

УДК 002+ 372.800.2

**НЕКОТОРЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА
И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ «СОЦИАЛЬНАЯ
ИНФОРМАТИКА» В СВЕТЕ ИДЕЙ К.Д. УШИНСКОГО (В
ПОРЯДКЕ ОБСУЖДЕНИЯ)**

Стариков В.Н.

старший преподаватель,

ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ,

г. Мичуринск, Россия.

E-mail: vnst@mail.ru

Аннотация. Обсуждаются некоторые проблемы информатизации общества и содержание дисциплины «Социальная информатика».

Ключевые слова: Социальная информатика, информатизации общества

Будучи постоянным автором «Журнала для Воспитания» и автором труда «Человек как предмет воспитания, опыт педагогической антропологии», К.Д. Ушинский большую роль отводил воспитанию обучающихся. Сегодня, к сожалению, мы можем констатировать факт, что во многих средних и высших образовательных учреждениях воспитание отошло на второй план. Обучающийся стал объектом получения образовательных услуг, как сосуд, который надо наполнить знаниями и опытом, а не факел, который надо зажечь. При этом упор делается на получение большего объема знаний в ущерб его глубине. Доминирование в школах и в вузах системы тестирования (ЕГЭ и ФЭПО – разновидности тестов) приводит к тому, что учащиеся школ, не ориентированные на поступление в престижные вузы и не способные решать задания высокого уровня сложности (С), а также часть студентов (будущих бакалавров), не жаждущих иметь очень высокий рейтинг, получают знания и опыт, которые можно назвать «тестовыми» или «мозаичными», что в дальнейшем может сильно затруднить их профессиональное самосовершенствование. Еще Ушинский отмечал, что значительную долю воспитания человек получает в семье. В 5 лет мы уже имеем готовую личность, которую можно лишь довоспитывать, но очень трудно перевоспитывать. Воспитывает и учит человека и окружающая среда (улица). В век компьютеризации всё и вся, многие зажиточные (и не очень) родители покупают своим детям (а впоследствии и дети сами себе) компьютеры с выходом в Интернет, считая, что пусть уж лучше ребенок сидит у компьютера, чем слоняется по улице. Часто компьютер становится в роли няньки (что-то вроде радионяни). Ставится защита от просмотра некоторых сайтов. При недостаточном, а часто и при достаточном контроле со стороны родителей спустя много лет мы можем получить личность с целым букетом болезней: теле-, мело- и киномания, игромания, Интернет-мания и др. Часто в итоге получаем пассивную личность, жаждущую только удовольствий и развлечений.

При этом указанный букет болезней почти всегда неизбежен. Уж так устроена психика человека. Это чем-то напоминает наблюдения нарколога о том, что пивной алкоголизм (любовь пива) почти всегда приводит к водочному алкоголизму. Интеллектуально и социально не окрепшая личность не может правильно ориентироваться в потоке информации в Интернете, воспринимая ложную и дезинформацию, как истинную.

В отличие от обучающей, воспитывающая функция компьютера и компьютерных программ крайне невысока. Об этом можно судить, например, зайдя на сайты, где игроки играют коллективные *on-line* компьютерные игры, а, следовательно, общаются. По нашему мнению, чем дальше ребенок будет дальше от компьютера и сотового телефона (а сотовый телефон это – тоже компьютер), тем лучше. Совсем не зря элитные английские школы, где учатся дети наших богачей, предпочитают традиционную (по сути чисто советскую) систему обучения, запрещая в школах пользоваться не только компьютером, но и сотовым телефоном. Постепенный отход в наших школах от традиционной системы обучения имеет отрицательные последствия. Общее падение уровня образования, науки, культуры и спорта (связаны с образованием) в нашей стране можно обнаружить по успехам (точнее, по неудачам) в различных международных олимпиадах (обнаружение айсберга по его вершущке), где у нас с некоторых пор нет призовых мест, а также по количеству получаемых престижных международных премий, по успехам в различных спортивных соревнованиях, где наши первые места были раньше традиционными. Конечно, во многом указанное падение связано с недостаточным финансированием этих областей и с различными социальными болезнями общества, лишь некоторые из которых связаны с его информатизацией.

В.И. Ленин в работе «Империализм, как высшая стадия капитализма», отмечал, что многие болезни капиталистического общества не излечимы в его рамках. Однако подобное общество (Россия в их числе), опасаясь социальных

потрясений, тратит огромные средства, чтобы их избежать, поддерживая на государственном уровне различные виды религий, отвлекая внимание от реальных социальных проблем, уводя население в виртуальные и ирреальные миры, устраивая барраж (barrage), различные развлечения, шоу, показы, конкурсы, олимпиады, соревнования, состязания, игры, не имеющие ничего общего с реальной действительностью. Остановимся на одном примере компьютерных игр - на очень популярной коллективной *on-line* компьютерной игре DOTA 2. В будние дни (независимо от времени суток) ежесекундно в эту игру играют не менее 500 тыс. человек, в выходные (не праздничные) – не менее 2 млн. человек (о праздничных днях у нас нет информации). Сколько полезных дел для себя и для общества могли бы сделать эти люди, не играя только в эту игру. Заметим, что в этой игре устраивают 4 сезонных соревнований, называемых мажорами (major), и всемирные ежегодные соревнования «интернешионал» (international). Чтобы вы имели представления, какие средства затрачиваются на эти соревнования, заметим, что на последнем «интернешионале» в прошлом году призовой фонд составлял более 24 млн. долларов, что гнамного больше, чем призовой фонд последнего чемпионата мира по футболу в Москве в том же году.

Заметим, что большинство недетских компьютерных игр, независимо от их содержания, развивают такие отрицательные черты характера, как агрессивность, бездушие, индивидуализм, эгоизм, черствость, отсутствие сострадания к чужому горю и беде, нетерпимость к чужому мнению, искаженное восприятие действительности и другие. Кроме того, они уводят в виртуальный мир и убивают время человека, постепенно уродуя его, как личность. В качестве полезности игр приводят такие качества, как развитие микромоторики, логики и другие. Действительно, водитель авто имеет реакцию (промежуток времени между поступлением сигнала и ответной реакцией на него) 0,5 сек, пилот самолета 0.25 сек, а игрок динамичных компьютерных игр -

0,13 сек. Однако логику и другие качества можно развивать и другими способами без отрицательных последствий, как и микромоторику. Если на одну чашу весов положить положительные последствия от использования игр, а на другую отрицательные последствия, то чаша весов склонится не в пользу компьютерных игр.

Однако вернемся к информатизации общества. Постепенное, а затем широкое внедрение импортной вычислительной техники в нашей стране началось в 80-х годах с приходом к руководству страной М.С. Горбачева. Оно началось с падения железного занавеса и с приходом агрессивной рекламы импортного оборудования и западного образа жизни, ориентированного на всеобщее потребление и развлечения. Определенное время Россия, как правопреемник бывшего СССР, пытается развиваться по типу западного общества и строить у себя так называемое *информационное общество*. В настоящее время вместо *человека разумного (Homo sapiens)*, у нас формируется поколение *человека, живущего с компьютером (Homo habitabant cum a computer)*, *Homo Computeris* - человек – компьютер, *Homo Ludens* - человек играющий (компьютерный), *Homo informaticus* - человек информационной эпохи, *Micro Men* - люди-компьютеры, *The Silicon Man* - человек с компьютером, *Homo in silico* - человек компьютерный. Лучше оно или хуже, сказать трудно. Это – другое поколение. Сегодня мы живем в информационном обществе, где идет широкая компьютеризация всех сфер его деятельности, в том числе и образования. Современная информатизация или компьютеризация общества – это внедрение современной вычислительной техники и иного электронного оборудования, подготовка кадров для ее обслуживания, широкая подготовка членов общества к ее внедрению и использованию во всех сферах деятельности современного человека (в быту, на производстве, в офисах, в управленческой деятельности, в документообороте и т. д.), приобретение соответствующего программного обеспечения и информационных технологий (включая Интернет),

принятие соответствующих законов, регламентирующих деятельность на основе вычислительной техники. К сожалению, вся вычислительная техника и почти все программное обеспечение к ней закупается для России за рубежом.

Информатизация общества имеет не только положительные, но и отрицательные (возможно, и нейтральные) последствия. Она создала серьезные проблемы, среди которых стоит отметить такие, как уход от реальности и реального общения, игромания, интернетомания, компьютеромания, киберпреступность, кибермошенничество, киберактивность, хакерство и другие. Появилась целая научная и учебная дисциплина «Социальная информатика» [1-5], которая изучает различные социальные последствия и другие аспекты информатизации общества. Она изучается студентами бакалавриата МичГАУ по направлению «Социальная работа», профиль «Социальная работа в силовых структурах». Ниже приведены некоторые темы этой учебной дисциплины.

Тема 1. Предмет и задачи дисциплины «Социальная информатика».

Тема 2. Государственная политика и деятельность неправительственных организаций по формированию и развитию информационного общества. Государственная политика РФ в области информатизации.

Тема 3. Социальные коммуникации.

Тема 4. Информационные ресурсы общества. Информационный потенциал общества.

Тема 5. Информатизация общества: социальные условия, предпосылки и последствия.

Тема 6. Создание и развитие системы социальной информации в России.

Тема 7. Социальные аспекты глобальной коммуникации.

Тема 8. Социальные проблемы становления информационного рынка.

Тема 9. Информационная безопасность личности, общества, государства.

Тема 10. Доступность информации и информационное неравенство.

- Тема 11. Этические и социальные проблемы информатизации.
- Тема 12. Обработка данных в сетях. Компьютерные сети, Интернет, компьютерная безопасность.
- Тема 13. Получение информации (данных) из Интернета.
- Тема 14. Публикация Web-документов.
- Тема 15. Работа с базами данных.
- Тема 16. Работа с СУБД Microsoft Access.
- Тема 17. Феномен информатизации современного общества.
- Тема 18. Этические и социальные проблемы информатизации.
- Тема 19. Основы теории информации и информационной технологии.
- Тема 20. Информатизация в социальной политике и управлении социальной сферой.
- Тема 21. Зарубежный опыт информатизации социальной работы.
- Тема 22. Информационные технологии дистанционного обучения.
- Тема 23. Интегрированные информационные системы в социальной сфере.
- Тема 24. Программные средства автоматизации управленческой деятельности в социальной сфере в России.

Выводы.

Информатизация современного российского общества несет социальные последствия, среди которых отрицательных ничуть не меньше, чем положительных. По нашему мнению, компьютер, как вспомогательное техническое средство обучения, может быть очень полезно. Однако передача компьютеру других педагогических функций, в частности, функции воспитания может привести к тому, что на выходе мы будем иметь бездуховного, примитивно мыслящего человека.

Литература

1. Колин К. К. Социальная информатика: Учебное пособие для вузов. М.: Академический Проект; М.: Фонд «Мир», 2003. 432 с.

2. Могилев А. В., Листрова А.В. Информатика и информационные процессы. Социальная информатика. СПб: БХВ-Петербург, 2006. 240 с.
3. Рунов А.В. Социальная информатика. Учебное пособие. Москва. 2009. 303 с.
4. Соколова И. В. Социальная информатика. М.: Изд-во МГСУ, 2002. 256 с.
5. Чугунов А. В. Социальная информатика: учебник и практикум для академического бакалавриата. . М.: Издательство Юрайт, 2017. 259 с.

UDC 002+ 372.800.2

**SOME PROBLEMS OF THE SOCIETY INFORMATIZATION AND
THE CONTENT SUBJECT “SOCIAL INFORMATICS” IN THE LIGHT OF
THE USHINSKY IDEAS (AS THE DISCUSSION)**

Starikov V. N.,

major teacher

Michurinsk State Agrarian University,

Michurinsk, Russia.

Abstract. Some problems of of the Society Informatization and the content of the subject "Social Informatics"are discussed.

Keywords: Social Informatics, the Society Informatization.