

**Школьный проект
«Клиповое мышление
плюсы и минусы
на примере 8-9 класса»**

Выполнила: (Ф.И.О.)

Цель исследования: изучить феномен клипового мышления – его плюсы и минусы в современном мире для школьников среднего возраста.

В исследовании определены следующие задачи:

1. произвести теоретическое исследование понятия «клиповое мышление»;
2. изучить теорию происхождения данного понятия;
3. обосновать и выбрать показатели влияния гаджетов на когнитивную сферу школьников;
4. проанализировать положительные и отрицательные стороны данного явления;
5. осуществить сбор качественных и количественных показателей учащихся 8 и 9 классов в рамках исследования «клипового мышления».
6. проанализировать полученные результаты в рамках проведённого исследования.

Объект исследования: ученики школы N (8-й и 9-й классы).

Предметом исследования является клиповое мышление и восприятие разного рода информации молодыми людьми.

Гипотеза исследования: клиповое мышление неизбежно в современной области знаний, поэтому старшеклассникам необходимо учиться использовать свои положительные качества в образовательном процессе.

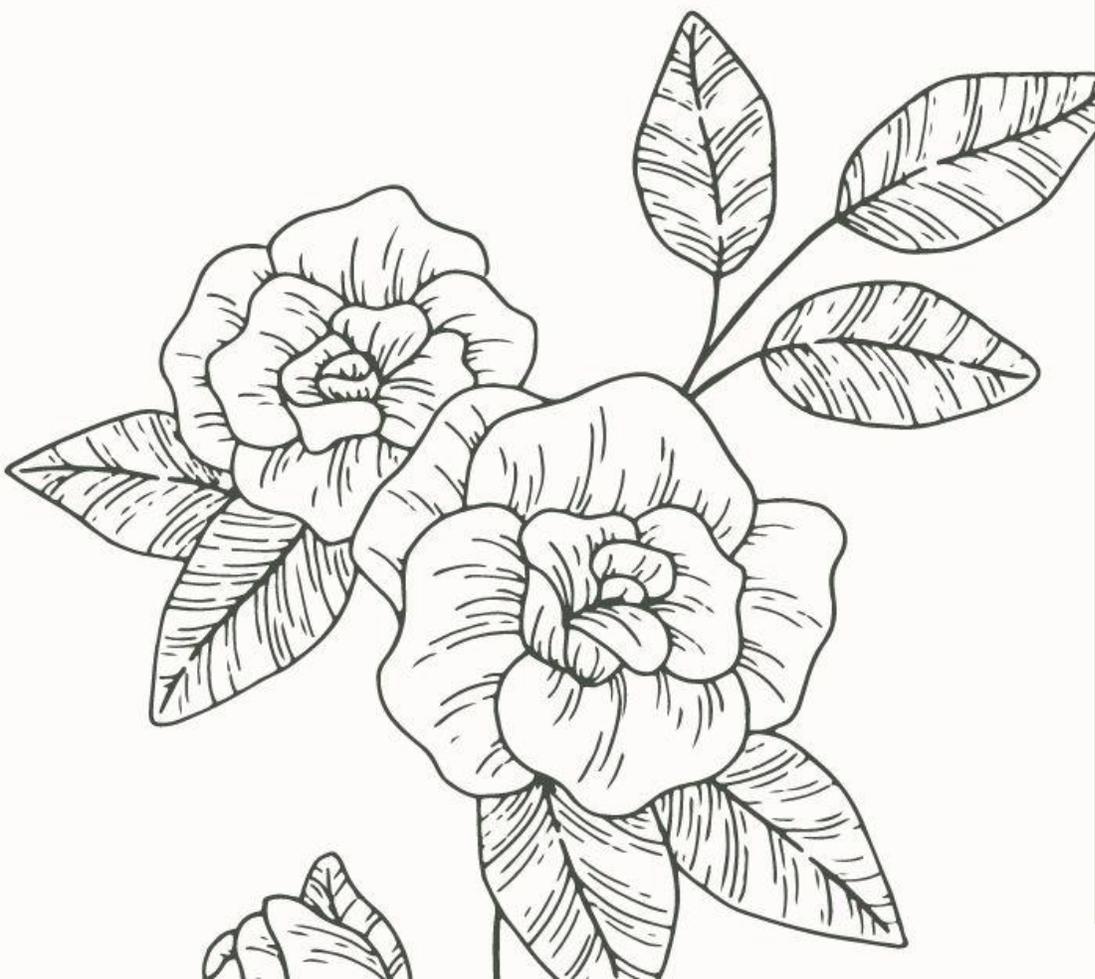
Методы исследования: анализ литературы и интернет-документов, опросы, сравнения.

Теоретическое значение: результаты анализа темы могут быть использованы для дальнейшего исследования изучаемого вопроса.

Практическая значимость: разработать практические рекомендации по использованию характеристик клипового мышления и восприятия при создании презентаций и видеоконтента, которые могут быть надлежащим образом и продуктивно использованы в процессе обучения.



1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПОНЯТИЯ «КЛИПОВОЕ МЫШЛЕНИЕ»



Термин «клиповое мышление» появился в середине 1990-х годов и стал популярным. При большом количестве телевизионных роликов и рекламных роликов с динамическим монтажом статичную картинку заменяют. Чтобы как-то отфильтровать весь этот бесконечный поток информации и видео, людям пришлось адаптироваться и более избирательно фокусировать своё внимание.

Первоначально термин «клиповое мышление» относился к способности человека воспринимать мир с помощью коротких, ярких образов и телевизионных новостей или видеоклипов.

Этот термин основан на понятии «клиповая культура», введенном социологом Элвином Тоффлером в его исследовании 1980 года «Третья волна».

Но начало проблемы появилось много лет назад, ещё до появления Интернета. В 1882 году Ницше купил пишущую машинку и научился печатать вслепую. Друзья заметили, что его тексты стали более телеграфными: краткими и информативными, они состояли скорее из афоризмов, чем из аргументов.

Если мы пойдём ещё глубже, то отметим, что с началом индустриализации и массовой автоматизации всех процессов, то мы стали частью этой бесконечно ускоряющейся системы.

1.1 Теория происхождения понятия «клиповое мышление»



Преимущества и недостатки «клипового мышления»	
<i>Преимущества «клипового мышления»</i>	<i>Недостатки «клипового мышления»</i>
Скорость реакции.	Снижена способность анализировать данные.
Возможность решать сразу несколько задач.	Снижение способности к концентрации.
Защита мозга от информационной перегрузки.	Снижение эффективности в обучении и усвоении знаний.
Желание охватить как можно больше информации.	Повышенная чувствительность к влияниям и манипуляциям других людей.
	Снижение эмпатии.
	Приводит к облегчению решения проблем и принятия решений.

Этот термин представляет собой форму осознанности, при которой «человек воспринимает окружающий нас мир как другой, отдельный набор образов, которые имеют мало отношения друг к другу. Человек, который думает «клипово», может эффективно работать только с небольшими фрагментами данных и может испытывать трудности с обнаружением больших и сложных объёмов».

В современном мире многие взрослые и дети думают подобным образом. Этот тип мышления является относительно новой концепцией и возник не спонтанно.

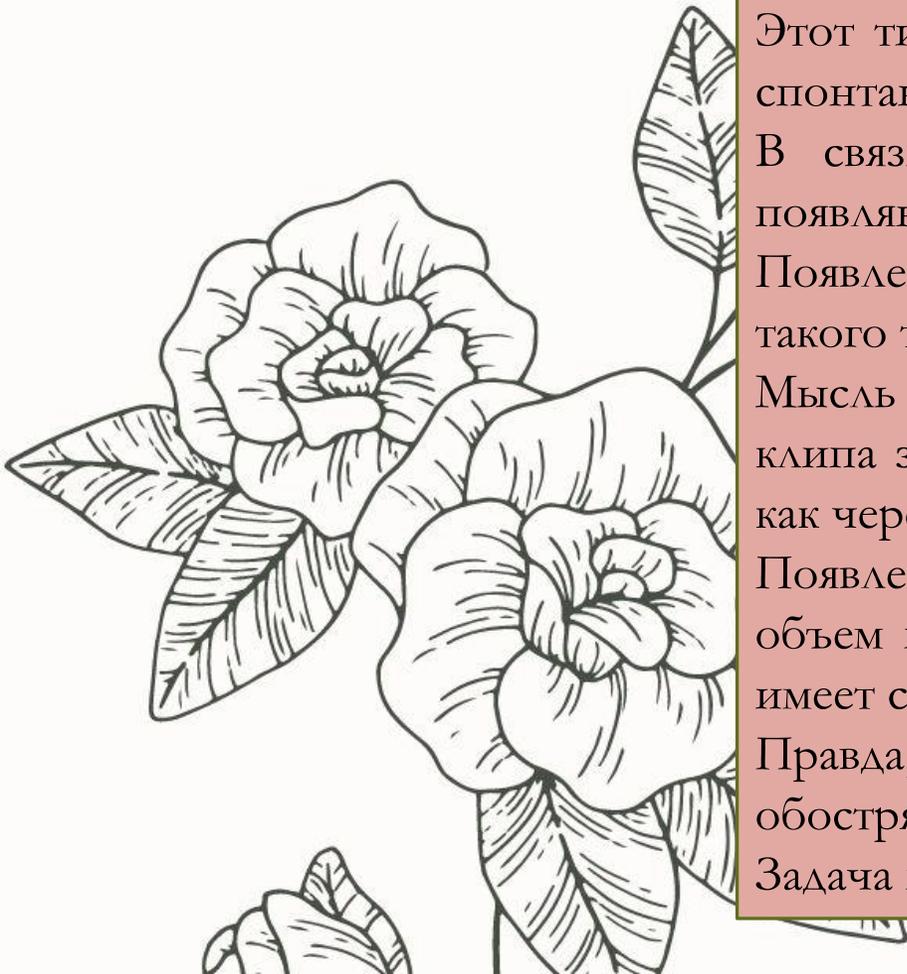
В связи с массовым появлением музыкальных клипов на телевидении появляются сериалы, которые часто не имеют логической связи с сюжетами. Появление мобильной связи, Интернета также способствовало развитию такого типа мышления.

Мысль разлетается на куски, она разлетается на некие фрагменты. Осознание клипа заставляет человека воспринимать жизнь не как целостную картину, а как череду разных событий, не связанных друг с другом.

Появление такого мышления, как clip-on, является реакцией на растущий объём информации. Этот тип мышления, как и все психические процессы, имеет свои преимущества и недостатки.

Правда, психологи утверждают, что недостатков больше и тем самым обостряется восприятие мира.

Задача педагогов и родителей - направить недостатки в позитивное русло.



1.2 Обоснование и выбор показателей влияния гаджетов на когнитивную сферу школьников

Главная педагогическая проблема, которая сегодня беспокоит учителей, заключается не столько в том, что учащиеся не читают текст и им трудно его понять, сколько в том, что они не могут вникнуть в смысл чтения, что затрудняет понимание предлагаемых учителем заданий, а написание эссе для них - одно из основных проблем, потому что человек стирает границы между собственными способностями и возможностями электронных устройств, развивает свои сверхспособности.

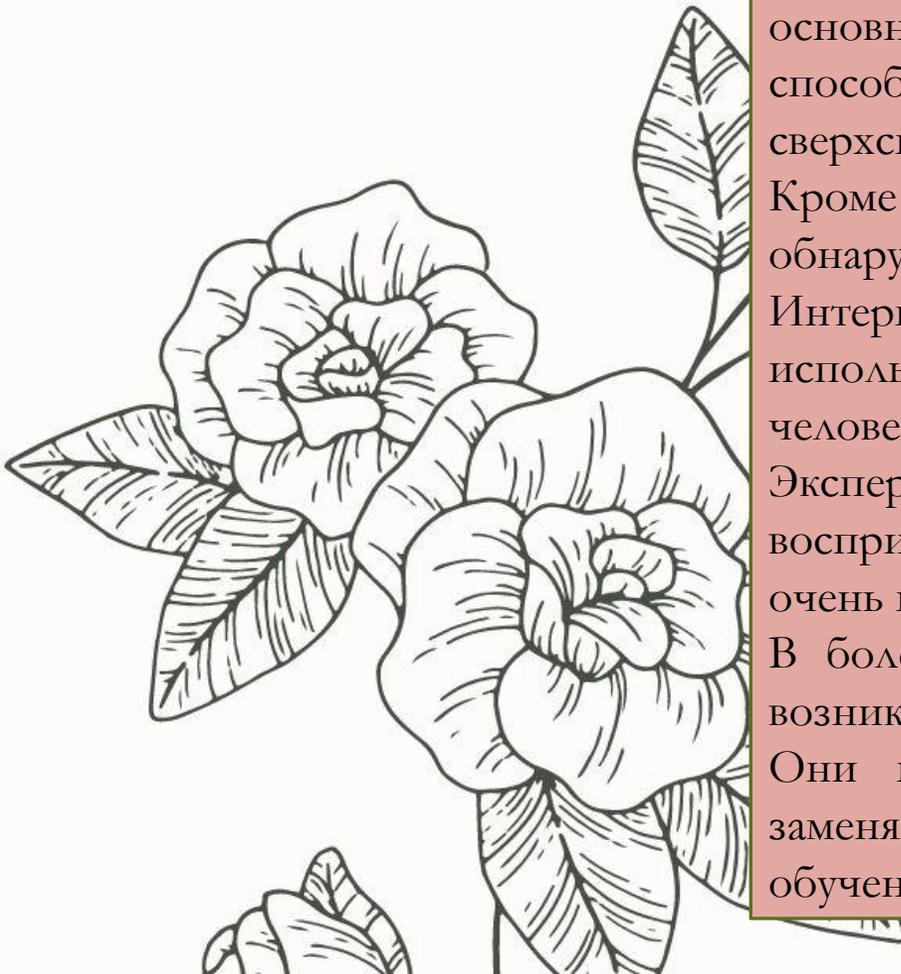
Кроме того, давайте обратим внимание ещё на один факт, который учёные обнаружили в ходе различных экспериментов.

Интернет может повлиять на самооценку молодого поколения. Оказывается, использование когнитивных ресурсов Интернета максимизирует самооценку человека.

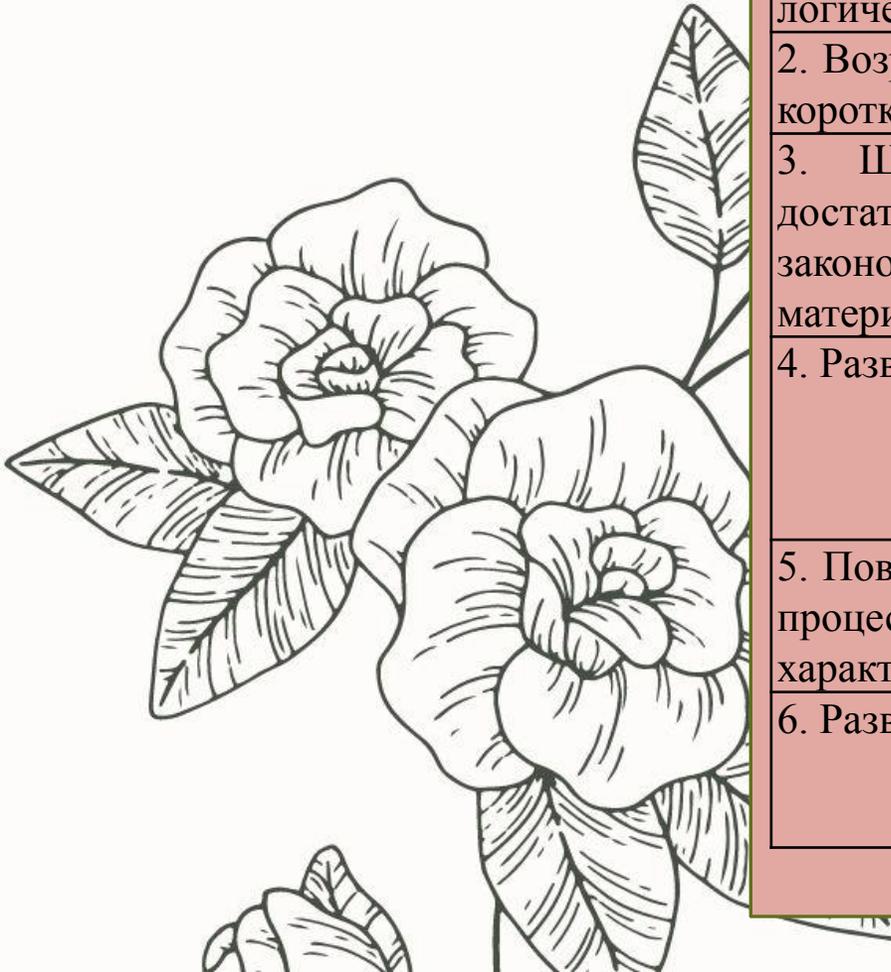
Эксперименты показали, что дети и подростки очень быстро начинают воспринимать «внешние» знания об Интернете, о которых они имеют лишь очень приблизительное и расплывчатое представление.

В более поздней работе мы нашли доказательства того, что у школьников возникает иллюзия знания.

Они используют электронные устройства для получения информации и заменяют получение информации процессом познания, уверенные, что процесс обучения идёт полным ходом.



1.3 Положительные и отрицательные стороны влияния гаджетов на когнитивную сферу школьников



Влияние гаджетов на когнитивную сферу школьников	
<i>Положительное</i>	<i>Отрицательное</i>
1. У ребёнка активно развивается логическое мышление.	1. Повышается уровень агрессии и самоагрессии.
2. Возрастает умение сосредотачиваться на короткий промежуток времени.	2. Творческий потенциал и желание творить угасают.
3. Школьник приобретает умение в достаточно короткие сроки находить закономерности в анализируемом материале, информации.	3. Появление зависимости от гаджетов.
4. Развивается воображение.	4. Провоцирует различные болезненные проявления на физиологическом уровне, обостряет хронические заболевания. Приводит к проблемам с нервной системой.
5. Повышается интерес к учебе, но данный процесс может носить проходящий характер.	5. Умственные способности постепенно угасают.
6. Развивается мелкая моторика рук.	6. Приводит к нарушениям психики, в частности – замкнутости.

2. СБОР КАЧЕСТВЕННЫХ И КОЛИЧЕСТВЕННЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ УЧАЩИХСЯ 8 И 9 КЛАССОВ В РАМКАХ ИССЛЕДОВАНИЯ «КЛИПОВОГО МЫШЛЕНИЯ»

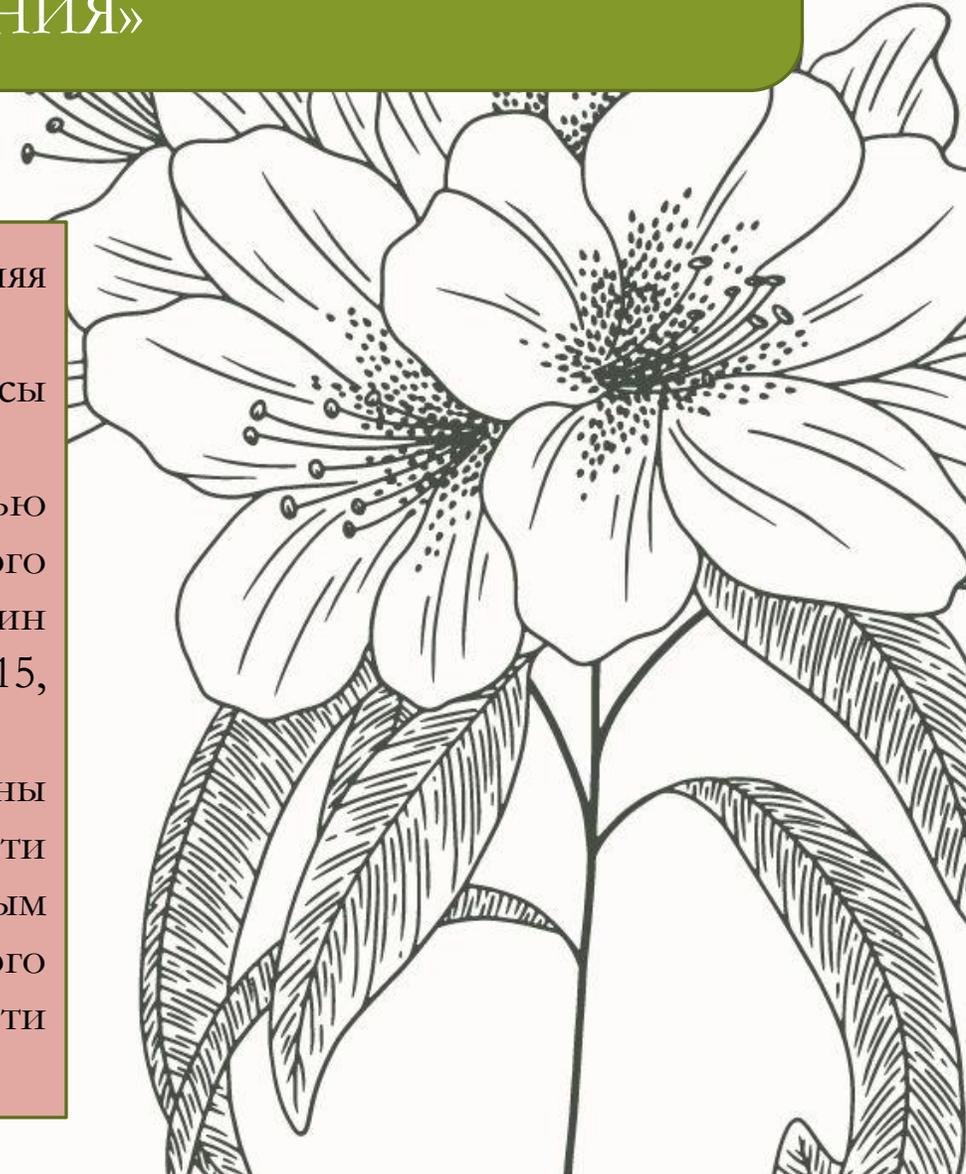
2.1 Характеристика объекта исследования

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №, город.

Для проведения анализа выбранной темы выбрали все 8 классы и все 9 классы школы, поскольку я сама являюсь ученицей N класса.

Собственными силами было проведено исследование, основной целью которого и было изучение феномена «клипового мышления» современного школьника 8-9 класса, поиск его сущности, форм проявления и причин возникновения. Выборка составила 24 человек, все они в возрасте от 13 до 15, лет.

В ходе исследования методом раздаточного анкетирования были опрошены все 24 человека. Их них – 16 девушек и 19 юношей. С учётом численности генеральной совокупности ошибка выборки составила $\pm 5\%$ с доверительным интервалом в 95 %. В исследовании анализируется феномен клипового мышления как формы восприятия окружающей действительности современными школьниками.



2.2 Анализ полученных результатов в рамках проведённого исследования

В процессе исследования нами был проведён анализ, направленный на выявление наличия компонентов клипового восприятия. В исследовании приняли участие обучающиеся 8-9 классов школы N, города N.

Только 0,5 % участников не используют гаджеты. Самый популярный гаджет – это мобильный телефон 40,5 %. На втором месте – ноутбук и планшет 35 %, на третьем – компьютер 24 %. Данные результаты отображены в диаграмме «Использование определённых гаджетов школьниками: процентное соотношение» (Диаграмма 1).

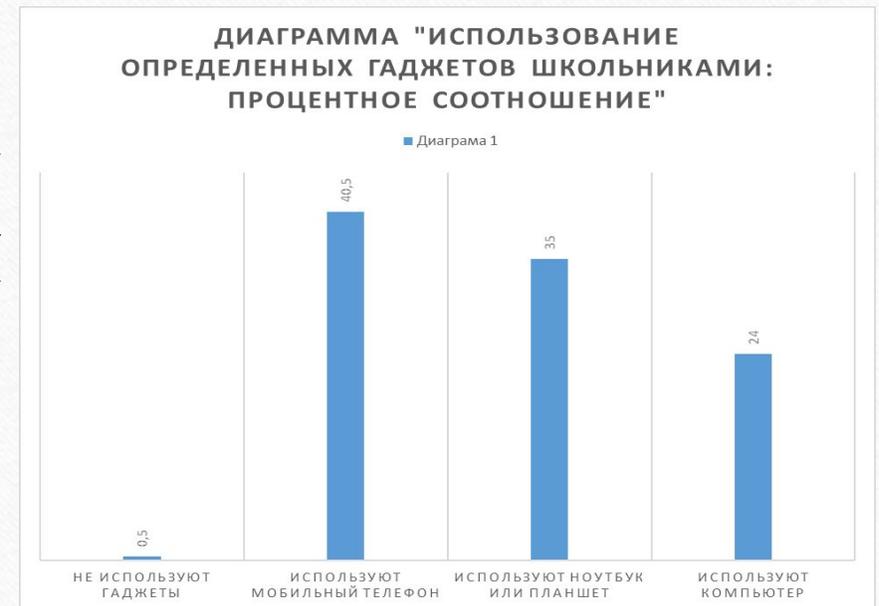


Диаграмма 2. «Время, потраченное на выполнение уроков и на использование гаджетов»

Также важно, что выявляется использование школьниками двух гаджетов одновременно. Школьник использует гаджет около 7 часов в будние дни и около 8,5 в выходные.

Если сравнить со временем выполнения домашней работы, то на её приготовление приходится 1,8 часа в день. Рассмотрим данные на диаграмме «Время, потраченное на выполнение уроков и на использование гаджетов» (Диаграмма 2).

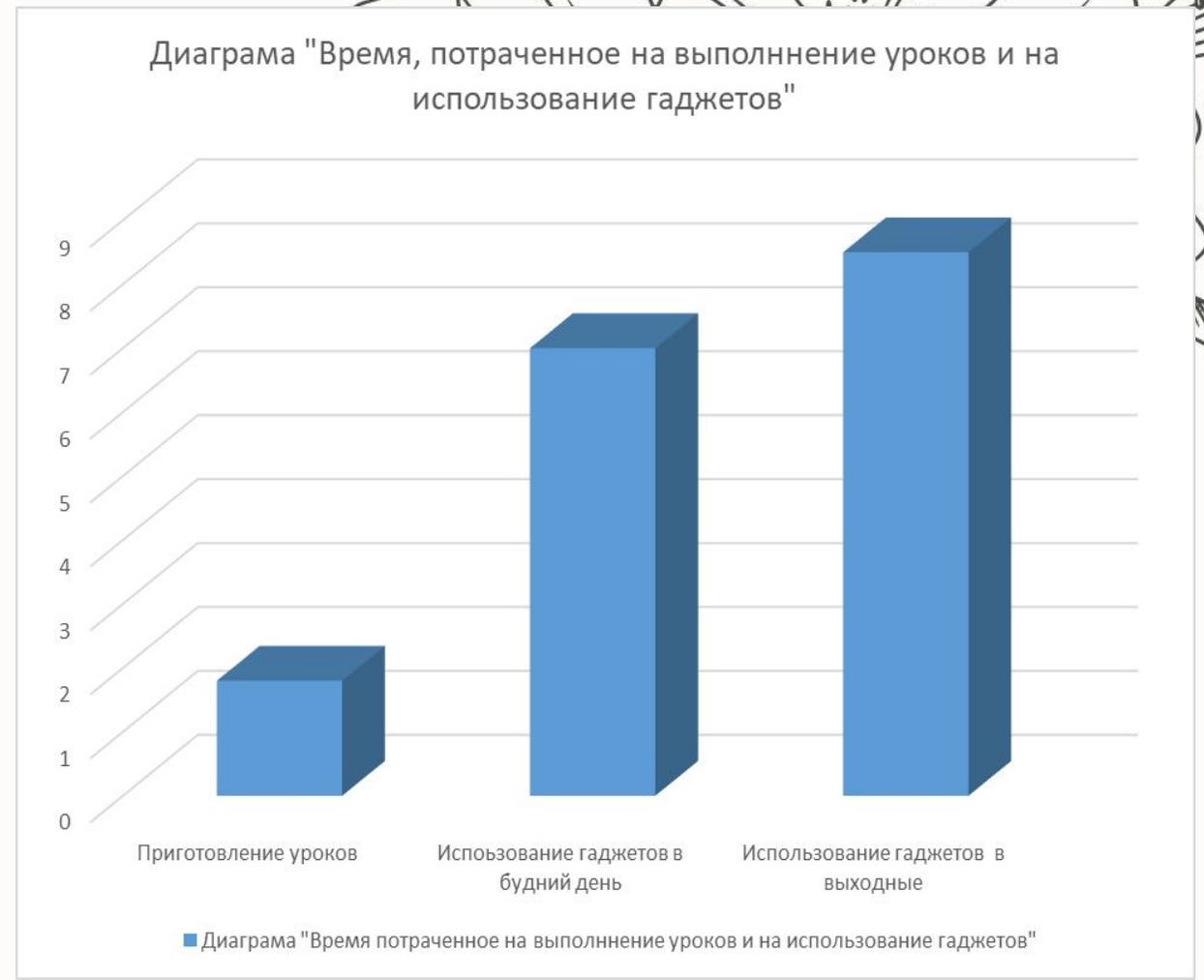
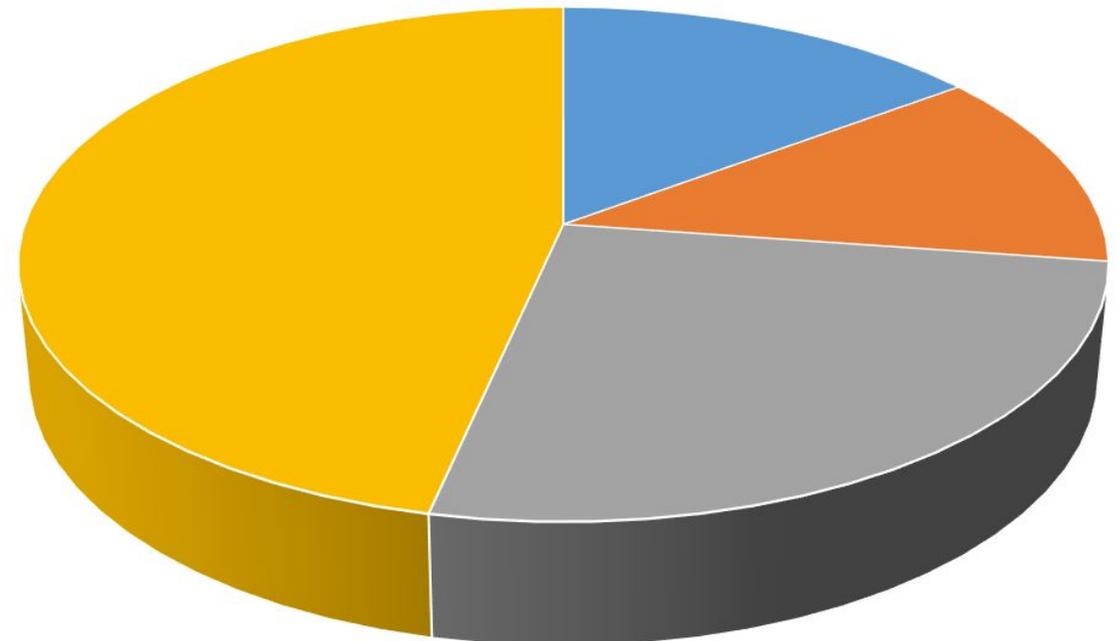


Диаграмма 3. «Ощущения школьника после использования гаджета»

После того, как школьник использовал гаджет возникает чувство нервного возбуждения у 14,8 % школьников, разочарования у 12,5 % детей, азарта – у 26,1 %, переутомления – 46,6 %.

Данные по этому критерию изображены наглядно на диаграмме «Ощущения школьника после использования гаджета» (Диаграмма 3).

Диаграмма "Ощущения школьника после использования гаджета"



■ чувство нервного возбуждения ■ чувство разочарования ■ чувство азарта ■ чувство переутомления

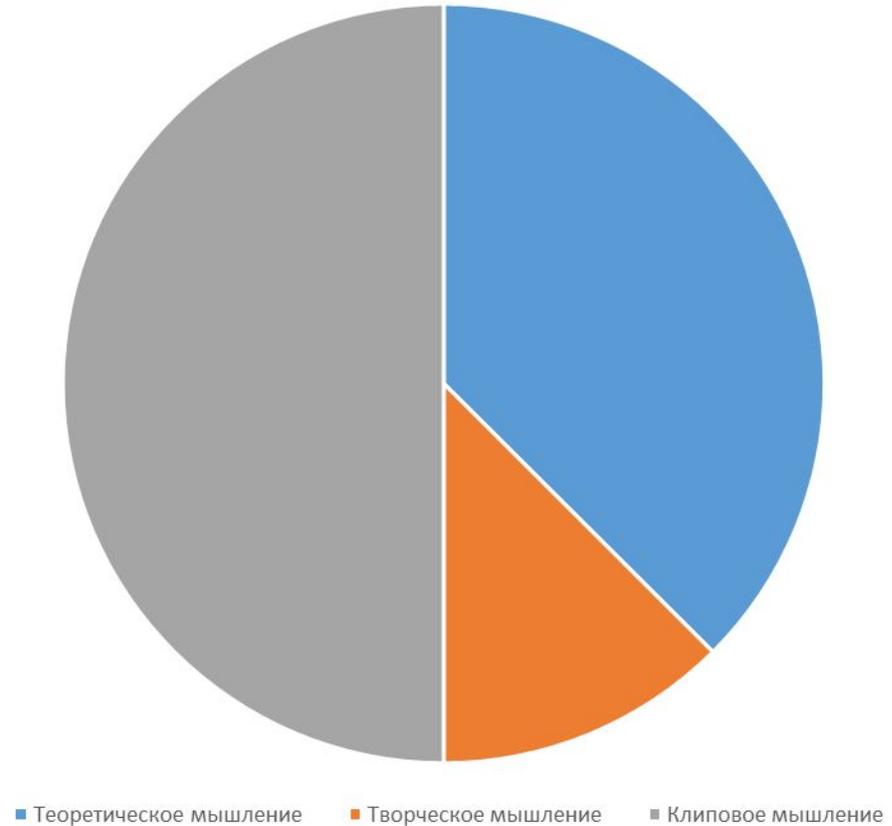
2.2.1 Анкетирование по модифицированному тесту Дж. Брунера

Нами было установлено. Что элементы клипового мышления (50 %) довольно ярко проявляются у молодых людей, которые стали субъектами исследования.

Стоит отметить крайне низкие показатели творческого мышления (12,5 %), теоретическое мышление (37,5 %) находится на среднем уровне.

Результаты теста представлены на диаграмме «Определение компонентов клипового мышления» (Диаграмма 4).

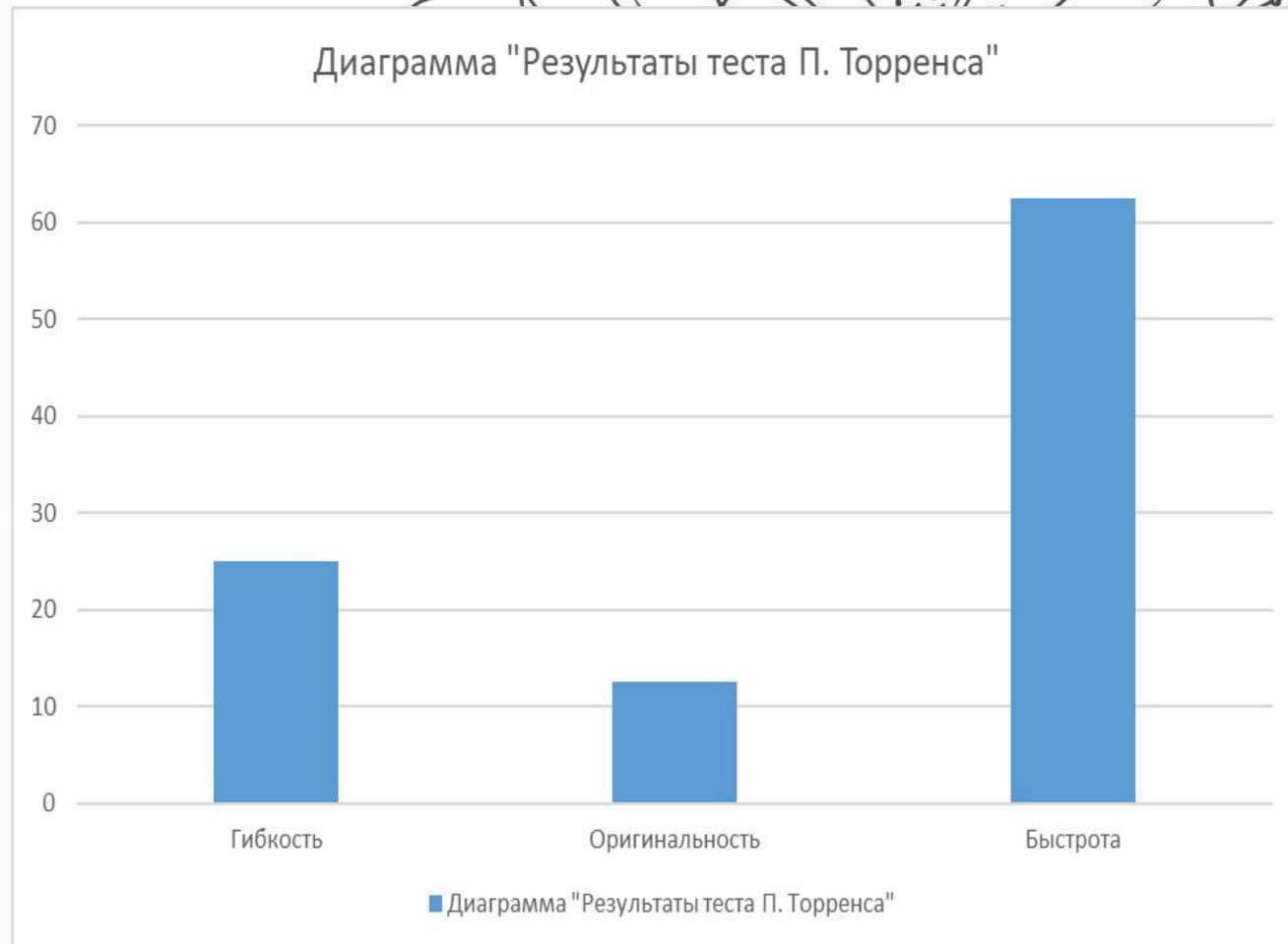
Диаграмма "Определение компонентов клипового мышления"



2.2.2 Тестирование по тесту П. Торренса

Заметим, что в возрастной категории от 13 до 15 лет, в которой преобладают компоненты клипового мышления, действительно больше всего проявляется быстрота мышления. Наименее развитой у всех респондентов оказалось творческое мышление, его оригинальность.

С результатами возможно ознакомиться на диаграмме «Результаты теста П. Торренса» (Диаграмма 4).



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Клиповое мышление действительно характерно для многих школьников и часто негативно влияет на их умственную деятельность.

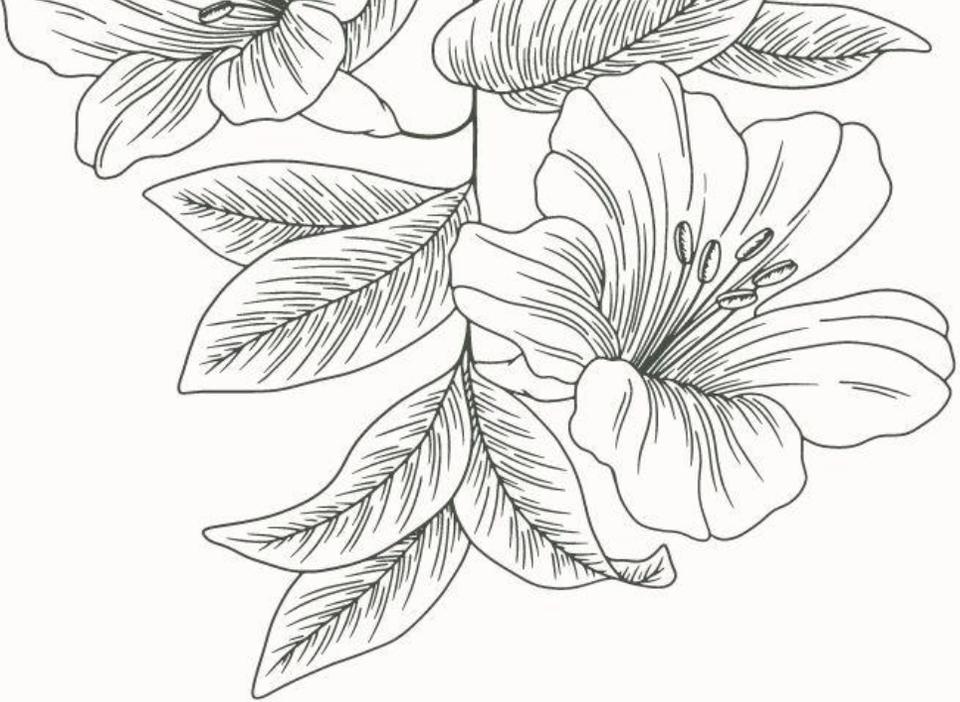
В контексте практического опыта, размышляя о «клиповом мышлении», мы считаем необходимым пересмотреть содержательную составляющую учебного материала, систематизировать информацию в виде клипов, изменить формат презентации, применить яркие, чёткие и наглядные презентации с чёткими, креативными и запоминающимися формулировками.

Организовав культуру потребления информации, человек сможет использовать возникшие феномены конструктивно на благо человечества, например, трансформировать систему образования под специфику восприятия информации современного студента или ученика.

Процесс такой организации потребления информации коснётся всех сфер человеческого бытия и требует отдельного исследования.

Таким образом, мы видим, как важна оценка качественного потребления и его философское переосмысление.





Спасибо за внимание!