(cc) BY

Наумова Ирина Викторовна
учитель
МБОУ «СОШ №3 с УИОП»
г. Строитель, Белгородская область

РИСКИ И УГРОЗЫ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация*: в статье рассматриваются отрицательные стороны современной образовательной среды, ориентированной на системное использование цифровых технологий обучения.*

Ключевые слова*: цифровизация, система образования, риски, здоровьесбережение.*

При всех очевидных плюсах цифровая система образования обладает и достаточным количеством отрицательных сторон.

Угрозы здоровью ребенка обусловлены следующими составляющими [1].

1. Многочисленными научными исследованиями показан значительный медицинский риск в процессе длительного воздействия электромагнитного излучения от беспроводных устройств (риск развития раковых заболеваний, повреждение нейронов в центре памяти мозга). В результате исследований выявлены когнитивные нарушения, затрагивающие обучение и память.

2. При переходе на цифровое обучение значительно увеличится время непрерывной работы за компьютером до 5–6 часов. А это неизбежно приведет к возникновению проблем со зрением. В процессе обучения планируется использовать планшеты, а не монитор компьютера, следовательно, качество зрения зависит также от величины и качества разрешения экрана. Наконец, отрицательно сказываются недостаточная освещенность рабочего места и необходимость постоянного перемещения взгляда с экрана на клавиатуру и обратно.

3. Уже сегодня большинство молодых людей страдают экранной зависимостью в той или иной форме. Ситуация усугубится, ведь при цифровом образовании обучаемый будет весь день за планшетом по долгу учебы, а значит, экранная

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

зависимость будет только прогрессировать. Согласно многочисленным клиническим исследованиям, использование гаджетов приводит к увеличению депрессии, вспыльчивости и агрессии.

Угрозы развитию ребенка, обусловленные большим количеством составляющих процесса цифровизации [2].

1. *Утрата способностей к творчеству вследствие утраты навыков письма.*

К сожалению, сегодня все меньше внимания уделяется письму. Остались в прошлом каллиграфия и чистописание, введение рабочих тетрадей практически минимизировало письмо от руки, которое при переходе к цифровому образованию будет полностью уничтожено. К каким негативным последствиям это приведет? Во-первых, это ухудшение навыков чтения, значит, негативные изменения моторики и координации. Известно, что люди, которые быстро пишут, лучше читают, ведь ручное письмо задействует участки мозга, отвечающие за формирование речи. Во-вторых, у тех, кто мало пишет, плохо развит глазомер. Если человек сам не пишет от руки, он не понимает, что написано, то есть происходит утрата навыков распознавания письменного текста. В-третьих, получим отказ от этой умственной деятельности, ведь чтение человеком письменного текста задействует больше участков мозга, чем восприятие печатного. В-четвертых, утратятся навыки грамотного написания, ведь все гаджеты и браузеры обладают функцией автоисправления, значит, отпадет необходимость изучения грамматики, орфографии и пунктуации. В-пятых, исключение письма от руки приведет к ухудшению навыков формулирования своих мыслей. В-шестых, отказ от написания от руки приведет к ухудшению воображения. В-седьмых, исключение написания от руки обеспечит ухудшение процессов обучения и запоминания.

2. *Утрата способности восприятия больших текстов.*

Среднестатистический пользователь интернета прочитывает не более 20% размещенного на странице текста и старательно избегает больших абзацев; что человек при постоянном подключении к сети текст не читает, а выхватывает ото-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

всюду разрозненные куски данных. В результате получаем замкнутый круг – писать много бессмысленно, ведь это практически не будут читать, а сокращение объема передаваемой мысли чревато еще большим скудоумием и читателей, и писателей. В итоге получим массовое отупение.

3. *Утрата умственных способностей.*

Цифровые технологии избавляют человека от умственной работы, ведь он запоминает только место расположения информации. Продвинутые цифровые технологии оказывают негативное влияние на ориентирование в пространстве. Интернет плохо влияет и на память, ведь телефонные номера, даты рождения, адреса записываются в компьютеры и мобильные телефоны. В результате учиться станет сложнее.

4. *Проблемы с развитием речи у детей.*

На международной конференции «Чтение в цифровую эпоху» констатировалось, что среди младших школьников при нормальном развитии интеллекта у 30% детей наблюдаются избирательные нарушения способности к овладению навыками чтения и письма, а более чем 37% не способны овладеть письмом. Между мышлением и речью существует тесная взаимосвязь: активная устная речь формирует мышление, мышление, развиваясь, совершенствует речь [3].

5. *Снижение социальных навыков.*

Человек сочетает в себе природные и социальные черты. Именно это сочетание обеспечивает ему возможность не только существовать, удовлетворяя свои естественные потребности, но и выстраивать отношения с другими людьми, реализовывать себя в той или иной сфере. Личность формируется в процессе взаимодействия с окружающим миром. Принципиально важно именно эмоциональное участие того окружения, в котором формируется человек. Если же 90% общения происходит в интернете, то имеют место виртуальные отношения, а человеческие выстраиваются достаточно тяжело. Совокупный личностный адаптационный потенциал должен включать в себя в том числе и умение реагировать на конфликты, выходить из них. Если человек не практикует «живое общение», он

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

может быстро потерять самые важные социальные навыки. Нельзя умалять важность чтения хорошей литературы, ведь именно из нее черпаются сложные модели поведения, познаются тонкие мотивы поступков. В отличие от этого виртуальный красочный мир не побуждает воображение к работе, ведь все персонажи просты, понятны. В этой связи социальные навыки развиты недостаточно. Это неумение взаимодействия с социумом, неспособность понять других, в результате чего из-за импульсивности и обладания достаточно бедным спектром эмоциональных реакций формируется низкая толерантность к манипуляциям, а это приведет к одиночеству и отчуждению [4].

6. *Компьютерная и игровая зависимость*.

Основополагающий проект «Детство–2030» рекомендует применение игровых компьютерных форм обучения: школа в качестве цифрового игрового пространства с дополненной реальностью. И если раньше родителям было под силу вытащить ребенка из виртуального мира, заняв его чем-то другим, то теперь невозможно будет лишить подростка компьютера, ведь это будет являться ограничением возможностей обучения.

В современном мире разумное использование технологий может способствовать развитию образования. Понятно, что выгод от внедрения информационных технологий в образовательный процесс гораздо больше.

Список литературы

1. Кузьмина Э.В. Особенности системного анализа и применения информационных технологий при исследовании явлений и процессов в различных сферах деятельности / Э.В. Кузьмина [и др.]. – Краснодар: Изд-во Краснодарского ЦНТИ, 2019. – 125 с.

2. Пьянкова Н.Г. Роль информационных технологий в системе вузовского образования / Н.Г. Пьянкова // Социально-гуманитарные и психологические науки: материалы Всероссийской научно-практической конференции / под общ. ред. Е.В. Королюк. – Краснодар: Изд-во Краснодарского ЦНТИ, 2015. – С. 113–115.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Третьякова Н.В. К вопросу об организации профессионального обучения / Н.В. Третьякова // Высшее образование в аграрном вузе: проблемы и перспективы: сборник статей по материалам учебно-методической конференции / отв. за вып. Д.С. Лилякова. – Краснодар: Изд-во КГАУ им. И.Т. Трубилина, 2018. – С. 58–60.

4. Кулебякина Е. Риски цифровизации / Е. Кулебякина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://narasputye.ru/archives/4381 (дата обращения: 15.09.2019).

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)