сегодня решать эту проблему, осваивая культурное наследие, предстоит с помощью информационных технологий. Важно найти путь, **не**

противопоставляя культуру новым технологиям, а включая новые технологии для постижения культуры.

Эту задачу могут ставить и решать как педагоги, так и родители. Тем более что, говоря о компьютере, мы чаще подразумеваем его самостоятельное использование подростком вне стен школы – дома или в учреждениях дополнительного образования, художественных школах и студиях, подростковых клубах. То есть помочь подростку органично развиваться в русле общечеловеческой культуры должны специалисты дополнительного образования и родители, используя для этой цели постановку творческих и проблемных задач. Спектр этих задач может быть многообразен – собирание тематических ресурсов, исследовательские программы, создания своего собственного виртуального мира и т.п.

То есть, сажая ребенка за компьютер и не принимая в этом никакого участия, родители и педагоги оставляют его на воспитание чужому взрослому, у которого другой язык, другой уровень культуры, другие мыслительные стратегии и жизненные цели. Компьютер – это машина, но ее интеллект создан конкретными людьми, поэтому система ребенок-компьютер в действительности выглядит как «ваш ребенок» и «чужой взрослый». Педагог или родитель должны становиться частью этой системы. В этом их участии заключается создание новых условий для развития подростка с помощью компьютера. Условий, которые отсутствуют, когда родители, отправляя ребенка в школу, не имеют реальной возможности участвовать в процессе его развития и воспитания. С появлением же компьютера и ресурсов Интернета такая возможность стала реальной. При разумной постановке дела такое совместное времяпрепровождение создает устойчивую мотивационную основу для общения между всеми членами семьи. Дети хотят общаться с нами, а нам, зачастую, нечего предложить им в ответ кроме своих бытовых проблем и нравоучительных штампов. Компьютер же дает возможность постигать мир вместе с нашими детьми.

Для современного подростка компьютер является средоточием самых разных устремлений. Компьютерная игра, не имеющая альтернативы в плане интерактивного взаимодействия, непредсказуемости и содержательной сложности, постепенно заполняет его свободное время, коммуникационные проекты в сети Интернет удовлетворяют потребность подростка в общении, а справочно-энциклопедические ресурсы сети служат информационной поддержкой обучению в школе.

Но все эти направления использования компьютеров оказываются очень уязвимы и подвергаются обоснованной критике со стороны взрослых – родителей и педагогов. Компьютерные игры, мобилизуя интеллект и волю подростка, не развивают его содержательно, локализуя деятельность в рамках конкретных игровых сценариев.

Собственно, игра – это единственная на сегодняшний день форма деятельности в цифровых технологиях предлагаемая для занятий ребенка с компьютером. Не отвергая игровые занятия, и более того, признавая их огромное значение для развития специфического типа мышления, необходимого для новых поколений, следует отметить, что любая деятельность и творческая инициатива в компьютерной игре развиваются в контексте единственного ресурса содержания. Многообразие опыта человеческих культур представлено в мире современного подростка достаточно скудно. Не способствуют его развитию и специализированные информационные центры. Так, в интернет-кафе подростки приходят только играть. Более того, во многих молодежных интернет-клубах Интернетом не пользуются вообще или используют в сети только игровые системы.

Получение реального опыта требует и реальных усилий. В компьютерной игре реальные усилия замещает собой имитационная деятельность, которая становится формой «виртуальной» самореализации, виртуальной в профанном понимании – «как бы самореализацией». А хотелось бы построить процесс использования компьютеров иначе, где деятельность с помощью виртуальных средств становится формой самореализации личности, полноценной и актуальной.

Интернет общение в подавляющем большинстве случаев превращается в бесцельное времяпрепровождение и бессодержательную коммуникацию (точнее, общение ради общения, что не маловажно для любого человека, но оно не может охватывать все возможные ресурсы времени). А обращение школьников к информационным «энциклопедическим» возможностям глобальной сети повсеместно преследует цель упростить и облегчить выполнение домашнего задания, полученного в школе, найти готовый реферат на заданную тему или выполнить

компиляцию из чужих текстов. То есть вместо средства интеллектуального развития личности компьютер превращается в инструмент, блокирующий это развитие.

В контексте существующей компьютерной игровой среды, в которой развивается современный подросток, в его сознании формируется фундаментальный разрыв в представлениях о сферах деятельности. Так компьютер и все, что с ним связано – это для подростка отдельный мир, со всеми своими особенностями и значениями, а окружающая подростка реальность – это мир параллельный компьютерному, и эти два мира не пересекаются.

Особенно отчетливо все это проявляется именно в художественном творчестве, когда даже одаренные к искусству и очень развитые дети, много лет обучающиеся в художественной школе в рамках традиционных форм обучения при самостоятельной работе с компьютером демонстрируют отсутствие элементарного вкуса, наивность композиционного мышления и стереотипность образов. Важно, что они не могут спроецировать свой художественный опыт на компьютерную технологию. В этом случае нужно время и довольно значительные педагогические усилия для того, чтобы ребенок перерос моментально впитанные стереотипы «компьютерной эстетики», воспроизводимой игровой индустрией, и научился использовать свой собственный художественный опыт.

Говоря об использовании ИКТ для творческого развития личности, необходимо обратить внимание на явление, известное сегодня многим педагогам, работающим с детьми: описание мира с помощью образов, то, чем всегда было так богато детство, сейчас требует особых усилий и внимания со стороны взрослых. Возможно, это объясняется тем, что современный ребенок перегружен потоком визуальной информации и зачастую становится ретранслятором «чужих» образов. Находясь в плену готовых метафор, он не видит необходимости создавать что-то свое. То есть мы сталкиваемся с эмоциональной глухотой и образной немотой, развивающихся на фоне внедрения самых эффективных средств для межличностной коммуникации.

Исследуя возможности иного, развивающего и формирующего использования компьютера, необходимо выделять те психологические и социальные тенденции, которые определяют мотивацию личности современного подростка, влияют на ее становление.

Перечислим наиболее выраженные и распространенные мотивационные характеристики современной подростковой среды:

1. Дефицит социального взаимодействия, коллективного общения. Изоляция как доминирующая форма обитания современных городских подростков.
2. Потребность у подростка в развитии своей индивидуальности в контексте стереотипных образов, репродуцируемых масс-медиа.
3. Потребность в формировании индивидуальной программы жизни – выбор направления для дальнейшего обучения, осознание ситуации конкуренции на рынке труда.
4. Осознание новыми поколениями доминирующего значения интеллектуального развития личности в современном мире.
5. Отсутствие или дефицит деятельностных форм внешкольной деятельности подростка. Сфера дополнительного образования не соответствует современному уровню представлений и технологий.
6. Отсутствие в жизненной среде молодых поколений однозначно позиционируемых и актуальных общегосударственных и общецивилизационных символических систем, являющихся контекстом для формирования индивидуальной позиции личности и осознания подростком своей жизненной цели и миссии.

Если обобщить перечисленные выше характеристики, то можно сказать, что при формировании мышления современного подростка проявляется с одной стороны серьезный дефицит в освоении знаково-символического содержания окружающего мира, а с другой стороны нечеткость – «размытость» смыслового содержания этой среды, постоянно находящейся в процессе

становления. Главное, что в современном обществе пока отсутствуют эффективные механизмы закрепления актуального опыта и его общественной адаптации в контексте культурной истории. Так, информация, получаемая подростками в школе, не в состоянии включать в себя новое содержание актуальной информационной среды.

Из всего изложенного выше, можно сделать вывод, что все актуальные социальные и мотивационные проблемы можно свести к одной – формированию знаково-символического мышления современного подростка в процессе практической операциональной деятельности с помощью компьютера.

Принципиальное значение познавательной активности как определяющего свойства подросткового возраста хорошо иллюстрируют экспериментальные компьютерные занятия для детей с дефектами в развитии мышления, осуществленные автором данного исследования в 2007 году.

В процессе педагогического наблюдения за ходом эксперимента было установлено:

1. Подростки, имеющие самые разные отклонения в развитии высшей психической деятельности (интеллектуальные расстройства, умственная отсталость, нарушения опорно-двигательного аппарата в сочетании с дефектами органов речи), оказались способными не только самостоятельно освоить предложенную им компьютерную программу, но и получить отличные результаты. Этой группе была предложена программа – игровой конструктор с оригинальным, не стереотипным интерфейсом. Особым свойством предложенного конструктора является опора на визуальные системы управления элементами программы с предельно упрощенным текстуальным сопровождением. Структуру управления этой программой, взаимосвязанность элементов, наличие ироничных и даже философских компонентов в ее содержании представляет достаточно сложная смысловая система (в конструкторе создается образ робота из технических деталей и бытовых вещей). Тем не менее, вся эта знаково-символическая сложность очень быстро осваивалась и эффективно использовалась всеми участниками эксперимента.

2. Работа с данной программой выявила чрезвычайную увлеченность подростков именно в момент освоения ее сложности.

Необходимо подчеркнуть, что полученные результаты педагогического наблюдения позволяют подтвердить главный вывод диссертационного исследования об опоре в интеграции компьютерных технологий в художественное образование на свойственную подростковому возрасту познавательную активность – именно это качество ряд исследователей относит к категории возрастных психологических доминант подростков.

Такое понимание проблем, внутренних мотивов и возрастных особенностей современной подростковой среды, позволило нам сформулировать свою педагогическую позицию, определяющую практическую деятельность по включению компьютерных технологий в художественное образование.

В основе нашей позиции находится отношение к творчеству не столько как к спонтанному всплеску вдохновения и чувств, а как к многоступенчатому структурно выстроенному процессу, мобилизующему работу ума, апеллирующему к культурной памяти и художественным практикам разных цивилизаций, тесно взаимосвязанному с современным миром идей и технологий. Такой подход однозначно ориентирован на самый активный и широкий процесс знаково-символической деятельности. Причем, этот процесс взаимообусловлен, он требует освоения и включения каких-либо означенных элементов в творческий процесс, неизбежно порождая новые смыслы и их носителей – новые знаки и символы, создаваемые мышлением подростка.

Схема организации художественного образовательного медиа проекта

Понимание художественного творчества как осмысленной последовательности действий дает учащимся возможность почувствовать себя уверенно по отношению к сложной и нестабильной внешней среде. При такой организации компьютер встраивается в естественный проектный процесс, он не выделен в отдельную сферу деятельности, а становится инструментом, интегрирующим в себе разные проектные цели и задачи.

В нашем исследовании проект рассматривается как продуманная обучающая система, учитывающая специфические особенности ребенка, его интересы и склонности. Она обязательно включает в себя инструменты для его самостоятельной работы, как традиционные (ручка, карандаш, краски, ножницы, клей, дерево, песок, снег и т.п.), так и интерактивные, компьютерные инструменты, позволяющие представить проект, «упаковать» его в законченную форму. Компьютер должен быть интегрирован в содержательный и интересный для подростка проект.

Отсюда, главную цель художественного образования, интегрирующего компьютерные технологии, мы видим в решении тех педагогических проблем, которые сегодня никакими иными сферами педагогической деятельности не могут быть решены. Перечислим основные из них:

- преодоление отчуждения разного происхождения, свойственного переходному возрасту и социализация подростков с помощью информационно насыщенной творческой деятельности;
- активное развитие знаково-символического мышления и интеллектуальная адаптация подростков в современной техногенной среде с помощью интегративного подхода, реализуемого в интегративных формах творческой познавательной деятельности;
- формирование способностей к самостоятельной репрезентативной деятельности, осуществляемой с помощью информационных коммуникационных технологий;
- поддержание и развитие познавательных мотиваций, связанных с историей и культурой цивилизации.

Библиография:

1. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М.: АСТ-Астрель, 2008. С. 559—577.
2. Игра со всех сторон. Книга о том, как играют дети и прочие люди. Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее: Сб. статей / Под ред. Е. С. Жорняк. М.: Прагматика культуры, 2003.
3. Новые технологии и продолжение эволюции человека? Трансгуманистический проект будущего / Отв. ред. В. Прайд, А. В. Коротаев. М.: Издательство ЛКИ, 2008.
4. Пейперт С. Переворот в сознании. Дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989.
5. Разлогов К. Э. Новые аудиовизуальные технологии. Сер.: Учебники и учебные пособия по культуре и искусству. М: Издательство URSS , 2005.