

Нравственное воспитание младших школьников с использованием компьютерной поддержки

А.А. Тутолмин



Педагогическая компьютерная поддержка нравственного воспитания младших школьников может рассматриваться как фактор инновационного образования. Эффективность ее использования во многом зависит от педагогических условий, обеспечивающих результативность воспитательного процесса в целом.

Педагогические условия – те или иные обстоятельства, в которых протекает воспитательный процесс и которые оказывают существенное влияние на его результаты.

Решающее значение для эффективности нравственного воспитания младших школьников имеет научно обоснованная организация воспитательной среды, которую составляют: образовательное пространство начальной школы и реальная жизнь класса, организуемая учителем как коллективное нормотворчество (через налаживание межличностных, учебных, деловых и иных взаимоотношений на основе общей заботы); педагогическая поддержка младших школьников в становлении их нравственной культуры (непосредственная помощь детям в осознании нравственных ценностей и личностной значимости нравственных поступков); компьютерная технология игрового нормотворчества (своеобразный виртуальный тренинг выбора нравственного поступка в разнообразных ситуациях образовательного и жизненного пространства).

В нашем эксперименте реализация в воспитательном процессе принципов целостности, дополнительности, ценностной ориентации, информатизации и субъектности, а также педагогическая культура воспитателей (учи-

телей и родителей) способствовали оптимальному функционированию системы нравственного воспитания младших школьников.

Педагогическое своеобразие «среды обитания» детей обеспечивалось целенаправленной реализацией в воспитательном процессе взаимосвязи и единства виртуального и реального аспектов. Погружение младших школьников в виртуальную реальность осуществлялось через **диалог с компьютером** и преимущественно было направлено на их индивидуальное развитие. Включение в реальную жизнь класса обеспечивало оптимальное социальное развитие каждого члена ученического коллектива.

Наряду с традиционными программами мы дополнительно использовали возможности компьютерного сопровождения нравственного воспитания детей экспериментальных групп. Это существенно интенсифицировало процесс становления нравственно ориентированной личности младшего школьника.

Обогащение внеучебной воспитательной работы с детьми современными возможностями педагогической компьютерной поддержки выгодно дополняет структуру всей внеучебной жизни младшего школьника. Такая поддержка содержит реальные резервы для насыщения начальной школы инновационными технологиями развития нравственного самосознания личности, позитивных межличностных отношений, толерантности, выработки личной позиции и нравственной устойчивости.

Особенностью формирования нравственно-ценностной ориентации у

младших школьников в эксперименте являлось приобщение детей к ключевым (общечеловеческим) ценностям через развитие положительного отношения к природе, другому человеку, социуму (классному и школьному коллективу, семье и т.д.) и, наконец, к своему образу жизни.

Включение детей в **игровую компьютерную среду, представляющую собой серию мультфильмов** о добрых поступках, вежливом отношении к окружающим, аккуратности и трудолюбию, правилах поведения и т.д. «ребят и зверят», помогало формировать у младших школьников установку на ключевую ценность для данного возраста – природу, ориентируя на отношение к ней как общему дому. Начальный этап формирования ценностных ориентаций детей, построенный на возможности живого эмоционального восприятия добродетельных отношений в виртуальном «проживании» игр-мультфильмов, пробуждал у ребят интерес к нормам культурной жизни, к внутреннему миру человека, заставлял каждого ребенка задуматься о себе и своих поступках, их нравственной ценности.

В ходе исследования было установлено, что воспитательная среда школы, а также «среда второго (виртуального) уровня» становятся внешними регуляторами относительно внутренних, психических регуляторов жизнедеятельности младшего школьника. При этом эффект перехода внешних воздействий во внутриличностный план будет тем выше, чем более они соответствуют разнообразным уровням развития субъектности (личности) школьника.

Процесс развития субъектности младшего школьника в системе нравственного воспитания с использованием педагогической компьютерной поддержки протекает в соответствии с ориентацией на индивидуальность каждого ребенка, через диалог, постановку и решение проблемы, обеспечение дифференцированного и творческого подхода к воспитанию.

Важным педагогическим условием эффективного духовно-нравствен-

ного становления личности младшего школьника в нашем опыте выступал **индивидуальный подход**. Прежде всего это учет подготовленности каждого ребенка к работе за компьютером – его знаний, умений, опыта участия в компьютерных играх, а также развития образного мышления, воображения, эмоционально-волевой сферы. Не менее важно было учесть интересы и склонности детей.

После диагностирования все дети условно были разбиты на группы по тем или иным их качествам: по уровню развития у них заботливости и ответственности, практической подготовленности к тому или иному виду деятельности, интересам, особенностям познавательной и эмоционально-волевой сферы личности. Это позволяло учителям дифференцированно подходить к каждой из групп учащихся и в то же время облегчало индивидуальную работу с отдельными детьми. Этот прием, предложенный Ю.П. Сокольниковым, был использован в нашей опытно-экспериментальной работе.

Педагогическая компьютерная поддержка нравственного воспитания младших школьников основана на применении комплекса компьютерных игр, включающих диагностические методики, игры-сказки, анимационные игры с возможностью поиска нравственного выбора в проблемно-конфликтных ситуациях, имитирующих современное образовательное и жизненное пространство. Особенность принципа информатизации воспитания состоит в необходимости создания мультимедийных продуктов и технологий с нравственным содержанием как средств поддержки самостоятельной нормотворческой деятельности школьников.

Современная мультимедийная технология позволяет интенсифицировать процесс развития нравственно ориентированной личности, устойчивой к негативным проявлениям микросреды и социума. Игровая компьютерная среда, соединяясь с конкретными воспитательными задачами, способствует то-

му, чтобы каждый ребенок осваивал, усваивал и присваивал нравственный опыт незаметно для самого себя. При этом ребенок, многократно повторяя нравственный виртуальный поступок, приобретает привычку соответствующего поведения в реальной жизни.

На фоне общих условий необходимо создавать специфические педагогические условия, непосредственно влияющие на организацию системы нравственного воспитания. Эта система ориентирована, помимо прочего, на последовательное развитие у младших школьников потребности и способности заботиться об окружающих. Забота выступает основным качеством, характеризующим нравственную воспитанность младших школьников.

Результаты эксперимента показали, что уровень нравственного развития детей напрямую зависит от уровня развития у педагога способности создавать нравственную среду в классном коллективе и «среду второго уровня», т.е. обеспечивать педагогическую компьютерную поддержку воспитания детей во внеклассной работе.

Приведем пример компьютерного игрового нормотворчества из серии игр, предполагающих альтернативный выбор в разнообразных образовательных и жизненных ситуациях.

Учащимся предлагается совершить путешествие в горы. В воображаемом пути у них будет пять остановок. Каждая из них предполагает два варианта ответа: 1-й вариант – 10 баллов, 2-й – 5 баллов.

Анализ результатов.

Если ты набрал от 40 до 50 баллов, то это говорит о том, что даже в игровой ситуации ты не устаешь размышлять над своими поступками. Ты осознаешь, что любые твои действия предполагают определенные последствия не только для тебя, но и для других людей, поступаешь так, как подсказывают тебе твой разум и чувства.

Если ты набрал от 30 до 40 баллов, то это значит, ты считаешь, что можно жить, не думая о последствиях своих поступков. Тебе очень трудно принимать решения, и нередко поступок, совершенный не-

обдуманно, вызывает потом раскаяние, но, к сожалению, зачастую это бывает слишком поздно. Тебе иногда трудно ладить с людьми, приспособливаться к их мнению и желаниям. Однако тебе хочется, чтобы окружающие люди следовали твоим интересам и желаниям.

Если ты набрал 25 баллов, то твое поведение – следствие безразличного отношения к себе и другим, что часто приводит к плохим последствиям. Нежелание прислушаться к голосу здравого смысла, необдуманность в отношениях с людьми может привести к тому, что ты останешься в одиночестве и будешь страдать от этого.

В конце игры ребята подсчитывают баллы и (по желанию) рассказывают о своем выборе.

Игра «Дорога в горы».

Твой друг живет в горах. Сегодня он пригласил тебя и твоих друзей в гости. Ты садишься в машину, заезжаешь за друзьями, и вы вместе отправляетесь в путь.

Первая остановка.

Часть дороги разбита, впереди – большая яма, полная воды.

Варианты выбора.

1. Вам удастся объехать яму, и вы продолжаете путь.

2. Вы застряли! Выбраться из ямы без посторонней помощи невозможно. Придется ждать, пока кто-нибудь вас вытащит.

Вторая остановка.

Встречная машина вытасила вас. Вы снова на автострате. На часах полдень. Друзья просят прибавить скорости, в машине очень жарко.

Варианты выбора.

1. Ты отказываешься от этой идеи, опасаясь дорожных неприятностей.

2. Ты поддаешься на уговоры друзей и жмешь на газ. Тебя останавливает автоинспектор и штрафует за превышение скорости.

Третья остановка.

У тебя совершенно испортилось настроение. Друзья шутят, смеются, требуют увеличить скорость. Общение с друзьями начинает раздражать тебя.

Варианты выбора.

1. Ты открываешь окно, включаешь радио, и раздражение проходит.

2. Ты останавливаешь машину, выходишь на обочину, ищешь, где присесть и успокоиться.

Четвертая остановка.

Раздражение прошло, стало легче. Вы продолжаете путь. Горная дорога, свежий воздух, хорошая музыка, шутки друзей и вдруг – хлопок: прокол шины.

Варианты выбора.

1. Призвав на помощь друзей, ты меняешь колесо, и вы едете дальше.

2. Ты в ярости. Настроение безнадежно испорчено. Ты пинаешь машину и ушибаешь ногу. Пока боль не утихнет, ты не можешь сесть за руль.

Пятая остановка.

Дорога становится все круче. Много времени потеряно, хочется быстрее достичь цели и немного отдохнуть.

Варианты выбора.

1. Ты обсуждаешь с друзьями, как можно изменить план прогулки не в ущерб самой прогулке, себе и друзьям.

2. Ты решаешь ехать быстрее, но ГИБДД не дремлет... Штраф, неприятные объяснения, ссора с друзьями.

Рефлексия игры.

1. Дорога, по которой вы ехали, напоминает нашу жизнь?

2. Можно ли прожить жизнь без препятствий и неудач?

3. Как к ним относиться?

Мы показали, что эффективность нравственного воспитания младших школьников зависит от реализации педагогических условий, включающих в себя использование компьютерной поддержки. Заметим при этом, что ее оптимальное использование оказалось возможным лишь при осуществлении совокупности педагогических условий воспитательного процесса.

А.А. Тутолмин – аспирант Московского государственного открытого педагогического университета им. М.А. Шолохова.