

3. Малкиоди, К. Палитра души. Преобразующая сила искусства: путь к здоровью и благополучию. – К.: «София»; М.: ИД «София», 2004.
4. Мальчиоди, К. Творчество и мозг // Арт-терапия – новые горизонты / Под ред. А.И. Копытина. – М.: Когито-Центр, 2006. – С.319-331.
5. Психология состояний: Учебное пособие / Под ред. А.О. Прохорова. – М.: Изд-во «Когито-Центр», 2011.
6. Рубин, Д. А. Искусство арт-терапии. – М.: Изд-во «Институт общегуманитарных исследований», 2015.
7. Хульбут, Г. Укрощение бури: интермодальная арт-терапия в качестве инструмента преодоления чувств гнева и стыда у перенесших эмоциональные травмы пациентов // Арт-терапии в эпоху постмодерна / Под ред. А.И. Копытина. – СПб.: «Речь», «Семантика-С», 2002. – С. 173-186.
8. Schaverien, J. The revealing image: analytical art psychotherapy in theory and practice. – L., Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers, 1999.

ART THERAPY WORK WITH EMOTIONAL STATES

Nazarova N.R.

The article discusses the specific features of the emotional states and the interrelationship between creativity, emotional states and images. It also discusses the possibility of using art therapy to work with emotional states. The mechanism of psycho corrective effects of art therapy in the psychotherapeutic work with the emotional traumas was substantiated.

Keywords: art therapy, emotional states, emotional trauma

Назарова Наталия Рафаэлевна, к. психол. н., доц. кафедры психологии и педагогики Санкт-Петербургского государственного института культуры; медицинский психолог МРО СПб ГБУЗ «Психоневрологический диспансер №5»
nata_nazarova@mail.ru

НЕКОТОРЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Никифоров Н.А., Васина Ю.М.

Аннотация

В статье рассмотрены проблемы, связанные с активной жизнью молодого поколения в информационной среде. Анализируются некоторые направления

развития познавательной активности младших школьников посредством компьютерных технологий.

Ключевые слова: информационная среда, компьютерные технологии, младший школьник, познавательная активность, творческая деятельность ребенка

Образование ставит своей целью помочь каждому человеку раскрыть заложенный природой умственный и творческий потенциал, найти свое место в социуме, стать полезным обществу и своей стране специалистом. Развивая человека с помощью систематизированных основ наук и искусств, образование не только дает ему совокупность ценностных ориентиров и взглядов на мир, но и выводит на уровень дальнейшего саморазвития и самовоспитания.

Соответствовать потребностям общества было бы гораздо проще, если бы они оставались неизменными. Но, как говорил знаменитый философ Гераклит еще за сотни лет до нашей эры, «все течет, все меняется», и современное образование должно своевременно реагировать на подобные изменения в условиях стремительного развития общества.

Наш век - это век компьютерных технологий. Информатизация воспитательно-образовательного процесса в учебных заведениях помогает человеку в полной мере в будущей деятельности использовать блага технического прогресса. Начинать знакомство с компьютерными технологиями можно прямо с начальной школы.

«Научить человека жить в информационном мире – важнейшая задача современной школы», – говорил академик А. П. Семёнов, и с этим высказыванием трудно не согласиться.

Современные дети с ранних лет окружены различными гаджетами - компьютерами, планшетами, сотовыми телефонами, плеерами и ноутбуками. Они в силу своего подвижного и живого ума не только быстро учатся взаимодействовать с информационными технологиями, но и считают их неотъемлемой частью жизни. Зная, что современные дети с ранних лет привычны к красочным визуальным материалам и интерактивным играм, а также то, что у младших школьников преобладающим является наглядно-образное мышление, можно заключить, что правильное использование компьютерных технологий может способствовать развитию и активизации познавательно деятельности

детей младшего школьного возраста.

Мозг ребенка, как губка впитывает новые знания, запоминает огромное количество информации. Наркотик информационный, так же как и любой другой, опасен своей доступностью и быстротой привыкания. Не нужно усилий, чтобы что-то узнать самому, вместо того, чтобы сходить в музей или на выставку, пойти в парк или почитать интересную книгу, достаточно зайти в интернет – и вся информация на экране. Зачем развивать собственные мозги, пытаться что-то прочитать, выучить и запомнить, если можно все скачать из сети? В сети есть все, что нужно подростку и что вызывает его любопытство – от шпаргалок по контрольным работам в школе до порносайтов, просматривая которые, ребенок формирует свое сексуальное мировоззрение, удивляясь потом, почему в жизни все так просто не получается [1].

Поэтому уже сегодня необходимо пересмотреть практику выдачи домашних заданий в школе, ведь не секрет, что большая их часть не делается, а просто списывается из интернета (хорошо еще, если в процессе списывания в него школьник вставит пару-тройку своих мыслей). Каждое домашнее задание должно быть уникальным, разработанным учителем конкретно для данного класса и не повторяться. Тогда в интернете придется искать уже не задание, а способы его решения, что в разы сложнее и полезнее для ума школьника. Да, это дополнительная нагрузка на учителя, но и результат будет того стоить, ведь готового ответа в интернете не будет, готового сочинения школьник не найдет. И тогда ему придется ДУМАТЬ. А интернет с его необъятной базой знаний будет ему в помощь, а не выступать в роли похитителя времени.

Можно рассмотреть варианты приема домашних заданий, выполненных на компьютере, в программах word, excel, power point и т.д. Раз уж школьник так привязан к компьютеру – пусть учится на нем работать [2].

Чтобы детально рассмотреть, как посредством компьютерных технологий развивается познавательная активность младших школьников, можно обратиться к примеру использования компьютерной программы «Графический редактор Tux Paint».

Образовательная система «Школа 2100» дает возможность работать с

компьютерной программой «Такс пэйнт» [3]. Программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществить проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины.

С помощью графического редактора можно создать рисунки-загадки, сделать иллюстрации, создать поздравительную открытку, нарисовать свой герб и др. Главный художник программы – пингвин Такс. Он приветствует учеников при каждом запуске программы. Кроме того, при выполнении операций с инструментами программы он может что-то говорить, удивляться, поддерживать учеников, что придает работе занимательный, игровой характер, а это вызывает положительные эмоции к уроку, повышает интерес и познавательную активность.

В работе над программой учителем широко используются интерактивная доска, а учащиеся работают с ноутбуками или планшетами. При работе по рисованию дается творческое задание: нарисовать звездное небо, создать разные созвездия и дать им свои названия. Интересной, познавательной, творческой считается работа над проектами в этой программе. Такие, например, проекты как «Поздравительная открытка», «Рисунок – загадка», «Мой герб».

Развитие познавательных интересов младших школьников наиболее благоприятно происходит в процессе творческой деятельности. При работе над проектом «Мой герб», например, ученики могут узнать, что такое герб, для чего он служит, какие бывают гербы, где их помещают, познакомиться с правилами составления гербов.

Развитие познавательных интересов на уроке русского языка благоприятно при использовании графического редактора Tux Paint:

- во-первых, использование программы для рисования вовлекает детей в поисково-игровую деятельность;
- во-вторых, данная программа решает вопрос применения наглядных методов.

Есть возможность реализации программы, например, на уроке русского языка в процессе игры. Урок-игра называется «Части слова». К уроку нужно подготовить различные по составу слова. Лучше их оформить на

доске или на плакате.

Такие игры проводятся после закрепления полученных знаний и опроса учащихся. Предлагаемый процесс предполагает достаточно качественное изучение материала и готовность детей участвовать в игре. Объясняется задание на поиск частей слова и способы их выделения в программе. После этого происходит групповая работа со словами. При этом важную роль в данном процессе играет процесс применения функций редактора и объяснение их учителем.

Творческая деятельность зачастую связана с использованием дополнительных теорий и программ. Новизна играет важную роль в таком процессе. Поэтому для развития познавательных процессов чаще всего используются метапредметные связи: литературное чтение и русский язык, русский язык и рисование, окружающий мир и литературное чтение, рисование и т.п.

Использование метапредметной связи помогает решать такие задачи как формирование познавательной активности, творческих способностей, овладение школьниками умением экспериментировать и использовать экспериментальную деятельность для изучения смежных предметов и их особенностей, привитие интереса к новому виду деятельности и развитие познавательных процессов.

Это происходит, потому что экспериментальная деятельность – это своеобразная игра по поиску решения проблемы, а наглядность и использование такой эмоциональной составляющей как развитие интересов в процессе рисования делает процесс наиболее эффективным.

Эффективное применение игр, которое вызывает положительные эмоции к данной дисциплине, повышает интерес и творческую активность, а также способствует повышению качества знаний, умений и навыков.

Также работа с графическим редактором имеет большое воспитательное значение. В начале работы над программой может иметь место выбор в классе учеников – помощников, которые могут помогать преподавателю при работе с программой. Такая форма работы позволит удовлетворить одну из главных потребностей этого возраста - почувствовать себя взрослым, проявить себя в деятельности. А в результате у младших школьников формируются универсальные

навыки (умение ставить задачи и выполнять намеченное, рационально распределять свою работу, умение сотрудничать и т.д.), а учитель решает воспитательные задачи и открывает потенциал для оптимизации учебного процесса.

Вышеуказанные меры, точнее направления, помогут отобрать у школьника часть времени от компьютерных игр, которые оказывают негативное влияние на развитие его познавательной активности.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование компьютерных технологий в процессе образования способствует формированию личности, чьи качества, знания и умения продиктованы современным обществом.

Главное в этом процессе, чтобы дети знали, что компьютерные технологии, с которыми они регулярно сталкиваются в повседневной жизни, можно использовать не только для развлечений и облегчения быта человека, взрослым необходимо показать им, что эти технологии – источник саморазвития и самообразования.

Такую функцию берут на себя учителя младших классов, когда используют на уроках, графический редактор Tux Paint, программу, которая дает ряд преимуществ, перед традиционными средствами обучения. Сюда относится и активизация учебной деятельности учащихся, и повышение уровня их познавательного интереса, и реализация их творческого потенциала.

В итоге наблюдается: а) развитие интеллектуального, познавательного, творческого личностного потенциала учащегося; б) формирование навыков саморазвития и самообучения младших школьников через участие в проектах, конференциях, интеллектуальных и творческих конкурсах.

Вопрос, как достигнуть наилучшего эффекта в повышении познавательной активности младших школьников, до сих пор остается открытым как в педагогике, так и в психологии, но, однозначно, использование на уроках компьютерных технологий - это эффективный способ развития познавательной активности детей младшего школьного возраста.

Список литературы

1. Васина Ю.М. Проблемы влияния информационной среды на воспитание ребенка в семье // Социокультурные и психологические проблемы совре-

менной семьи: актуальные вопросы сопровождения и поддержки: сборник материалов международной научно-практической конференции 21–22 октября 2015 г., Тула. – Тула, 2015. – С.145-148.

2. Васина Ю.М. Проблема организации свободного времени детей в контексте использования ими компьютерных технологий // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей и материалов международной конференции 11-13 февраля 2016 г., Коломна / Под общ. ред. Р.В. Ершовой. – Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2016. – С.65-67.

3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2010.

SOME TRENDS COGNITIVE ACTIVITY OF YOUNGER SCHOOLBOYS THROUGH COMPUTER TECHNOLOGY

Nikiforov N.A.

The article highlights the problems associated with the active life of the young generation in the information environment. We consider some of the directions of development of informative activity of younger schoolboys by means of computer technology.

Keywords: information environment, computer technology, a junior high school student, cognitive activity, creative activity of the child

Никифоров Никита Александрович, студент 4 курса факультета психологии Тульского государственного педагогического университета им Л. Н. Толстого, atikinn@mail.ru

Васина Юлия Михайловна, к. психол. н., доц. кафедры психологии и педагогики Тульского государственного педагогического университета им Л. Н. Толстого, j_m_vasina@mail.ru

МЕНТАЛЬНЫЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ПСИХИЧЕСКИХ СОСТОЯНИЙ*

Прохоров А.О.

Аннотация

В статье представлены результаты изучения феноменологических и экспериментальных характеристик ментальных репрезентаций психических

* Исследование выполнено при поддержке РФФИ, проект № 15-06-00884а