

2. принятие роли. В основе лежит стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, которые не удовлетворены в реальной жизни. Игра превращается в средство компенсации жизненных проблем, личность начинает реализовываться в игровом мире, а не в реальном.

Перенос некоторых свойств личности может осуществляться уже при первоначальном выборе игроком своего игрового персонажа. В отдельных случаях встречается выбор по аналогии или же, напротив, по контрасту с собственными психологическими особенностями. Встречаются и обратные переносы - личностные свойства, даже внешность игрока переносятся на персонаж.

Игроки могут создавать свою виртуальную личность, выходя за пределы обычно нерушимых целостностей - пола, расы, класса и возраста. Создавая собственных виртуальных персонажей, игроки сначала придумывают имя для своего героя. Игроки редко называют виртуальную личность своим истинным именем. Большинство предпочитает выступать под псевдонимом, вокруг которого впоследствии выстраивается их виртуальный облик. Игроки прилагают текстовые описания, определяя физический облик и одеяние своих персонажей, снабжая их различными предметами, наделяя героев символами тех элементов идентичности, которым они придают большое значение в реальной жизни.

Другими аспектами применения ролевых игр являются попытки «смены» пола и попытки множественной идентификации. О попытках изменения пола можно говорить тогда, когда мужчины действуют в рамках игры как женский персонаж, а женщины - как мужской персонаж.

Для женщин это желание избежать покровительственного отношения со стороны мужчин, а иногда и инициации попыток электронного флирта. Кроме того, подобное поведение женщин свидетельствует об их готовности действовать на равных с мужчинами. Мужчины принимают роль женщины чаще из любопытства, ради шутки, а если это хорошо обдуманый шаг - он, скорее всего, свидетельствует о готовности дать проявиться фемининным свойствам характера, втайне от всех испытать себя в непривычной роли.

Такие нюансы поведения чаще всего остаются неотрефлексированными в традиционном общении представителей разных полов; они становятся отчетливо заметными в мистифицированных ситуациях смены пола. В этом плане подобное расширение опыта общения должно быть признано полезным. Аналогичный вывод может быть сделан относительно малоисследованного феномена множественной идентификации. Имеется в виду возможность, участвуя в нескольких коллективных играх одновременно, выступать в каждой из них в качестве персонажа с разной личностью - на этот раз не связанной со сменой пола. «Проигрывая» в разных сообществах игроков разные личности, давая распускаться разным направлениям развития своей личности, индивид лучше, чем прежде, познает себя и по сути проходит тренинг личностного развития.

Елагина О.Б.

РАЗВИТИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ В ЮЖНО-УРАЛЬСКОМ ГОСУДАРСТВЕННОМ УНИВЕРСИТЕТЕ

ole@ode.ac.ru
ИОДО ЮУрГУ
г. Челябинск

Использование информационных технологий в науке, экономике, образовании, повседневной жизни не только повышают качество жизни и ее эффективность, но и меняют образ самого общества.

Эти изменения фиксируются и в языке. Появились и закрепились в сознании людей такие понятия как «виртуальность», «виртуальные сообщества», «информационные технологии», «дистанционные технологии», «виртуальное обучение», «дистанционное обучение» и др.

«Развитие образования в условиях становления информационного общества предполагает реализацию принципа открытости образования социальным практикам и принципа его доступности без ограничения возраста и географического расположения. Современное образование в информационном обществе предусматривает формирование интенции к непрерывному образованию и способности к самообразованию посредством создания структур, форм и технологий, их обеспечивающих. Особая роль в решении этой задачи принадлежит дистантному образованию.» [2]

«Информационная революция в коммуникациях позволила сформировать новые формы социальных связей на основе совместимых систем технологического взаимодействия. На основе интеграции средств телекоммуникации и связи обеспечивается удаленный доступ и оперативность обмена сведениями, звуковыми и аудиальными образами. Новая коммуникационная среда создает предпосылки для формирования сетевых отношений и связей между людьми.»

Поэтому всё чаще обсуждается проблема групповой кооперации в глобальном информационном пространстве. Осваивая новую среду общения, люди стремятся к созданию новых коллегиальных форм взаимодействия для развития деловых связей, сферы личных интересов и психологического комфорта. Социальные общности, возникающие на базе технологических систем сетевой коммуникации, принято называть виртуальными сообществами. Феномен виртуального общения заключается в реализации возможности содержательного обмена информацией и управления ею с учетом общего дискурса в мире компьютерно-опосредованных технологий.» [4]

Помимо своей основной задачи – предоставление образовательных услуг на основе дистанционных образовательных технологий – Институт открытого и дистанционного образования (ИОДО) ЮУрГУ выполняет еще одну, возможно более существенную: изменяет информационное поведение людей и влияет на развитие их информационной культуры. Все это происходит с помощью создающихся (изначально принудительно и по формальному признаку!) виртуальных сообществ.

На сегодняшний день в ИОДО ЮУрГУ сложились два типа виртуальных сообществ (ВС): образовательное и профессиональное, которые имеют ряд характерных особенностей.

Образовательное сообщество представлено двумя видами: ВС студентов и ВС слушателей. Профессиональное ВС представлено преподавателями ЮУрГУ и других вузов.

Несмотря на то, что все три группы «живут» в единой образовательной среде, они существенно различаются по уровню информационной культуры.

«Информационная культура – это и часть общей культуры, и систематизированная совокупность знаний, умений, навыков, обеспечивающая оптимальное осуществление индивидуальной информационной деятельности, направленной на удовлетворение собственных информационных потребностей. Данная совокупность включает следующее:

1. Наличие информационного мировоззрения.
2. Умение формулировать свои информационные запросы.
3. Способность осуществлять самостоятельный информационный поиск различных видов документов.
4. Владение навыками анализа и синтеза информации (например, составление простого и развернутого планов, конспектирование, аннотирование и реферирование, подготовка обзоров, составление библиографического описания, оформление цитат и ссылок, списка использованной литературы и т.п.).
5. Владение технологией информационного самообеспечения, т.е. умение использовать полученную информацию в своей учебной или познавательной деятельности.» [1]

Виртуальное сообщество студентов

Большинство студентов-заочников младших курсов*, начиная обучаться в виртуальной среде, испытывают как организационные трудности (не умеют пользоваться средствами коммуникации, поисковыми системами), так и познавательные трудности (анализировать, обобщать и передавать информацию, задавать вопросы, создавать творческие работы).

Именно это побудило нас проводить вводные занятия «Основы дистанционного обучения», на которых студенты знакомятся с поисковыми системами, системами коммуникаций (принципами работы в чате и форуме), правилами сетевого этикета. В результате таких занятий происходит разделение учебной и внеучебной виртуальной среды, что помогает настроить студентов на серьезное отношение к учебной ситуации в виртуальной среде.

Кроме этого при создании педагогического сценария изучения дисциплины преподаватели особое внимание уделяют разработке практических занятий, делая акцент на развитии творческой активности студентов (эссе, деловые игры в чате). Нам кажется это важным, потому что повышение уровня проблемной образовательной ситуации помогает развивать творческое мышление, стимулирует познавательную активность студентов, что, несомненно, влияет на уровень информационной культуры. От того насколько быстро и эффективно современный образованный человек решает задачи, определяющие уровень его личной компетентности, зависит степень его культурной продуктивности, его социальное качество.

Виртуальное сообщество слушателей

Это самое кратковременное сообщество. Среди характеристик этой группы можно выделить следующие:

- высокая познавательная активность (особенно в начале курса);
- креативность в выполнении заданий;
- поисковая активность;
- одинаковая цель (повышение квалификации и получение нового опыта работы в виртуальной среде).

Обучаясь на дистанционном курсе «Дистанционные технологии в обучении», слушатели активно используют форум и не только как учебную аудиторию, но и как место, где обсуждаются проблемы современного образования. Эта часть форума не закрывается еще некоторое время после окончания курса («затухание» происходит в течение месяца).

Самые активные выпускники этого курса устанавливают долговременные личные и профессиональные контакты. Таким образом, можно констатировать, что созданное по формальному признаку образовательное сообщество очень быстро перерастает в неформальное объединение заинтересованных профессионалов.

Виртуальное общество профессионалов (преподаватели, использующие ДОТ в учебном процессе).

* В ЮУрГУ на заочном инженерно-экономическом факультете все дисциплины цикла ГСЭ ведутся с применением дистанционных образовательных технологий.

Основной характеристикой этого сообщества является его текучесть. Однако существует «костяк» в пределах 10-ти человек (Челябинск, Екатеринбург, Уфа), который задает тон в обсуждении задач и направлений развития дистанционного образования.

Эта группа реализует себя:

- в научно-практических конференциях и семинарах, посвященных проблемам дистанционного обучения;
- создании совместных учебных пособий;
- научно-теоретических проектах (совместные статьи).

Тем не менее ускоряющееся развитие информационного общества и инновационной культуры, изменения в системе образования стимулируют с одной стороны рост конкуренции вузов, а с другой – кооперации вузов при реализации совместных образовательных и инновационных проектов.

«Современная инновационная система диктует необходимость междисциплинарной и межотраслевой кооперации участников рынка высоких технологий и образовательных услуг. Динамично изменяющиеся требования к профессиональным компетенциям кадров не могут быть обеспечены в отдельно взятом вузе.

Наибольший эффект от использования потенциала российских вузов может быть достигнут при объединении их усилий и ресурсов в рамках единой образовательной среды, обеспечивающей эффективное межвузовское взаимодействие при реализации совместных научно-образовательных программ различных уровней, выполнении научных исследований и разработок.» [3]

Именно поэтому мы стали больше уделять внимания сотрудничеству с нашими коллегами в других вузах, занимающихся внедрением дистанционных образовательных технологий, и постепенно включаемся в совместную деятельность: организуем совместные научно-практические семинары, обмениваемся ресурсами. Все это позволит, на наш взгляд, укрепить позиции вуза, как на образовательном рынке, так и в научной среде.

Литература

1. Заверткина Л.Б. Информационная культура / Учебно-методический комплекс – Томск, 2007.
2. Завьялова М.П., Сухушин Д.В. Изменения установок гуманитарного образования в условиях становления информационного общества // Открытый междисциплинарный электронный журнал «Гуманитарная информатика», выпуск 1. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/1/zavalov.htm>
3. Можаяева Г.В., Тимкин С.Л. Организация совместных образовательных программ на основе комбинированных технологий дистанционного обучения // Единая образовательная информационная среда: Мат-лы VII Всероссийск. науч.-практ. конф.-выставки. – Томск, Омск, 2008.
4. Нургалева Л.В. Проблемы изучения виртуальных сообществ / Учебно-методическое пособие – Томск, 2006.

Корытов В.А.

КРАТКИЙ АНАЛИЗ КАЧЕСТВА СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ В НАШЕЙ СТРАНЕ ЗА ИСТЕКШИЕ 20 ЛЕТ

bmipk-asp@mail.ru

НОУ «Межотраслевой институт»

г. Уфа

Всесоюзный съезд работников образования, собравшийся в Москве в декабре 1988 г., поставил себе общую задачу: переосмыслить целевые функции образования как системы, сформулировать задачи отдельных ее ступеней и звеньев, пересмотреть традиционные представления о социальной сущности образования, его взаимосвязи с другими видами и формами общественной практики, о месте и роли образования как социального института в жизни человека и общества. Участникам съезда для обсуждения и внесения поправок был предложен образовательный проект – Концепция непрерывного образования.

В Концепции отмечалось, что наметившиеся подходы к пониманию сущности непрерывного образования достаточно противоречивы. В одних случаях непрерывное образование отождествляется с непрерывным обучением, под которым понимается механическое объединение всех ступеней учебного процесса для устранения противоречий и тупиковых ситуаций в образовании, а в других – считают достаточным дополнить существующую систему новыми звеньями. Требовалось, наконец, определить, в каком направлении двигаться.

Со времени введения в действие Концепции непрерывного образования (1989 г.) прошло уже около двадцати лет, но она все еще не утратила своей актуальности, научной новизны и теоретической значимости.

Сегодня педагогические вузы обучают студентов преподаванию знаний информационных материалов конца XIX – начала XX вв. Образовательные учреждения начального, среднего и высшего профессионального образования (училища, техникумы, вузы) готовят специалистов, знающих технологии середины XX века.

Это положение прерывности в образовании специалистов в нашей стране нужно устранять, чтобы не встречали преподаватели вузов своих первокурсников словами: «Забудьте все, чему вас учили в школе», а