

ВКонтакте - проект, который давно напрашивался в рунете. В этой нише были только Одноклассники, с неудобным интерфейсом, нечеткой классификацией учебных заведений, назойливой рекламой. Появление ВКонтакте, и побудило спрос к социальным сетям, тем самым и, подняв Одноклассники, которые до этого особой популярностью не пользовались. Именно ВКонтакте заставил всех заговорить о социальных сетях, это стало модно, это стало, как здравствуйте - "А ты есть ВКонтакте?". Самый популярный вопрос 2008 года, первого полугодия. Те же одноклассники уже давно в рунете, но никто не ходил и не выпрашивал: "Ну добавь меня в одноклассниках". Окончательно убедиться в успехе ВКонтакте можно было год назад, как только перевалила критическая масса пользователей, после чего счетчик регистрации стал работать быстрее секундомера.

Социальные сети опутывают Интернет и кардинально меняют способы общения и взаимодействия между людьми. То, что когда-то казалось простым увлечением, теперь управляет вниманием людей и компаний по всему миру. Социальные сети, которые начинали функционировать, прежде всего, как посредник, позволяющий общаться людям со схожими интересами, эволюционировали, и дали компаниям и специалистам возможность взаимодействовать, увеличивать количество бизнес-контактов и даже строить карьеры.

Социальных сетей много. Их много — и они разные. Они разные — и нет никого, кто мог бы позволить себе регистрироваться на всех. Выбор остается только за вами!

Михайлова И.В.

ВОЗМОЖНОСТИ ИНТЕРАКТИВНЫХ ШАХМАТ ДЛЯ МИНИМИЗАЦИИ НЕГАТИВНЫХ ПОСЛЕДСТВИЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ И ИНТЕРНЕТ – АДДИКЦИИ HELGA@CHESSY.RU

*Российский государственный социальный университет
г. Москва*

10 ноября 2008 года Комитет Государственной Думы по образованию провел «Круглый стол» на тему «Электронное обучение в России: состояние и перспективы развития». В ходе круглого стола было отмечено, что плохо изученными остаются негативные аспекты развития электронных технологий обучения и проведения досуга с использованием компьютерных игр. По статистике, около половины подростков играют достаточно редко (не более одного раза в месяц). Большинство же пользователей (82%) тратят на игру не более часа в день. И все же "заядлых" игроков, тратящих большее количество времени (порой до 18 часов в день!), достаточно много, 10 - 14 процентов от общего числа. Возникает игромания — болезненное состояние, характеризующееся психологической неконтролируемой зависимостью от игры. А.Е. Войскунский с учениками выделяют три варианта такого рода «ухода»: увлечение компьютерными играми, зависимость от Интернета и несанкционированные, нелегальные или криминальные применения ресурсов Интернета (хакерство). Понятие интернет - «зависимости» (ИЗ) впервые введено вначале 1990-х годов для описания патологической, непреодолимой тяги к использованию Интернета. Согласно исследованиям К.Янг, степень ИЗ определяется не количеством проведенного в Интернете времени, а суммой потерь в реальной жизни. ИЗ самым негативным образом сказывается на участии подростка в жизни семьи, выполнении повседневных обязанностей, полноценном сне, чтении книг, общении с друзьями, в занятиях спортом. Можно выделить четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свои особенности (таблица 1).

Таблица 1

стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр			
легкой увлеченности	увлеченности	зависимости	привязанности

Актуален вопрос, можно ли минимизировать негативные последствия применения инфокоммуникативных технологий для полноценного развития подрастающего поколения, используя, например, возможности современных шахмат? Зачастую, именно к шахматам прибегают в случаях, когда детям нужно помочь бороться с зависимостями - алкогольной и наркотической. Не претендуя на универсальные рецепты, заметим следующие особенности глобализации шахмат и шахматных компьютерных продуктов, позволяющие сделать их привлекательными для интеллектуального развития детей и подростков в качестве преодоления игровой аддикции. Особо подчеркнем, что хороших результатов можно добиться при активной позиции родителей.

Для игроков: уже созданы и доступны интереснейшие игровые и обучающие мультимедийные шахматные программы, в активе которых находятся победы над ведущими шахматистами мира.

Для школьников - любителей Интернета: эффективно работают игровые шахматные порталы, что активно общаться и получать полезную информацию. Это американский международный шахматный Интернет-клуб ICC [www.chessclub.com], российский шахматный портал "Шахматная Планета" [www.chessplanet.ru], и игровой немецкий сервер Playchess [www.playchess.com]. На этих сайтах подростки могут найти сильных спарринг - партнеров, участвовать в трансляциях мировых первенств и слушать лекции ведущих мировых тренеров в режиме реального времени.

Для хакеров - любителей: родителям и педагогам можно попытаться направить их энергию в мирное русло, предложив разрабатывать новые глобализованные шахматные программные продукты. Это является увлекательным занятием, и в перспективе может принести неплохую финансовую отдачу.

Можно предположить, что, оптимальное использование современных шахмат, прекрасно сочетающихся с Интернет - технологиями, может минимизировать негативные последствия применения информационных технологий для полноценного развития подрастающего поколения и послужить социальной защите семьи.

Пряхина Е.Н.

ИНФОРМАЦИОННО-СОЦИАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ВОСПИТАНИИ

scorpions19@yandex.ru

Институт математики и компьютерных наук Тюменского государственного университета

г. Тюмень

Накопленный опыт и всевозрастающий интерес в систематическом использовании информационных технологий и телекоммуникаций в обществе обеспечивает социализацию индивидуального развития человека и социума, содействует формированию определенных устоев в воспитании личности. Взаимодействие в Интернет-среде обеспечивается наличием огромного поля деятельности для развития креативных способностей, формирования общей и информационной культуры.

Длительное время многие известные педагоги и политические деятели говорят о пагубном влиянии разнообразных электронных ресурсов на хрупкое сознание молодежи. На этот факт обращают свое внимание различные социальные общественные институты. В настоящее время общение школьников, учащихся, студентов со сверстниками чаще виртуальное, поиск ответов на возникающие проблемы и вопросы так же осуществляются через всевозможные чаты, форумы, по электронной почте.

На данном этапе всеобщей информатизации значительно расширилась степень влияния информационной среды на подрастающее поколение. Поэтому, одной из основных задач воспитания молодежи в широком смысле, является возможность максимального использования информационно-социальных технологий. Проблема обеспечения высокой эффективности воспитательной функции электронной интерактивной среды нами видится приоритетной в современных условиях.

Следует заметить, что наличие технических и программных средств общения в сети Интернет в той или иной форме в настоящее время позволяет пользователям проявлять высокую активность взаимодействия в молодежной среде.

Электронное молодежное интерактивное пространство должно стать основой развития способностей свободного культурного общения; обучения методам конструктивного взаимодействия и взаимопонимания молодежи между собой, молодежи и специалистами различных сфер профессиональной деятельности; всестороннего гармоничного развития личности; организации содержательного досуга детей и молодежи; формирования потребности здорового образа жизни и проявления здоровых «модных» направлений в жизни общества.

Рассмотрение роли развитой электронной среды особенно важно в плане воспитания молодежи по отношению к основным источникам, определяющим передачу культуры и формирования качеств личности через социальные институты, в том числе внешние общественные организации и коллективы.

Большое значение в функционировании развитой электронной среды имеет обеспечение возможности проявления индивидуальности и творческого начала каждого индивида, обмена актуальной и значимой информацией, получения оценки своих действий и представления взглядов на различного рода события, происходящие в обществе.

Процесс информационно-социального взаимодействия сближает и объединяет единими интересами, выравнивает социальные возможности различных слоев и возрастных групп, нуждающихся в поддержке средствами информатизации, в большей степени молодежи. Дело в том, что именно молодежь более восприимчива к развитию и использованию всего нового. Благодаря широкой информатизации всех сфер деятельности в обществе современная молодежь совершенно по-иному воспринимает мироустройство, проявляет, только ей свойственную, тягу к знаниям, культуре, проявлению творчества, трудовой деятельности и общению. Для молодого человека стало абсолютной потребностью «раствориться» в интерактивном электронном пространстве.

Огромное разнообразие молодежных порталов в сети Интернет предоставляет различные коммуникационные среды, актуальную информацию, тематические базы данных и множество других сервисов. Организация обратной связи с профессионалами конкретной сферы деятельности, с активистами общественных движений и работниками администрации является неотъемлемой частью, разрабатываемых сайтов, ориентированных, прежде всего, на подрастающее поколение.

Материалы, способствующие воспитанию молодежи социально-значимых качеств личности, занимают слишком мало места на подобных молодежно-развлекательных порталах. Информационно-социальное взаимодействие осуществляется неэффективно, не мотивирует на реальное, а не виртуальное участие молодежи в культурно-спортивных, научно-творческих, общественно-полезных мероприятиях. Нами предполагается, что проявление своего творчества, виртуального общения, пополнение различного рода знаний и приобретение