

УДК 316:37.035

Саган О.В.

Херсонський державний університет, Херсон, Україна

МЕДІАСВІТ ЯК СЕРЕДОВИЩЕ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА

DOI: 10.14308/ite000523

Широке залучення дітей молодшого шкільного віку до інформаційно-комунікаційного середовища вимагає розробки науково обґрунтованої системи інтеграції дитини у це середовище. У статті порушено проблему використання засобів медіаосвіти для підготовки учнів початкових класів до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різної інформації, для опанування способів спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою технічних засобів.

Включення молодших школярів у світ комп'ютерних технологій актуалізує і питання їх соціалізації в інформаційному середовищі. У статті розглянуто процес соціалізації як процес інтеграції індивіда в суспільство шляхом засвоєння ним елементів культури, соціальних норм і цінностей, на основі яких формуються соціально значущі риси особистості. Узагальнення наукових досліджень, існуючого досвіду дозволили виділити основні напрями діяльності педагога для успішної соціалізації молодшого школяра у сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі.

Ключові слова: *медіаосвіта, соціалізація, інформаційно-комунікаційне середовище, молодші школярі.*

З перших днів свого життя людина стає суб'єктом соціальних відносин, розвивається під впливом оточуючого середовища, набуває відповідний соціальний досвід. Тому перед кожною спільнотою постає проблема створення умов для соціального виховання і соціального розвитку дітей, зокрема молодшого шкільного віку.

Незважаючи на те, що соціалізація особистості розглядається і як психологічна (Б. Ананьєв, О. Асмолов, І. Бех, Д. Ельконін, Р.Немов) і як соціологічна (І. Кон, Я. Щепанський), і як педагогічна (А. Мудрик, В.Сухомлинський) проблема, спільним є трактування цього феномену, як процесу адаптації до середовища шляхом засвоєння заданих суспільством норм і правил поведінки.

У своїй роботі ми спираємося на дослідження А. Мудрика, який розглядає процес соціалізації як «процес інтеграції індивіда в суспільство, у різноманітні типи соціальних спільнот (група, соціальний інститут, соціальна організація) шляхом засвоєння ним елементів культури, соціальних норм і цінностей, на основі яких формуються соціально значущі риси особистості» [3; С. 36 -59].

Сучасне суспільство є інформаційним, а функціонування освітніх систем неможливе без засобів інформаційно-комунікаційних технологій. Оскільки діти з дошкільного віку залучені до інформаційно-комунікаційного середовища існує об'єктивна проблема їх інтеграції в ньому. Що в свою чергу актуалізує вивчення взаємодії особистості і інформаційно-комунікаційного середовища, розробку методик соціалізації молодших школярів у цьому.

Молодий шкільний вік є періодом позитивних змін і перетворень у всіх сферах психічного розвитку. Процес соціалізації в цей час відбувається на основі інтенсивного розвитку і збагачення суспільної природи дитини. Тому дуже важливий рівень досягнень, здійснених кожною дитиною на даному віковому етапі. Чим більше позитивних придбань буде у учня, тим легше йому адаптуватися в сучасному світі.

Таким чином, соціалізація – це процес, за допомогою якого дитина засвоює поведінку, навички, мотиви, цінності, переконання і норми, властиві її культурі, які вважаються в ній необхідними і бажаними, агентами соціалізації виступають люди і соціальні інститути, включені в цей процес, – батьки, однолітки, вчителі, представники церкви, телебачення та інші засоби комунікації.

Сьогодні медіа – один з основних факторів соціалізації молодого покоління, а медіакультура – особливий тип культури інформаційного суспільства, це частина загальної культури: світу книг, газет і журналів, кінематографа, радіо- і телемовлення, зв'язку, Інтернет-ресурсів, тобто всього того, що пов'язує людину з навколишнім світом, інформує, розважає, пропагує, впливає на оцінки, думки і поведінку людей. Йде формування «планетарного», «глобального» мислення. Вікіпедія визначає медіаосвіту (англ. Media education від лат. Media – засоби) як «частину освітнього процесу, спрямованого на формування в суспільстві медіа-культури, підготовку особистості до безпечної та ефективної взаємодії із сучасною системою мас-медіа, включаючи як традиційні (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), так і новітні (комп'ютерно опосередковане спілкування, інтернет, мобільна телефонія) медіа з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій». Основні завдання медіаосвіти: підготувати нове покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприйняття різної інформації, навчити людину розуміти її, усвідомлювати наслідки її впливу на психіку, опанувати способами спілкування на основі невербальних форм комунікації за допомогою технічних засобів.[2].

Медіаосвіта в сучасному світі розглядається як процес розвитку особистості за допомогою і на матеріалі засобів масової комунікації з метою формування культури спілкування з медіа, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, умінь повноцінного сприйняття, інтерпретації, аналізу та оцінки медіатекстів, навчання різним формам самовираження за допомогою медіатехніки. Здобута в результаті цього процесу медіаграмотність допомагає людині активно використовувати можливості інформаційного поля телебачення, радіо, відео, кінематографа, преси, Інтернету [4]. Поняття «медіакультура» пов'язане з сучасною культурологічною теорією для позначення особливого типу культури інформаційного суспільства, що є посередником між суспільством і державою, соціумом і владою.

Навчальна інформація, яка передається дитині в школі, займає в загальному інформаційному потоці все менш значне місце, а інформація, що отримується з різних медіа, – все більше. По-перше, багато медіа беруть на себе навчальні, просвітницькі функції. Однак, освітні установи мало реагують на даний дидактичний потенціал. По-друге, час, проведений дитиною перед ТВ, відео або комп'ютером за тривалістю вже наближається або перевершує час перебування в школі.

Але при цьому школяр простим натисканням кнопки може вибрати той чи інший інформаційний потік. Інформація, що передається каналами мас-медіа – продукт так званої індустрії свідомості – достатньо потужної галузі, спрямованої на маніпулювання свідомістю споживача інформації з політичними, економічними або іншими цілями. Індустрія ця приймає все більш професійний характер: розробляються методи і прийоми залучення й утримання аудиторії, вивчаються об'єкти і цілі впливу. Необхідність для сучасної людини навичок сприйняття інформації, вміння конструювати вербальні копії візуальних образів, розуміти семантичні особливості і, як наслідок, більш компетентно і вільно поводитися з інформаційними потоками – все це посилює об'єктивний зв'язок між кінцевим результатом навчання та рівнем медіаосвіти учнів. Поки ж прірва між медіа та школою збільшується, оскільки споживання інформації вчителем і школярами залежить в основному від індивідуальних смаків кожного і рідко збігається. Це надзвичайно серйозна проблема, зумовлена не тільки віковими відмінностями, а й, по суті, приналежністю до різних прошарків цивілізації. Можна щодня фіксувати зміни в світовідчутті й мові дітей під впливом медіа. Але в школі мало хто звертає увагу на виникаючі у дітей комунікативні

труднощі, пов'язані як зі зміною оточуючого їх предметного світу, так і з насиченням мови англіцизмами, специфічною лексикою комп'ютерного сленга.

«Екранна» культура продовжує інтенсивно розвиватися, і кількість «екранів», що оточують сучасного школяра, постійно зростає: у всіх школярів є вдома телевізори, комп'ютери, можливість виходу у глобальну мережу. З віком число Інтернет-користувачів серед школярів зростає, так звана «інтернет-соціалізація» більшості дітей пов'язана з їх власними батьками, які, однак, недостатньо цікавляться і контролюють надалі, що їхні діти роблять на комп'ютері та в глобальній комп'ютерній мережі. Школярі використовують Інтернет, найчастіше, для того, щоб знайти цікаву для них музику, ігри та ін. або інформацію для школи. Досить часто вони використовують мережу як засіб комунікації (електронна пошта, чати).

Таким чином, світ медіа глибоко увійшов у життя кожної сучасної людини, а молодші школярі є активними їх користувачами. Медіа відіграють значну роль у житті молодшого школяра, причому функції, які вони виконують, різноманітні: це і новини, і цікава інформація, і освіта, і відпочинок, і різноманітні розваги. Сам процес утворення організовується з урахуванням змін, які відбуваються у світі. Молодші школярі сприйнятливі до нового і швидко і без праці осягають новий простір. Вони як ніхто інший схильні до впливу різних інформаційних потоків. Сучасні діти мало не з самого народження не мислять себе без спілкування з екраном. Все, що підносить екран – це незмінна складова сучасних медіа, що встановлює зразки поведінки, способу і стилю життя, стереотипів думки і почуття. Незважаючи на наявність у дітей досвіду спілкування з електронними медіа та високої зацікавленості у використанні цих технічних засобів у процесі шкільного навчання, проте у них все ще немає чітких знань про широкі освітні можливості медіа, конкретні способи їх використання в навчальних цілях.

Проблема розвитку медіакультури і медіаграмотність учнів молодшого шкільного віку (вміння аналізувати і синтезувати інформацію з різних джерел, вміння «читати» медіатекст) стає вельми актуальною: саме в перші роки навчання в школі сучасні діти стикаються з великим інформаційним потоком, який вимагає від них уміння орієнтуватися, виокремлювати головне, оцінювати і аналізувати інформацію, що надходить. Це вміння багато в чому залежить від того, наскільки розвинені у дитини уміння оцінки, інтерпретації та аналізу інформації, що надходить. Необхідність вирішення проблеми повноцінного розвитку медіаграмотності в молодшому шкільному віці обумовлена декількома факторами. По-перше, молодший шкільний вік є надзвичайно важливим періодом для інтелектуального, фізичного та емоційного розвитку дитини. По-друге, сучасна дитина до моменту вступу до школи має, як правило, досить значний аудіовізуальний досвід: активно спілкується з телевізійною, комп'ютерною, відео- і звукозаписуючою технікою, володіє навичками поведінки з мобільною телефонією і т.ін. За даними досліджень останніх років сьгоднішні першокласники приходять до школи, маючи за плечима значний медійний досвід. У більшості з них є достатньо стійкі медійні уподобання: улюблені фільми і телевізійні програми, комп'ютерні ігри і т.ін.

Граючи в комп'ютерні ігри самих різних напрямів і рівнів складності, працюючи з навчальними програмами, входячи в Інтернет, сучасні школярі занурюються в особливий, віртуальний світ. За необхідною інформацією учні і звертаються до віртуальних джерел (Інтернету, комп'ютерних довідників і енциклопедій) навряд чи ні частіше, ніж до звичайних книг і навчальних посібників. Комп'ютерний світ, у тому числі і ігровий, відкриває сучасному молодому поколінню широкі можливості. Він є важливим джерелом інформації: дитина може знайти і прочитати практично будь-яку потрібну їй книгу на будь-якій мові або знайти за ключовими словами повідомлення на хвилюючу її тему. Комп'ютер – це захоплююча форма відпочинку та розваги. Комп'ютерні ігри, прослуховування компакт-дисків, перегляд кінофільмів – все це цілком доступно для будь-якого школяра.

Комп'ютерна техніка може бути використана як засіб навчання. Це і дистанційне навчання, і вивчення наукових даних, довідників, географічних карт, і так знайоме

практично кожному учню «скачування» рефератів. Доступність практично будь-якої інформації, новизна, великі розважальні можливості, наближеність віртуальної реальності до життєвих умов по емоційності і естетичним канонам і т.ін. пояснює незмінну популярність комп'ютерного світу, і особливо комп'ютерних ігор.

Відомо, що для розвитку мотивації учнів до процесу навчання необхідно активізувати пізнавальну активність, розширювати коло їхніх інтересів. Пізнавальна активність в молодшому шкільному віці досить висока, вона проявляється в допитливості дитини, яка задає безліч питань, прагне дізнатися нове про знайомі предмети і явища навколишнього світу, але, разом з тим, велика кількість нової інформації може сприяти і стомленню, втраті інтересу і прагненню переключитися на інший вид діяльності. Молодші школярі щиро вірять в чуда й чарівництво, тому не дивно, що переважна більшість з них із задоволенням дивиться казкові і фантастичні фільми. Фільми, зняті за мотивами народних казок, як і самі народні казки, володіють великим виховним потенціалом: вчать доброті, чесності, сміливості і справедливості. І з багатьма з цих фільмів діти знайомляться завдяки їх показу по телебаченню, так як дитячих кінотеатрів зараз практично не залишилося. У більшості своїй казкові сюжети лягають в основу мультиплікаційних фільмів, які молодші школярі люблять анітрохи не менше, ніж дошкільнята.

Таким чином, медіасвіт має великий вплив на всі сфери життя і діяльності людини – її психіку, світогляд, здоров'я. Сучасні молодші школярі добре знайомі з цим світом: вони є активними споживачами інформації, мають навички володіння комп'ютерною технікою. Вони добре сприймають інформацію, яка спирається на наочність. Все, що яскраво і образно запам'ятовується без праці і надовго. Використання мультимедіа на уроках дозволяє розвивати наочно-образне мислення молодших школярів.

Комп'ютерний світ сприймається як найважливіше джерело інформації, відкриває молодому поколінню широкі можливості. Все доступне, нове, віртуальна реальність наближена до життя, цим і пояснюється величезна популярність цього світу.

Незважаючи на широке включення молодших школярів у медіа світ, світ комп'ютерних технологій, питання їх соціалізації в інформаційному середовищі ще не стало предметом відповідних досліджень психологів, соціологів, педагогів тощо. Більшість розробок присвячено позитивному впливу інформаційно-комунікаційного середовища на розвиток дітей молодшого віку.

З метою виявлення проблем і з'ясування шляхів відповідного психолого-педагогічного супроводу, ми узагальнили існуючий досвід щодо негативного впливу середовища на молодших школярів.

Так, вчені зазначають, що прояви такого впливу можливі у вигляді:

1. Формування агресивних типів поведінки. Більшість засобів, продуктів інформаційного середовища володіють такою властивістю як інтерактивність. У ході взаємодії з ними юний гравець може сам змінювати темп, ступінь труднощі, місце дії, вибирати вподобаного героя і т.ін. Під час гри у дитини створюється враження якоїсь всесильності: перебуваючи у віртуальному світі, вона є його господарем, який в змозі вершити і змінювати долі героїв. Подібна ситуація відбувається і в інтерактивних телевізійних іграх. Проголосувавши за улюбленого героя, юний глядач може змінити хід гри, залишити гравця продовжувати далі боротьбу за призове місце і т.ін.

Як наслідок, спеціалісти відзначають прояви асоціальної поведінки, апатії, депресії дітей, їх раннє дорослішання тощо.

2. Погіршення фізичного стану. Ослаблення фізичного стану пов'язано насамперед із дефіцитом рухової активності, що, в свою чергу, призводить появи дитячої огрядності, зростанню ризиків серцево-судинних захворювань, діабету, деяких видів раку, скелетно-м'язових проблем.

У важких випадках з'являються проблеми з координацією, енергетичним дисбалансом, мобільною радіацією.

3. Зниження рівня освіти. Майже всі комп'ютерно-орієнтовані програми побудовані за алгоритмічним принципом, тобто для отримання результату необхідно виконати низку логічних кроків. У молодшому шкільному віці це призводить до перешкод у розвитку уваги, втрати здатності фантазувати, проявляти творчу ініціативу. Інтерес до навколишнього зводиться до життя у віртуальному світі: пропадає стимул проводити дослідження, вивчаючи навколишній світ.

Проблеми з координацією у молодших школярів викликають утруднення при навчанні (впізнавання геометричних фігур, засвоєння навичок письма, дизграфія і т.ін.).

Оскільки з героями екрана практично відсутнє вербальне спілкування, то знижується і потреба в ньому. Як наслідок, слабо розвинена мова, проблеми з увагою, відставання в грамотності, погано розвинені мовні і слухові навички. Діти з подібними проблемами у розвитку в навчанні уникають завдань, що вимагають напруги розуму.

4. Порушення гармонійних відношень з оточуючими. Діти, для яких інформаційно-комунікаційне середовище є пріоритетним, живуть у своєму власному маленькому світі, мало спілкуються з родиною і друзями, демонструють егоїстичний підхід до життя.

Сучасні діти оточені інформацією і технічними засобами для її отримання, залучені в цей процес, але в цілому використання інформації носить розважальний характер. У зв'язку із зайнятістю батьків, які поглинені роботою, школярі заповнюють дефіцит спілкування непомірним споживанням інформації. Психологи відзначають у таких дітей енергетичний дисбаланс: гіперактивність або інертність.

5. Зміни поглядів на світ. Довготривале перебування у віртуальному світі призводить до того, що діти починають вважати себе не схожими на інших, втрачають почуття реальності, засвоюють надто спрощені цінності, стають емоційно глухими. Побудова життя за принципом «я хочу» сприяє втраті інтересу до речей, які є «світовими цінностями». У дітей формуються стереотипи сприйняття людей, спрощуються прояви емоцій, що впливає і на зміну ціннісних орієнтацій.

На нашу думку, окреслені проблеми є лише частиною «айсберга», який у повній мірі починає проявлятися у підлітковому віці. Питання доцільного включення молодших школярів в інформаційно-комунікаційне середовище повинне розв'язуватися у спільній взаємодії педагогів та сім'ї. Йдеться про комплекс заходів, які, не є новими або складними для виконання. Це складання щоденника-перегляду телепередач, індивідуального режиму дня для дитини, обговорення переглянутих телепередач та інтернет-сторінок, сюжетів комп'ютерних ігор.

З метою формування ціннісних орієнтацій молодшого школяра у плані роботи вчителя необхідно є система уроків, які їх формують: норми і культура спілкування (у тому числі і в процесі інтернет-спілкування); шкільний та позашкільний етикет; культура зовнішнього вигляду; культура поведінки.

Для формування гармонійних відношень з оточуючими і навколишнім світом доцільною є організація культурно-масових заходів: відвідування театрів, виставок; дослідницька і творча робота з вивчення історії, культури, звичаїв, історичних цінностей рідного краю; екскурсії з метою вивчення природи рідного краю тощо.

Увага дорослих, систематична і цілеспрямована робота педагогів в окресленому полі сприятиме реалізації потенціалу молодших школярів; формуванню рівноваги в емоційному та інтелектуальному освоєнні світу; особистої та громадської позиції школяра; інтенсифікації освоєння знань з базових предметів та формуванню цілісної, гармонійної картини світу.

Перспективи подальшої роботи ми вбачаємо у розробці методик соціалізації молодшого школяра в інформаційно-комунікаційному середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Грицай С.В. Визначення поняття «медіапростір» з позицій міждисциплінарного підходу [Текст] / С.В. Грицай // Вісник Харківської державної академії культури: зб. наук. праць. –

- Харків. держ. акад. культури; за заг. ред. В.М. Шейка. – Х.: ХДАК, 2012. – Вип. 36. – С. 235-243.
2. Медіакультура особистості: соціально-психологічний підхід: [навч.-метод. посібник] / за ред. Л.А. Найдюнової, О.Т. Баришпольця. – К.: Міленіум, 2010. – 440 с.
 3. Мудрик А.В. Социализация человека: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А.В. Мудрик. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 304 с.
 4. Шариков А.В. Медиаобразование // Российская педагогическая энциклопедия. В 2 тт. / А.В. Шариков / Гл. ред. В.В. Давыдов. – М.: Большая российская энциклопедия, 1993. – Т. 1. – С. 555-556.

Стаття надійшла до редакції 01.02.15

Olena Sagan

Kherson State University, Kherson, Ukraine

MEDIA WORLD AS ENVIRONMENT OF SOCIALIZATION OF THE PRIMARY SCHOOL-AGED CHILDREN

Wide involvement of children of primary school age to information and communication environment requires the creation of a scientific substantiated system of child's integration in to this environment. The article deals with the issue of using media education for primary school pupils preparing for life in the modern information age, the perception of different information, obtaining the ways of communication on the basis of non-verbal communication forms by technical means.

Involving primary school pupils to computer technologies highlights the issue of their socialization in the information environment. The article deals with the process of socialization as a process of an individual integration into society by mastering his or her elements of culture, social norms and values, which are formed on the basis of socially significant features of a person. Generalization of researches, existing experience let identify the main directions of a teacher's activity for successful socialization of a primary school pupil in modern information and communication environment.

Keywords: media education, socialization, information and communication environment, primary school pupils.

Саган О.В.

Херсонский государственный университет, Херсон, Украина

МЕДИАМИР КАК СРЕДА СОЦИАЛИЗАЦИИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Широкое привлечение детей младшего школьного возраста в информационно-коммуникационную среду требует разработки научно обоснованной системы интеграции ребенка в эту среду. В статье затронута проблема использования средств медиаобразования для подготовки учащихся начальных классов к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, для освоения способов общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств.

Включение младших школьников в мир компьютерных технологий актуализирует и вопрос их социализации в информационной среде. В статье рассмотрен процесс социализации как процесс интеграции индивида в общество путем усвоения им элементов культуры, социальных норм и ценностей, на основе которых формируются социально значимые черты личности. Обобщение научных исследований, существующего опыта позволили выделить основные направления деятельности педагога для успешной социализации младшего школьника в современном информационно-коммуникационной среде.

Ключевые слова: медиаобразование, социализация, информационно-коммуникационная среда, младшие школьники.