



**ПЕДАГОГИЧЕСКИ
ФУНДАЦИЯ**

МЕЖДУНАРОДНО СЪТРУДНИЧЕСТВО

ИНТЕРНЕТ — КАК ВОСПИТЫВАЮЩАЯ И ОБУЧАЮЩАЯ СРЕДА

Алла В. Соколова

Со времен изобретения печатного станка принцип получения информации оставался неизменным: информация шла от профессионального медиопроизводителя к пассивному потребителю. С созданием интернета медиообразование стоит перед величайшим потрясением со времен Гуттенберга. Развитие информационных технологий привело к началу новой эры в образовании. Возможности быстрого и легкого доступа в интернет, появление социальных сетей, также называемых Web 2.0, в которых пользователи сами создают контент, превращает медиопотребителя в медиопроизводителя.

Согласно исследованиям, проведенным Deutsche Bank Research, установлено, что, получив возможности выбирать и быть активным участником в создании контента, люди перестают пользоваться традиционными СМИ. Среднее время, которое потребители тратят на прочтение газет, сократилось с 2000 по 2005 годы на две минуты и составляет 30 минут. В то же время, среднее время, которое человек проводит в Интернете, за тот же период выросло на 31 минуту и сейчас составляет 45 минут. Не последнюю роль, по оценкам аналитиков банка, в этом сыграло бурное развитие сетевых дневников или блогов. Их популярность стала стремительно расти в начале 2004 года. Всего три года назад количество блогов во всем мире не превышало одного миллиона. Сейчас же, по данным исследовательской компании Technorati, количество блогов достигает 60 млн.

Аналитики банка считают, что авторы сетевых дневников иногда оказываются оперативнее и объективнее, чем профессиональные журналисты. Например, фотослужба частного веб-сайта Flickr.com предъявляет фотографии ряда событий быстрее, чем информационные агентства.

Рекламодатели вслед за потребителями тоже переходят в Web 2.0. Ряд британских газет объединили свои он-лайн и газетные редакции, а также отказались от издания обще американского печатного выпуска газеты, усилив свою интернет – версию. Радио и телекомпании тоже вынуждены подстраиваться под возможности открываемые интернетом.

Согласно аналитическим прогнозам Deutsche Bank доминирующим средством массовой информации и коммуникации в 2015 году будет интернет. Имея компьютер, можно будет получить интересующую информация, посмотреть любую передачу, любой фильм на выбор в любое время.

Мировой тренд докатился и до России. Тема использования возможностей интернета рассматривалась на всех “круглых столах” первой научно-практической конференции “I – Community 2008”, которая состоялась в Москве 21 февраля 2008 года. И это не удивительно – интернет сообщества развиваются активнее других сервисов рунета. По данным исследования компании “Яндекс” число российских блоггеров в 2007 году выросло в 2,6 раза и достигло более 3 млн. человек. Однако статистика мировых интернет сообществ показывает, что их посещаемость со временем перестает расти. Люди восстановили старые связи, насытились новыми. Им нужны свежие стимулы для возобновления интереса.

Важно отметить, что пользователи не только сами формируют контент, но сами же его сертифицируют. Рекомендательные сервисы на основе коллаборативной (от английского слова – Сотрудничество) фильтрации автоматически подбирают каждому пользователю людей близких по вкусу. Сейчас активисты рекомендательных серверов платят своим временем. Большинство функций серверов остается недоступным человеку, пока он не внес своего вклада: не выставил оценку произведения или не создал свой профиль предпочтения. К сожалению, на российском рынке мало онлайн исследований, всего 2% от числа маркетинговых исследований, в то время как в Европе их 13%, а в США – 40%.

Прогресс в области информационных и коммуникационных технологий и инноваций, не может остаться в стороне от образовательного процесса (1). Современное общество требует осознанного отношения учителей к аудиовизуальной информации. Понимание воздействия

аудиовизуального сообщения на человека, способов защиты от манипуляции – это не профессия, а способ существования в современном мире. Интернет является революционным и увлекательным средством массовой информации и коммуникации. Компьютерные технологии включают в себя возможности всех аудиовизуальных средств обучения предшествующего поколений. Важно помнить, что Интернет, это не только текстовое информационное, но и визуальное средство. Для создания веб-страниц используется огромное количество образной информации, цветовых и звуковых эффектов. Новые информационные технологии позволяют одновременно представлять информации не только в виде текста, звука, графики, но и в виде образов. Являясь активным участником процесса обучения, новые технологии создают предпосылку для третьей образовательной революции, которая может оказать более радикальное воздействие на способы мышления и обучение, чем все предыдущие.

В наши дни, в условиях популяризации и развития интернета, каждый ребенок, обладающий компьютером и модемом, может получать и отправлять любую информацию. Это требует особого внимания со стороны родителей и педагогов к мотивам обращения ребенка к интернету, информации размещенной в ней и его влиянию на подрастающее поколение.

Для преподавателя представляет интерес вопрос, что дают возможности интернета для развития личности человека и его общения с другими людьми. Какие опасности подстерегают учащегося в интернете.

Как показывает практика, мотивы обращения ребенка к интернету могут быть различными: познавательными, коммуникативными, игровыми. Познавательные мотивы связаны с получением новых знаний для выполнения домашней работы, написания рефератов. Предметом познавательного интереса для учащихся могут быть новые сервисные возможности, гипертекстовая информация, новые люди и идеи, визуальные и слуховые образы. Коммуникационные мотивы связаны с естественными для человека потребностями в общении, обменом знаниями и эмоциями. Мотив общения связан с социальным характером человеческих отношений – поиском новых знакомств, людей с близкими интересами, обменом мнениями. Имеется также игровой мотив. Игры занимают важное место в жизни ребенка. Кроме восстановительной функции состояния работоспособности, игра является способом овладения новыми видами деятельности, тренировкой и проверкой своих возможностей, соревнованием. В интернете каждый пользователь может найти тот вид игры, который ему близок и интересен. Согласно опросам старшеклассники проводят от 2 до 5

часов в сутки за играми. К сожалению, игры, размещенные в интернете, не всегда имеют гуманную направленность. Множество игр направлены на насилие и убийства. Вот только ряд ужасающих примеров показывающих влияние компьютерных игр на подсознание ребенка. В 1999 году под впечатлением от игры “Дoom” два подростка расстреляли 12 детей и учителя, а затем покончили с собой. В 2001 году от сердечного приступа во время многочасовой игры в “Counter-Strink” умер житель Таиланда. Один юноша забил родителей до смерти, когда его не пустили в компьютерный клуб. В 2003 году молодой человек отравил свою мать, чтобы украсть 300 долларов, которые потратил в интернет кафе. Двое подростков убили и ограбили 14 летнего приятеля, чтобы сходить в компьютерный клуб. В 2004 году в одном из клубов после 86 часов непрерывной игры умер от истощения 24 летний геймер. В 2007 году в Пекине отец геймер зарезал своего сына, который не давал ему играть в компьютер.

Интернет может выступать и как предмет изучения. В этом случае на уроках информатики рассматриваются вопросы. Что такое интернет и как он устроен? Как получить новые знания с помощью интернета? Как с его помощью осуществляется перенос данных?

Дидактические возможности и социальное воздействие на учащихся интернета не может оставлять равнодушными преподавателей. Как путешествует ребенок по интернету и с чем там можно столкнуться? Какие приемы манипуляции присутствуют в сети?

Какова возрастная структура пользователя интернетом? С какими явлениями ребенок может столкнуться в интернете? Какое влияние они оказывает на его пользователя? Как предотвратить негативное влияние? Каковы особенности использования интернета в нашей стране и т.п. Все эти вопросы, безусловно, волнуют учителей.

Для поиска информации в интернете необходимо набрать интернет адрес. Этот адрес можно найти с помощью поисковой программы или справочника. Ваш компьютер через спутниковую связь представит информацию в текстовой форме, в виде фотографий или телевизионных снимков.

Интернет предложение можно сравнить с большим городом, например, Москва, рынком, киоском по продаже газет, туристическим агентством, университетом, школой, ратушей, шопинг-центром, почтой или жилым домом.

Как функционирует этот виртуальный город? Как образовался интернет? Как компьютеры соединены друг с другом? Интернет это

настроенная сеть, которая соединяет много разных сетей. Она соединяет университеты, научно-исследовательские институты, предприятия, правительство, библиотеки и много простых пользователей.

Интернет начал свою жизнь в 1969 году. Это был проект министерства обороны США. Он предполагал реализовать систему коммуникации, которая могла бы существовать и тогда, когда отдельные ее части были бы уничтожены. Основная идея существования интернета, до сих пор остается такой же и по сей день. Информация в сети разбивается на малые единицы, которые адресованы коммуникатору.

Одинаковые правила протоколов TCP/IP делают возможным самым разным компьютерам коммуницировать друг с другом.

В 80 годы военная сеть стала гражданской. Су пер компьютеры стали встраиваться в сети, с которыми могли связываться университеты. Каждый отдельный компьютер был связан с отдельной сетью компьютеров и общался с суперкомпьютером через одну линию. Через определенное время эта сеть стала обще доступной. Интересно и изменения возрастной структуры пользования интернетом. В 1989 году наибольшее количество людей вошедших в интернет были люди в возрасте от 20-29 лет, на втором месте находились 30-39 летние пользователи, на третьем 40-49 летние, на четвертом 14-19 летние, на пятом 50-59 летние. В 2003 году лидирующими пользователями стали подростки 14-19 летние люди, затем шли 20-29, 30-39, 50-59.

Безусловно, интернет способствует демократизации общества, он является мотором образования общества, знания людей возрастают. Однако манипуляция информацией с помощью интернета увеличивается и становится не контролируемым, возрастает и пропасть между медиа оснащенной элитой и другой частью человечества.

Работая в интернете, ребенок может столкнуться с рядом опасностей такими как: экстремальные страницы, детская порнография, инструкциями по самоубийству, жестокими играми.

На экстремистских страницах вы можете столкнуться с пропагандой ненависти и насилия. Правые экстремисты используют знаковые игры и делают из них нацистские версии. В процессе игры игрок обретают чувство, что может стрелять по евреям. За каждый смертельный выстрел играющий получает бонус. Это создает опасность, что аполитичная молодежь становится экстремально настроенной. Левые экстремисты также пользуются политической необразованностью некоторых людей, они используют веб сайты для пропаганды ненависти и насилия.

Если раньше на определенные фильмы дети до шестнадцати лет не допускались, то, сейчас имея небольшое количество денег, ребенок может зайти на любой сайт. Установлено, что 90 процентов учащихся сталкиваются в интернете с порнографическими страницами, 65 активно их ищут и 44 подвергаются насилию.

Во всемирной паутине можно столкнуться с пропагандой порнографии. Часто дети не используют поисковую машину в интернете просто вводят имена кумиров и неизбежно сталкиваются с порно предложениями. Например, достаточно написать имя Бритт ни Спирс, как вы получите множество порнографических страниц. Если в сомнительных магазинах и на показах порнографических фильмов есть ограничение по возрасту, то в интернете их нет.

Определенные дайлеры предлагают войти на сайды, которые дорого стоят. Тот, кто вошел на порно страницу, может трудно из нее выйти. Подчас на этих страницах можно получить номера телефонов, скачать дорогостоящие программы,

Говоря о детской порнографии, нельзя не обратить внимание на сексуальное использование детей. Такие фильмы стоят порядка 30 тысяч долларов. Самым большим рынком таких фильмов является интернет. Здесь продаются фотографии даже маленьких детей. Фильм становится тем дороже, чем меньше дети и чем более жестокие действия осуществляются над ними. Создатели таких фильмов находят участников в чатах и интернет форумах. Они знают, как заинтересовать детей, а затем встретится с ними не только в виртуальном, но и реальном мире. Заинтересованные лица зазывают детей, дарят им подарки, приглашают в рестораны. Задача преподавателей в этом случаи состоит в том, чтобы предотвратить участие детей в таких фильмах. Для этого они должны призывать родителей следить за тем с кем общаются дети в чатах. Детей необходимо предупреждать о том, чтобы они не давали незнакомым людям адреса места жительства, не описывали себя, не предьявляли фотографии. Обо всех случайных знакомых дети должны сообщать родителям.

В интернете ребенок может столкнуться и с пропагандой ненависти и насилия. На этих страницах представлены фотографии ориентированные на жестокость, смакуются жертвы войны. Часто они классифицируются по виду насилия. Для подростков это виртуальной тест спелости. Однако, для многих пользователей подобные игры заходят слишком далеко и приводят к печальному концу. Многие такие страницы хорошо известны подросткам. Подчас такими адресами учащиеся обмениваются в школе.

К сожалению, опросы учителей и школьников показывают, что учащимся адреса таких страниц известны, а учителям нет. Радует, конечно, тот факт, что при обсуждении таких страниц многие учащиеся находят их безвкусными и больше не хотят на них выходить.

В интернете можно столкнуться и с подлыми трюками. Не для кого не новость что многие авторефераты можно скачать из интернета за деньги. Есть такие провайдеры, которые предлагают информацию за немалые деньги. На таких страницах порой цены указаны очень мелким шрифтом. Порой пользователь не замечает, что попадает на платную web страницу. Если ими пользуются дети, то оплачивать по счетам приходится их родителям. Подобные продавцы имеют большие денежные обороты. Они обвиняют родителей в недосмотре за детьми. Как можно бороться с подобными трюками. Не допускать автоматического подключения, для этого инсталлировать программы по защите от дилеров. В сомнительных случаях проверять соединение с интернетом. Заблокировать номера дилеров, которые вам известны. Если вы стали ненароком жертвой подобных дилеров бороться за свои права.

Большим бичем для молодежи являются и жестокие игры. В них собираются играть молодые люди как в интернет кафе, так и вне сети. Особенно популярны игры – снайперы. Часто люди во время перерыва на работе тоже играют в подобные игры. В подобных случаях убийство людей превращается в определенное развлечение. Компьютерная игра для подростка это хобби или удовольствие. В интернете можно столкнуться с самыми жесточайшими вариантами игр. Эти игры постоянно обновляются, всегда можно найти новый вариант пострелять из современного оружия. При этом игры максимально приближаются к реальности. Это особенно импонирует детям. Подростки отмечают, что образы из мультфильмов привлекают их меньше, чем реальные персонажи. По опросу детей, посещающих интернет кафе, было установлено, что 2 часа они в день тратят на интернет, 4 часа просто играют. Однако по исследованию психологов к жестоким играм ребенок может допускаться после 15 лет и играть в них не более 40 минут в день.

Часто жестокие игры приводят к модификации сознания играющего. У играющего возникает ряд негативных явлений.

Первое и наиболее очевидное негативное влияние некоторых мультимедийных игр проявляется в погружении играющего в мир насилия, где цели игры достигаются исключительно с помощью оружия. В результате деформируются сознание и нравственность – убийство человека становится

обыденным, несложным и привычным, страдания других людей не вызывают сочувствия.

Вторая цель конкретнее. Она имеет явно выраженную национальную окраску через игровую борьбу вооруженных сил противоборствующих сторон.

Часто мультимедийные игры могут превратиться в техногенный наркотик, опасность которого в кажущейся простоте управления и творения своего виртуального мира, своей “альтернативной реальности” с иными образами и атрибутами вещей, вырваться из которого так же трудно, как и избавиться от “иглы”.

“Мультимедийного фаната” реальный мир не интересует, в том числе реальный мир своего Отечества. Поэтому победить общество, где таких фанатов будет большинство, гораздо легче, чем коллективную, соборную нацию.

Работая в интернете, ребенок может погрузиться в виртуальную реальность. Виртуальная реальность – качественно новый шаг в технологии углубленного воздействия на психику человека. Понятие “виртуальная реальность” (VR) подразумевает погружение и навигацию субъекта в искусственно созданной в компьютере трехмерной среде, а также манипулирование объектами в этой искусственной среде.

Суть разработок в области компьютерных виртуальных реальностей заключается в том, что с помощью компьютера можно создать псевдореалистический трехмерный объект, имеющий “собственное”, т.е. программированное на очень высоком психологическом уровне поведение. Для пользователя поведение, например, виртуального человека неотлично от поведения реального человека.

Разработки в области психологических виртуальных реальностей дают возможность глубокого проникновения в психику человека и ее последующей модификации в нужном направлении. Объединение компьютерных и психологических виртуальных реальностей приведет к тому, что человек будет не только воспринимать и взаимодействовать с виртуальными объектами как с реальными, но и будет верить в их объективное существование, как верит верующий человек в те религии, которые предлагает ему его вероисповедание.

Виртуальные технологии позволяют с высокой эффективностью манипулировать сознанием людей путем смешивания критериев истины, относящихся к разным реальностям и разным ценностям.

С 80-х годов в средствах массовой информации появляется много сообщений, предупреждающих об опасном влиянии компьютера в целом и

компьютерных игр в частности на психику подростков. Среди основных обвинений – зависимость, которая выражается в психопатологических симптомах: неспособность подростка переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, оскудение эмоциональной сферы и т.д.

Родителям надо более внимательно относиться к тому, чем занимается их ребенок вообще, и к тому, в какие игры он играет, в частности. Вред и польза компьютерных игр являются одним из тех вопросов, на которые невозможно дать однозначные ответы. Очевидно одно, все хорошо в меру, и каждый человек должен нести ответственность за свою жизнь, знать, что для него вредно и губительно, а что идет на пользу.

Безусловно, радует, что есть группа молодежи, которая ищет не столько жестокие, сколько захватывающие и интересные игры. Многие из них получают удовольствия от игры в команде. Интернет, конечно, дает в этом случае возможность коммуникации без границ. В интернете можно подобрать себе общество по интересам. Особенно привлекают молодежь игровые форумы. Подчас ребята в таких играх осуществляют борьбу добра со злом. Играя, в подобные игры, ребята соотносят себя с некоторыми персонажами, например, стрелком или принцессой. В подобных играх участник может быть тем, кем не является в реальной жизни. Ролевые игры позволяют молодежи уйти от действительности. В этом случае главное дать волю фантазии и погрузиться в другой мир. Подчас игроки договариваются в институте, когда состоится совместная игра. Партнеры по интернету не реже одного раза в год назначают слеты и встречаются.

К сожалению, в интернете можно столкнуться и с форумом по самоубийству. В них подчас обсуждаются способы самоубийства, бывают случаи, когда участники договариваются о встречах и убивают друг друга.

Нельзя признать бесполезными наличие сайтов по проблемам. Особенно они важны для человека, у которых нет родственников. Часто им не с кем поговорить. Участвуя, в чатах люди могут обсудить свои проблемы, получить психологическую поддержку. Человек может выйти в него в любое удобное для него время обсудить свои проблемы анонимно (проблемы с родителями, друзьями и т.д.) В частной беседе порой трудно закончить диалог, встать и уйти. Интернет же позволяет это сделать легко.

Несмотря на ряд технических несовершенств, в настоящее время, особой популярностью пользуется сайт одноклассники.

В интернете можно столкнуться и с детскими страницами. На этих страницах ребенок может встретиться с любимым героем, раскрасить его костюм и т. д.

Для устранения опасностей использования ребенком интернета родители и преподаватели должны объяснить пользователю правило обращения с информацией.

1. Нельзя давать незнакомым людям свой домашний адрес, номер телефона, Е-мэйл,

2. Нельзя встречаться с людьми, которыми познакомились через интернет.

3. Не надо отвечать на сомнительную электронную почту.

4. Не давайте себе ничего дарить по интернету.

Можно очень долго рассуждать на тему пользы и вреда жизни ребенка в интернете. Однако самое смешное кроется в том, что сам он не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же, как и любой другой предмет. Ведь ножом можно отрезать хлеб, а можно и зарезать старушку. И почему-то еще никому не пришло в голову запретить ножи. Дело не в предметах, а в том как, кем и с какой целью они используются.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Богданова, С. В.* Проектирование дидактической модели повышения эффективности учебной деятельности студентов магистратуры на основе активных методов обучения. М., Вестник ГУУ, № 6 (32), 2007.

2. Информационная и психологическая безопасность в СМИ. Под ред. А. И. Донцова, Я. Н. Засурского, Л. В. Матвеевой, А. И. Подольского. М., Аспект Пресс, 2002. 335 с.

3. Педагогические технологии дистанционного обучения; Под ред. Е. С. Полат. М., Издательский центр “Академия”, 2006. 400 с.

ИНТЕРНЕТ – ВЪЗПИТАВАЩА И ОБУЧАВАЩА СРЕДА

АЛЛА В. СОКОЛОВА

Резюме

Авторката анализира бързото развитие на информационните технологии и тяхното значение за образованието. Тя показва ползите и опасностите за деца, които работят с Интернет. Авторката предлага основни правила за работата на децата в Интернет.

Ключови думи: информационни технологии, работа на децата, основни правила

INTERNET AS BEHAVIORAL AND EDUCATIONAL ENVIRONMENT

ALLA V. SOKOLOVA

Summary

The author analyses the quick development of the informational technologies and their importance about education. She shows the profits and dangers for the children working with internet. The author proposes basic rules of the children's work in internet.

Key words: informational technologies, children working, basic rules