



Ольга КИВЛЮК

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, інформаційна педагогіка, віртуальна реальність, інформатизація, глобальна мережа Інтернет.

*Світ віртуальності унікальний.
Головні атрибути об'єктивної
дійсності, реального буття, такі,
як рух, простір і час, набувають
у ньому іншого звучання
(а, водночас, і значення), аніж
у матеріальному світі.*

УДК 378.4:004 (075.8)

ВІРТУАЛІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ ЯК ПРАГМАТИЧНИЙ СКЛАДНИК РОЗВИТКУ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПЕДАГОГІКИ

© Кивлюк О., 2012



оняття «віртуальна реальність» має кілька значень – це особлива сфера інформаційно-комунікаційної діяльності; спосіб розширення меж та діапазону пізнання; засіб моделювання різноманітних ситуацій та явищ; діалог культур і можливість входження до світового культурного простору. Є й інші аспекти віртуальної реальності, зокрема такі, як цифрова революція, електронні технології, кіберпростір тощо.

Віртуальна реальність – це «паралельний світ» людського буття, світ творчої фантазії, створюваний у процесі моделювання потенційних ситуацій розвитку реального світу. Водночас, це ідеальний світ, створюваний не відповідно до логічної реальності об'єктивного світу, а відповідно до логіки комп'ютерних технологій, логіки Інтернету. У цьому і криється джерело небезпеки цілковитого відриву віртуального світу від світу реального. Віртуальна реальність дає можливість людині маніпулювати віртуальними образами, занурюючись у світ фантазій, робити неймовірні вчинки, не хвилюючись за наслідки своїх дій, не обтяжуючи себе відповідальністю за них.

Занурюючись у віртуальну реальність, людина сприймає своєрідний світ подій та явищ, які, з одного боку, нібито мають характеристики, властиві реальним матеріальним предметам, а з іншого – ці характеристики позбавлені того онтологіч-

ного навантаження, яке властиве реальним об'єктам. Це, здавалося б, реальне середовище з добре впізнаваними просторово-часовими відносинами, але такі відносини ілюзорні, оскільки позбавлені дуже важливої частини атрибутивних ознак.

Віртуальні образи перебувають у просторі і часі, але це особливі просторово-часові відносини, а саме: суб'єктивні переживання людини, яка має доступ до інформації, закладеної у комп'ютерному середовищі, постають як події, що виявляються не пов'язаними з хронологією, з певною послідовністю їх здійснення у часі [2]. Вони існують тільки для людини, яка має доступ до інформації.

Як особлива форма буття, віртуальна реальність формує нові потреби, гедоністичні орієнтації, ролі, фобії, бажання, можливості, образи власного «Я». Перебуваючи у такій реальності, людина по-новому відчуває буття, знаходить новий віртуально-тілесний образ; може змінювати стать, свій фенотип і обирати ім'я-образ. Часто люди починають сприймати комп'ютери як продовження своєї особистості у «просторі», яке відображує їхні смаки, інтереси, темперамент тощо. Цей стан може так захопити, що з часом відбувається розчинення власного «Я» і отождолення, наприклад, із персонажем комп'ютерної гри, а інколи може призвести до роздвоєння особистості. У людини, яка перебуває у віртуальній реальності, складається враження, що вона безпосередньо бере участь у певних подіях.

Можна говорити про існування віртуальних спільнот, віртуальних розваг, злочинів, стосунків тощо. Сучасне інформаційно-комунікаційне середовище надає можливість спілкуватися на різні теми з віртуальними друзями, заробити, вкрати або виграти гроші, отримати диплом або нагороду тощо. Але у будь-якій віртуальній реальності людина має справу не з річчю, а з її симуляцією (ілюзією).

Отже, так само як і інші комп'ютерні технології, віртуальна реальність не тільки допомагає людству, а й створює нові проблеми. Проте, сама собою віртуальна реальність – це лише технологія, а за тим, що люди дедалі більше в неї занурюються, стоїть низка соціальних чинників, зумовлених комплексом

змін, які відбуваються у суспільстві.

Глибина проникнення віртуальності у соціальне й індивідуальне життя дає можливість говорити про «віртуалізацію» суспільства. Віртуалізація – це не лише технічний процес створення віртуального суспільства як паралельного реальному (як визначав Бюль), а й процес соціальний, що змінює суспільство загалом. За допомогою технологій віртуальної реальності створюється видимість інституціональності обміну. Обмін здійснюється як симуляція – віртуальний аналог реальної соціальної взаємодії [4].

Віртуальна реальність, охоплюючи дедалі більше сфер людського буття, стає символом інформаційного суспільства. Створена сучасними телекомунікаційними технологіями, віртуальна реальність є своєрідною відповіддю на втрату давніх соціальних зв'язків [3, 58]. Вона задовольняє потребу людей у спілкуванні, обміні інформацією, у творчій реалізації.

Можна виокремити кілька характерних особливостей «віртуального» типу спілкування, які стають дедалі помітнішими у сучасному світі: глобальність – граничне розширення того простору, в якому відбуваються різні види спілкування та позначена потенційністю (одне зі значень слова «віртуальний» – «потенційно можливий»); креативність – творчі можливості (здібності) індивіда, що виявляються у мисленні, спілкуванні, окремих видах діяльності та характеризуються сприйнятливістю та готовністю до продукування нових ідей; анонімність – особливе становище індивіда в сучасному інформаційному суспільстві, у якому домінують відчужено абстрактні, не особисті, формальні відносини між людьми у процесі спілкування; мозаїчність – є доволі специфічним видом маніпулятивних технологій, які характеризуються принциповою зміною теми обговорення, несподіваним переходом з одного обговорюваного предмета на інший так, щоб у реципієнта не було можливості обдумати і критично оцінити отриману безпосередньо перед цим інформацію; гіпертекстуальність – поняття постмодерністської текстології, яке артикулює феномен взаємодії тексту з семіотичним культурним середовищем як інтеріоризація

зовнішнього; віртуальність – розглядається як деякий потенційний стан буття, який реально не існує, але може виникати за певних умов (віртуальне середовище, віртуальний співрозмовник, віртуальний партнер у грі); інтерактивність – неklasичний тип взаємодії (чуттєвий, поведінковий контакт) реципієнта з артефактом у процесі реалізації принципу зворотного зв'язку та режиму реального часу [1].

Необхідною умовою для появи віртуальної реальності є наявність певної комп'ютерної програми, яка вводить особистість у інформаційно-комунікаційне середовище, створюючи концептуальну (ідеальну, знакову) модель об'єктивної дійсності. Своєрідність цієї моделі полягає у тому, що фактично відбувається моделювання не реальних предметів, процесів, подій та явищ, а знань про них. Концептуальна модель – це не видозмінений природний об'єкт, а спеціально створений носій інформації, де знання про природний об'єкт не просто відображені, а спеціально закодовані (знання про об'єкт видозмінюють свою форму відповідно до правил моделювання та кодування знань). Виникає модель природного об'єкта, але дуже специфічна.

Комп'ютер несе нові культурні норми, інакші ментальні стереотипи і життєві навички. Нині дедалі частіше замість звичного «читач» вживається «користувач» спеціальних програм, учасник віртуального дійства, яке може розгортатися щоразу непередбачувано, за законом випадкових чисел. У сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі (Інтернет), як зазначає Умберто Еко, є все (гарячі новини, сенсації, столичні і провінційні газети, журнали, котировка акцій на світових біржах, курс валют на певний тиждень і розклад міжнародних рейсів). Не відходячи від комп'ютера можна зустрітися з президентом, поставити йому запитання й отримати відповідь. Можна призначити побачення і обговорити проблеми, що найбільше хвилюють. Комп'ютер змінює звичний ритм праці і відпочинку, створюючи особливу зону чи то роботи, чи то дозвілля. Але майже завжди «людина за комп'ютером» викликає повагу, бо асоціюється з «людиною освіченою» [9, 5].

Сучасна культура віртуальної реальності вирізняється глобальними масштабами свого поширення і впливу на всі сфери та устрій суспільного життя і буття особистості. М. Кастельс пояснює це тим, що нова комунікаційна система радикально трансформує простір і час, надаючи їм символічного характеру [5].

Можливості сучасного інформаційно-комунікаційного середовища у межах глобальної мережі Інтернет та віртуальний простір загалом інколи порівнюють з великими географічними відкриттями, які сприяли зближенню народів і культур.

Індивіду необхідний інформаційний зв'язок із зовнішнім середовищем, оскільки інформаційні процеси є основою всіх біологічних, психологічних і соціальних явищ [5].

Віртуальна реальність значною мірою активізує інтелектуальну діяльність, змушує шукати альтернативні варіанти і звільняє свідомість від усталених стереотипів. Покоління, яке виросло в тісному спілкуванні з комп'ютерами, віртуальними іграми, мобільним зв'язком, не може не відрізнятись у духовно-світоглядному плані. Йдеться не тільки про навички володіння обчислювальною технікою, а й про зміни фундаментальних духовно-культурних структур, понять і уявлень: інакше організовується внутрішній світ, а інтелектуальні здібності розвиваються не просто швидше і різномісніше, а й у іншому соціально-культурному вимірі.

За умов поглиблення інформатизації всіх сфер життєдіяльності суспільства активно поширюється віртуальна освіта – різновид освіти, технологічною основою якої є інформаційно-комунікаційні технології.

Пошук необхідної інформації в національних бібліотеках світу, доступність архівів і фондів, ознайомлення з колекціями музеїв різних країн і детальне вивчення їх, розширення кола особистих знайомств і прискорення листування за допомогою електронної пошти – це лише деякі переваги віртуального освітнього простору. Моделювання віртуальної реальності засобами когнітивної графіки створює нове уявлення про картину світу, альтернативні форми і шляхи розвитку ситуацій. Воно стимулює художню творчість,

породжуючи нові асоціації і фантастичні образи, розвиваючи уявлення і проектування.

Основна ідея концепції віртуалізації освітнього простору полягає в тому, що для формування творчого нерепродуктивного мислення можуть бути використані комп'ютерні віртуальні технології. Вони дають необмежені можливості для розробки творчих ідей у кіберпросторі, які згодом можуть бути втілені в реальності за умови великої наполегливості, яка має формуватися в рамках такої системи освіти. Комп'ютерні віртуальні технології допомагають значно скоротити час навчання, оскільки залучають до роботи всі органи відчуттів, а фактична інформація, яка сприймається за допомогою цих технологій, набуває наочності й максимально зрозумілого вигляду [7]. Спільне використання комп'ютерних віртуальних технологій із глобальною мережею Інтернет створює нове освітнє середовище, в якому навчання є творчим процесом; результати начального процесу доступні для людей всього світу; дистанційне спілкування у кіберпросторі відбувається так само, як за звичайних обставин; доступ до інформаційних ресурсів Інтернету – необмежений; необхідну інформацію можна знайти практично миттєво за допомогою гіпертексту і великої кількості пошукових систем.

Віртуалізація освітнього простору завдяки комп'ютерним технологіям має великі перспективи для ефективної теоретичної і практичної підготовки людей будь-якого віку в різних сферах і є серйозною альтернативою класичної системи освіти [8]. Класична педагогіка орієнтує особистість на пізнання вже даної природної реальності, віртуальна реальність – альтернативна природній – опиняється за межами осмислення.

У рамках віртуального освітнього простору інтенсивно розвивається дистанційна освіта. Навчання здебільшого є продовженням Інтернет-проектів. Це самостійні навчальні курси, характерні для дистанційного навчання; дистанційна підтримка наявних навчальних курсів з метою поширення і вдосконалення інформаційних ресурсів; дистанційні фрагменти, інтегровані у навчальні курси та спрямовані на поширення інформації і використання інформаційно-

комунікаційних технологій з метою підвищення якості освіти.

Європейська модель дистанційного навчання характеризується взаємною акредитацією вищих навчальних закладів, високоякісними стандартами освіти, відкритістю університетів. Фінансування дистанційного навчання здійснюється переважно урядами європейських країн.

У Японії дистанційне навчання розвивається у межах загальної стратегії «довічного навчання» й використовується, зазвичай, для підвищення кваліфікації фахівців.

Дослідженню проблем дистанційного навчання приділяється належна увага у педагогічній теорії зарубіжних країн, зокрема проблемам сучасного стану та перспективам розвитку дистанційної освіти (Дж. Андерсон, Ст. Віллер, Г. Едвард, Р. Клінг та ін.), педагогічному та інформаційному забезпеченню дистанційного навчання (Н. Левинський, Дж. Мюллер, А. Огур, Дж. О Роурке, Д. Париш, Р. Філіпс, Н. Хара та ін.).

В Україні дистанційне навчання перебуває на стадії активного становлення, що визначається умовами економічного розвитку країни та державною політикою в освітній галузі. Концепції та завдання Українського центру дистанційної освіти, у яких наголошується на необхідності підвищення освітнього рівня населення та підготовки фахівців високої кваліфікації через упродовження в освітній процес нових форм навчання, відповідають тенденції розвитку цивілізації і становленню інформаційного суспільства.

Паралельно із законодавчою базою розвивається науково-методична база дистанційного навчання. Спеціального вивчення потребують такі аспекти: педагогічні підходи до комп'ютеризації навчального процесу (Б. Гершунський, Є. Машбиц, І. Підласий); концептуальні педагогічні положення про дистанційне навчання (О. Андреев, В. Кухаренко); дидактичні властивості комп'ютерних засобів (Є. Полат); дидактичні функції навчання у дистанційному навчанні (О. Рибалко); методи творчого навчання за допомогою телекомунікаційних засобів (Г. Андріанова, Е. Хуторський).

У цьому контексті основні напрями наукових і практичних досліджень у сфері розвитку дистанційної професійної освіти конкретизовані Інститутом засобів навчання НАПН України.

Дистанційне навчання визнане формою освіти завдяки виразному відмежуванню його від інших форм такими чинниками: фізична віддаленість студента і викладача (на відміну від навчання «віч-на-віч»); вплив навчального закладу (на відміну від самоосвіти); використання технічних засобів, а саме інформаційно-комп'ютерних технологій (Інтернету, електронної пошти, комп'ютерних конференцій, чатів), які об'єднують викладача та студентів і передають зміст навчання; забезпечення двосторонньої комунікації між учасниками навчального процесу з різними цілями; участь у індустріалізованій формі освіти [10].

В освітньому просторі вже нині широко застосовуються такі інформаційно-комунікаційні технології, які можна вважати засобами інформаційної педагогіки:

- системи на базі мультимедіа-технології, побудовані із застосуванням аудіо- та відеотехніки, накопичувачів на CD-ROM, що реалізуються на комп'ютерах із застосуванням моделювальних, імітувальних, графічних, віртуальних можливостей;

- інтелектуальні навчальні експертні системи, специфіковані за конкретними галузями застосування, що мають практичне значення і в процесі навчання, і в дослідженнях;

- інформаційні середовища на основі баз даних і баз знань, які забезпечують і прямий, і віддалений доступ до інформаційних ресурсів; вони являють автоматизовані сховища оперативної поновлюваної інформації, тобто цілком відповідають процесам і прийомам роботи в сучасних освітніх технологіях та у професійній діяльності;

- телекомунікаційні системи, які забезпечують електронну пошту, телеконференції, віртуальне спілкування та інше, тобто надають можливість виходу у глобальні мережі;

- електронні настільні друкарні, які дають можливість в індивідуальному режимі з високою швидкістю випускати навчальні посібники і документи на різних носіях;

- електронні бібліотеки і розподіленого, і централізованого характеру, які надають можливість ефективного доступу до світових інформаційних ресурсів;

- використання віртуально-інформаційного середовища для вивчення іноземних мов.

Варто підкреслити, що більшість згаданих інформаційно-комунікаційних технологій працюють на базі мультимедійних технологій у межах віртуального освітнього простору.

Узагальнюючи сказане, можна виокремити такі позитивні тенденції глобального освітнього процесу в межах інформаційної педагогіки як доступність, відкритість, індивідуалізація, різноплановість, розширення вікових та часових рамок традиційного освітнього процесу тощо. Віртуалізація освітнього простору як глобальна технологічна інновація та багатокомпонентна система, яка динамічно розвивається, є складним об'єктом для вивчення та, на нашу думку, стала базовим системотворчим чинником розвитку інформаційної педагогіки та сучасної освіти в Україні загалом. Окрім цього, виразно розкривається при розгляді системи освіти з позиції потреб:

- суспільства – у висококваліфікованих спеціалістах різних професій, здатних до ефективної діяльності в умовах сучасного інформаційного суспільства;

- системи освіти – в педагогах, які, з метою інтенсифікації та більш якісного рівня навчання, здатні до застосування досягнень інформаційно-комунікаційних технологій в своїй професійній діяльності;

- викладачів та вчителів – у впровадженні сучасних форм, методів та засобів навчання із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій;

- учнів та студентів – у набуванні якісних знань, реалізації свого потенціалу та підготовці до майбутньої професійної діяльності в умовах сучасного інформаційного суспільства.

Із зазначеного випливають такі напрями розвитку інформатизації освіти загалом, та інформаційної педагогіки зокрема:

- формування готовності освітян до використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності;

– формування високої інформаційної культури сучасних педагогів;

– впровадження досягнень інформаційно-комунікаційних технологій та можливостей віртуального освітнього простору в практику викладання різних дисциплін;

– впровадження та використання можливостей інформаційно-комунікаційних технологій в управлінні освітніми закладами;

– постійне та безперервне вдосконалення методики викладання (інтеграції) дисциплін з використанням інформаційно-комунікаційних технологій (мультимедіа, віртуальна реальність, комп'ютерно-ігрові середовища тощо) відповідно до потреб сучасного інформаційного суспільства.

Отже, досвід показує, що відповідне використання інформаційно-комунікаційних технологій та віртуалізація освітнього простору може прискорити парадигматичну зміну в педагогіці, що є основним стрижнем освітньої реформи ХХІ століття. Правильно розроблене і впроваджене навчання (активне, спільне, творче, інтегральне, оціночне) на основі інформаційно-комунікаційних технологій може зробити процес набування знань та навичок більш ефективним, стати безпосередньою мотивацією до навчання протягом життя та реальним поштовхом до розвитку нових комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання, інформаційної педагогіки й інформатизації освіти взагалі.

Література

1. **Васильєва Т. В.** Характерні особливості новітніх комунікативних практик та їх вплив на сучасну соціокультурну ситуацію / Т. В. Васильєва // Вісник ДАККК. – 2008. – № 3. – С. 30–32.
2. **Яцюк С. М.** Дидактичні умови використання комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання студентів медико-технічного профілю : автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 "Теорія навчання" / С. М. Яцюк. – Луцьк, 2005. – 20 с.
3. **Бычков В. В.** Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 47–59.
4. **Грехнев В. С.** Информационное общество и образование / В. С. Грехнев // Вестник Моск. ун-та. – Серия 7 : Философия. – 2006. – № 6. – С. 364–365.
5. **Дриккер А. С.** Человечество: информационный идеал / А. С. Дриккер // Человек. – 2000. – № 1. – С. 37–45.
6. **Кастельс М.** Информационная эпоха. Экономика, общество и культура / М. Кастельс / под науч. ред. О. И. Шкаратана. – М. : ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
7. **Полонский В. М.** Образовательные ресурсы и возможности сети Интернет / В. М. Полонский // Мир образования – образование в мире. – 2006. – № 2. – С. 200–207.
8. **Самусен Ф.** Мобильные Интернет-технологии в обучении / Ф. Самусен // Освіта, культура, мистецтво в добу цивілізаційної глобалізації : матеріали міжнар. конф. / Харк. держ. акад. культури. – Х. : ХДАК, 2007. – С. 237–238.
9. **Эко У.** Спите спокойно, книги никуда не денутся / У. Эко // Известия. – 1998. – 20 мая. – С. 5.
10. Key Data on Information and Communication Technology in Schools in Europe. – 2004, Edition. – Eurydice / The information network on Education in Europe. – P. 10.

Резюме

• *Висвітлюються особливості віртуалізації освітнього простору в межах розвитку інформаційної педагогіки за умов поглиблення інформатизації всіх сфер життєдіяльності суспільства та розширення можливостей віртуальної реальності, в якій технологічною основою є використання інформаційно-комунікаційних технологій.*

• *Рассматриваются особенности виртуализации образовательного пространства в рамках развития информационной педагогики в условиях широкой информатизации всех сфер жизнедеятельности общества и расширения возможностей виртуальной реальности, в которой в качестве технологической основы используются информационно-коммуникационные технологии.*

• *The peculiarities of virtualization of educational area are cleared up in limits of the development of informational pedagogics. They are observed in conditions of extending of informatization in all spheres of human activity and widening of possibilities of virtual reality in which in the capacity of technological ground informational communicative technologies are used.*