



Информационное взаимодействие средствами сети Интернет нами рассматривается как эволюция понятия «взаимодействие» в условиях информатизации системы образования, что предполагает преемственность этих понятий. Соответственно, информационное взаимодействие также является одновременно и социальным, и психологическим и педагогическим:

— как социальное информационное взаимодействие характеризуется таким информационным процессом, результатом которого является (а) образование связей взаимодействующих друг с другом; (б) формирование сообществ взаимодействующих, объединенных общими интересами, в том числе профессиональными, образовательными и т.д.

— как психологическое информационное взаимодействие характеризуется таким информационным процессом, который оказывает влияние на психологическую сферу взаимодействующих субъектов, а именно способствует возникновению взаимопонимания, соучастия, сопричастности, сопереживания и т.д.

— как педагогическое информационное взаимодействие характеризуется таким целенаправленным информационным процессом, который ориентирован на решение педагогических задач, в том числе и учебных, воспитательных, развивающих, формирующих личности обучаемых.

При этом с позиции теории развивающего взаимодействия (Н.Ф. Радионова) информационное взаимодействие в сети Интернет оказывает влияние на развитие взаимодействующих субъектов, а также обладает внутренним и внешним потенциалом развития. Внутренний потенциал развития обеспечивает развитие самого информационного взаимодействия, а внешний потенциал обеспечивает развитие информационного взаимодействия адекватно развитию информационно-коммуникационных технологий, уровню информатизации за счет предоставления взаимодействующим субъектам новых коммуникационных сервисов Интернет.

По существу, контент - то, что мы видим и слышим. Соответственно, контент подразделяется на визуальный и звуковой ряды. Текст, строго говоря, нужно относить к визуальному ряду, но возможности описания абстракций и некоторые особенности хранения и воспроизведения символьной информации выделяют ее в

отдельный компонент.

Контент, как правило, дополняется элементами управления, которые позволяют перемещаться по содержательному массиву, т.е. переходить от одного его фрагмента к другому. Организацию перемещения (в общем случае – нелинейного) с помощью этих элементов принято называть навигацией.

Навигация может быть организована по элементам контента (ключевое слово в гипертексте, смысловой элемент в визуальной композиции), а также по контентно-независимым элементам навигации, чаще всего располагаемым на периферии экрана (кнопки «вперед/назад», «в начало» и др.). Кроме того, к контентно-независимым элементам графического пользовательского интерфейса ЭОР относятся элементы кастомизации, позволяющие осуществить персональные настройки (громкость звука, размер шрифта и т.п.).

Под интерактивным понимается электронный контент, в котором возможны операции с его элементами: манипуляции с объектами, вмешательство в процессы. Как правило, все операции производятся в активном поле контента, которое может занимать как весь экран монитора, так и его часть.

### **Условно-пассивные формы**

Характеризируются отсутствием взаимодействия пользователя с контентом, при этом контент имеет неизменный вид в процессе использования. «Условно» - пассивными данные формы названы, поскольку от пользователя все же требуются управляющие воздействия для вызова того или иного содержательного фрагмента.

К условно-пассивным формам взаимодействия относятся:

1. Чтение текста, в том числе с управлением его движения в окне представления
2. Просмотр деловой графики:
3. Прослушивание звука:
4. Просмотр изображений:
5. Восприятие аудиовизуальной композиции:

При этом аудиовизуальная композиция может иметь варианты, различающиеся по эффективности:

- созерцательный (наблюдение рисунка в целом, видеоролика в исходном виде);
- акцентированный (с выделением деталей визуального ряда или фрагментов звуоряда при цифровой обработке исходных материалов).

## **Активные формы**

Характеризуются простым взаимодействием пользователя с контентом на уровне элементарных операций с его составляющими (элементами).

К активным формам относятся:

1. Навигация по элементам контента (операции в гипертексте, переходы по визуальным объектам);
2. Копирование элементов контента в буфер (чаще всего – для создания собственных оригинальных композиций);
3. Множественный выбор из элементов контента (символьных строк или изображений);
4. Масштабирование изображения для детального изучения;
5. Изменение пространственной ориентации объектов (чаще всего – поворот объемных тел вокруг осей);
6. Изменение азимута и угла зрения («поворот и наезд камеры» в виртуальных панорамах);
7. Управление интерактивной композицией.

## **Деятельностные формы**

Характеризуются конструктивным взаимодействием пользователя с элементами контента.

К деятельностным формам относятся:

1. Удаление/ведение объекта в активное поле контента;
2. Перемещение объектов для установления их соотношений, иерархий;
3. Совмещение объектов для изменения их свойств или получения новых объектов;
4. Составление определенных композиций объектов;
5. Объединение объектов связями с целью организации определенной системы;
6. Изменение параметров/характеристик объектов и процессов;
7. Декомпозиция и/или перемещение по уровням вложенности объекта, представляющего собой сложную систему.

Деятельностные формы, как и активные, относятся к детерминированным формам взаимодействия с интерактивным контентом. Отличаются от активных большим числом степеней свободы, выбором последовательности действий, ведущих к учебной цели, необходимостью анализа на каждом шаге и принятия решений в заданном пространстве параметров и определенном множестве вариантов.