

татки с учетом возрастных и индивидуальных познавательных особенностей студентов.

При этом критерии эффективности ЛОО предполагают контроль и оценку не просто фактологического усвоения ЗУН, а развития мышления, способов учебной работы, сформированности познавательных творческих способностей; переноса акцента с констатирующей функции оценки на развивающую.

<http://edoc.bseu.by>

Е.В. Хандогина, БГЭУ (Минск)

УЧЕТ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

При обучении навыкам работы с Интернет-технологиями или использовании этих технологий в учебном процессе следует учитывать психологические особенности пользователей Интернет. Влияние Интернет-технологий на психику человека двояко, т.е. существуют как положительные, так и отрицательные аспекты взаимодействия в Интернет-средс. Например, положительным является то, что широкие возможности поиска множества разнообразных материалов в сети Интернет позволяют пользователю познакомиться с разными точками зрения на интересующую проблему, задуматься над возникающими противоречиями, что стимулирует его собственную активность и творческий потенциал.

С другой стороны, Интернет и многочисленные сетевые услуги могут быть использованы для ухода в некий виртуальный мир, в котором трудности и проблемы реального мира отсутствуют (зависит от мотивации, целей и условий деятельности). Интенсивное применение Интернета может привести к сужению социальных связей, сокращению внутрисемейного общения, развитию депрессивных состояний и так называемой Интернет-зависимости, которая определяется, как навязчивое желание выйти в Интернет, находясь off-line и неспособность выйти из Интернет, будучи on-line.

Несмотря на то, что пользователями Интернет в основном являются наиболее образованные слои населения (студенты, ученые, бизнесмены и т.п.), многие исследователи говорят о том, что пользователи Интернета регрессируют. Например, считается, что одной из причин регрессии является тенденция к смешиванию по-

нятий человека и машины. В киберпространстве люди бессознательно воспринимают машины как живых людей, но в то же время общаются с людьми, как с чем-то меньшим, чем человек. Другой причиной регрессии выделяют вовлеченность в процесс поиска информации в ущерб ее изучению, анализу, переработке, т.е. происходит смещение акцента с аналитической деятельности на поисковую активность.

Так как в большей степени Интернет-зависимые пользуются видами сервиса Интернет, связанными с общением (чаты, групповые ролевые игры и т.п.), и в меньшей степени WWW, ftp или gopher, то, с моей точки зрения, в учебном процессе следует стимулировать интерес именно к такому виду сервиса, как WWW. Это, несомненно, будет развивать познавательную мотивацию, особенно, если будет применяться к профессиональной деятельности.

Для снижения регрессивных тенденций следует повышать культуру, самосознание самих обучаемых. При использовании коммуникативных технологий следует делать упор на то, что общение происходит именно с людьми, объяснять на занятиях правила сетевого этикета, используемого при общении посредством Интернет. Присутствие обучаемого в сети Интернет должно быть вызвано конкретными целями и соответствующими этим целям мотивами. Найденная информация должна изучаться, анализироваться и перерабатываться. При этом акцент необходимо сделать именно на аналитической деятельности. Пребывание в Интернете, в особенности на занятиях, не должно превращаться в мотив.

Для того чтобы свести к минимуму все негативные аспекты взаимодействия в Интернет-среде, необходимо подобрать такие методы обучения, которые способствовали бы творческой активности студентов, позволяли бы им решать реальные производственные задачи, связанные с их профессиональной деятельностью с применением информационных технологий, развивать коммуникативную культуру, т.е. решать коллективные задачи, а так же повышали уровень самосознания каждого студента в отдельности. Для повышения интеллектуального, познавательного и творческого развития студентов при работе с Интернет-технологиями, с моей точки зрения, следует использовать активные методы обучения, такие как проблемное обучение и деловая игра.