

КЛІПОВЕ МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: ДРУГ ЧИ ВОРОГ

Вивчення специфічних форм розумової та пізнавальної діяльності учнів, до яких належить і «кліпове мислення», дозволить знайти нові методологічні та методичні підходи до організації освітнього процесу початкової школи. На думку Г. Гич «кліпове» мислення – це процес відображення безлічі різноманітних властивостей об'єктів без урахування зв'язків між ними, що характеризується фрагментарністю інформаційного потоку, алогічністю, повною різноманітністю інформації, яка надходить до людини, високою швидкістю її надходження та сприймання» [1, с.38].

Термін «кліпова свідомість» у філософсько-психологічній літературі з'явився наприкінці 90-х рр. ХХ ст. й означав здатність людини сприймати світ через короткий, яскравий посил у формі або відеокліпу (звідси й назва), або теленовин. У 2010 році культуролог К. Фрумкін виокремив п'ять передумов, що породили феномен «кліпового мислення»:

- прискорення темпів життя й безпосередньо пов'язане з ним зростання обсягу інформаційного потоку, що породжує проблематику відбору та скорочення інформації, виділення головного й фільтрації зайвого;

- потреба в більшій актуальності інформації та швидкості її надходження; збільшення різноманітності інформації, що надходить;

- збільшення кількості справ, якими одна людина займається одночасно;

- комерціалізація каналів, що передають інформацію;

- зростання діалогічності на різних рівнях функціонування соціальних мереж [2].

Дослідники феномену кліповості виокремлюють як позитивні, так і негативні сторони означеного поняття. До позитивних сторін цього явища дослідники відносять:

- таке мислення може використовуватися як захисна реакція організму на інформаційне перевантаження. Якщо враховувати всю ту інформацію, яку бачать і чують за день діти, плюс інтернет, то стає зрозумілим, що їхнє мислення змінюється, підлаштовується, адаптується до такого інформаційного світу (скажімо, подача презентації на уроці буде в такому випадку розглядатися як нова і цікава форма, а не «нудний підручник»);

- це є новою формою розвитку відносин людини з інформацією, яку необхідно широко вивчати;

- «кліповий» спосіб роботи з інформацією додає динамізму пізнавальній навчальній діяльності, що дозволяє дітям в умовах зростаючого обсягу навчального матеріалу встигати, іноді хоч би формально, виконати необхідні завдання;

- «кліпова» поведінка дозволяє бачити багатоплановість, багатоваріантність, неоднозначність підходів до аналізу або вирішення конкретних питань і завдань;

- «кліпове» мислення сприяє більшій адаптації до мінливої соціальної реальності й до її пізнання.

Негативні сторони «кліпового» мислення можуть виявлятися в такому:

- навколишній світ перетворюється на мозаїку розрізнених, мало пов'язаних між собою фактів, частин, уламків інформації. Дитина звикає до того, що вони постійно, як у калейдоскопі, змінюють один одного, і постійно вимагає нових (потреба слухати нову музику, спілкуватися в чаті, постійно «бродити» мережею, редагувати фотографії, дивитися уривки з фільмів, грати в онлайн-ігри з новими учасниками). Це суттєво відволікає їх від головного, «стрижневого» заняття – навчання;

- у старшокласників негативна «кліповість» виявляється яскравіше: це пов'язано з тим, що педагоги вимагають від них читати першоджерела, навчальну літературу, конспектувати

й аналізувати її. А покоління «швидких кнопок» хоче, щоб навчальна інформація подавалась їм у звичній для них стислій, «кліповій» формі (презентації уроків, стислі їх конспекти, опорні схеми, малюнки тощо);

– це мислення передбачає спрощення інформації, тобто «забирає» глибину засвоєння матеріалу, не сприяє розвитку мовленнєвої та письмової культури;

– втрачається здібність до аналізу й вибудовування довгих логічних ланцюжків.

Сьогодні з'явилося і диктує свої «правила гри» покоління Google, яке звикло до того, що на екрані монітора відбувається декілька подій одночасно. Воно хоче, щоб навколишній світ миттєво реагував на його запити, воно живе «тут і тепер». Очевидно, мова йде про новий тип поведінки дітей, на який не можна не зважати.

Таким чином, виховуючи дітей у сучасному суспільстві, ми маємо постійно відшукувати баланс між кліповістю та зосередженістю, поєднувати полярності, що виключають та доповнюють одна одну. А ще потрібно зрозуміти, що, дозволяючи своїм дітям годинами сидіти за комп'ютерами, планшетами та айфонами, ми готуємо для них не найкраще майбутнє. Адже, не вмючи аналізувати інформацію, дуже складно стати успішною людиною.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гич Г. М. «Кліпове» мислення молоді: друг чи ворог навчання?/Г.М.Гич//Наукові праці. Педагогіка. – Вип. 257. – с.38 – 42.

2. Фрумкин К. Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://nounivers.narod.ru/pub/kf_clip.htm. (Название с экрана. Дата обращения: 17.01.21).

Шуберт М. Я., студент ДО-1;

Науковий керівник:

к.пед.н., доцент **Черепаня Н.І.**

Мукачівський державний університет

РЕЖИСЕРСЬКА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ РІЗНОВІКОВОГО ДИТЯЧОГО СПІВТОВАРИСТВА

Тенденції розвитку суспільного життя свідчать, що сучасні діти набагато менше граються, ніж півстоліття тому. Причини цього зв'язуються з появою культури гаджетів і спільного проведення часу перед телевізором, а також демографічним провалом і відсутністю багатодітності в сім'ях. Сучасні дослідження показують великий вплив однолітків на соціальний розвиток і виховання дитини. Засвоєння загальних навичок соціальної поведінки відбувається більш активно, якщо між дітьми здійснюється ігрова взаємодія. Здатність грати у дитини не є вродженою, а виникає під впливом інших дітей, які вже «навчилися гратися». Трансляція способів ігрової діяльності традиційно здійснюється природним шляхом в дитячих співтовариствах. Однак різновікових співтовариств дітей стає все менше.

Режисерська гра є одним з найменш вивчених ігрових дій. Вона має різну структуру в кожній віковій групі, при цьому не змінюється основна ідея – програвання дій по сюжету, задуманому самою дитиною. Вихованці молодших груп закладів дошкільної освіти використовують індивідуальні форми режисерських ігор. Так дитина вправляється в організації соціальних взаємовідносин за допомогою персонажів своєї гри. Дитина виконує роботу справжнього режисера – вона придумує сюжет майбутньої гри. Перевага віддається ситуаціям, які відбувалися в її житті, знайшли емоційний відгук, справили велике враження на неї. Розвиток дій, в яких химерно поєднуються реальність і вигадане, комбінується з різного соціального досвіду дитини: спостережень, перегляду знайомих мультфільмів тощо [2, с.34].



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>