Т. П. Кадубец

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СРЕДА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ ШКОЛЬНИКА

Работа представлена кафедрой теории и методики воспитательной работы Иркутского института повышения квалификации работников образования. Научный руководитель – доктор педагогических наук, профессор Т. А. Стефановская

В статье на основании теоретического анализа и опыта работы раскрывается актуальность учета новых социокультурных условий развития и формировании личности школьника, а также противоречие между включенностью его в виртуальную реальность и недостаточностью педагогического сопровождения. Предлагается модель воспитательного процесса в педагогической среде виртуальной реальности, имеющей программное обеспечение и особую форму взаимодействия виртуальной и субъективной реальности.

Ключевые слова: *киберпространство, виртуальная реальность, педагогическая среда, личность, развитие, формирование.*

T. Kadubets

PEDAGOGICAL MEDIUM OF VIRTUAL REALITY AS A MEANS OF A SCHOOLCHILD'S PERSONALITY DEVELOPMENT

Basing on the theoretical analysis and work experience, the author of the article reveals the urgency of consideration of new sociocultural conditions for development and forming of a schoolchild's personality and also the contradiction between his/her involvement into virtual reality and insufficiency of pedagogical support. The author proposes a model of an educational process in the pedagogical medium of virtual reality, which has software and a special form of interaction between virtual and subjective realities.

Key words: *cyberspace, virtual reality, pedagogical medium, personality, development, forming.*

Новый век стал веком электроники и цифровых технологий, а окружающая среда уже не может быть привязана только к физическим, реально существующим пространствам. Появилось новое пространство – киберпространство – «виртуальная реальность». Виртуáльная

реáльность (от *лат.* virtus – потенциальный, возможный и *лат.* realis – действительный, существующий) – создаваемый техническими средствами мир, передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира ощущения [1]. Другими словами, виртуальная реальность – мир, в котором оказывается человек в результате слияния компьютерной графики с возможностью непосредственного воздействия на события. Если человек, до появления компьютеров в XX в., жил в мире реальных отношений, то сейчас люди из круга бытия с преобладанием материальных, социальных параметров погрузились в информационное пространство нового времени, для которого характерна «виртуализация реальности» [5] – соединение двух реальностей: виртуальной и реальной – более наглядным, ощутимым и одновременно более глубоким образом. Привычная нам реальность удваивает в виртуальности свое разнообразие, воплощая в информационных двойниках подлинные отношения, вещи, идеи, самого человека [5]. Виртуальная реальность – «киберпространство», являясь некой средой взаимодействия людей и машин, создаваемой в компьютерных сетях, стала средой социализации современников.

Позитивная социальная функция виртуальной реальности бесспорна. Виртуальная реальность, по мнению А. А. Калмыкова, это форма актуализации реальности [2]. Опыт существования в виртуальной реальности обогащает личность новыми образами и эмоциями, знаниями. Виртуальная реальность имеет большое значение в воспитательном плане, потому как человек получил возможность постижения мира в режиме он-лайн и интерактивного участия в процессе культурного развития общества, границы его восприятия постоянно расширяются. И пока виртуальная культура находится на стадии становления, участие в этом становлении педагогической науки позволит формировать в виртуале личность, а не человеко-машинный механический придаток. Виртуальная реальность, обеспеченная новейшими компьютерными технологиями дает в потенциале возможность формирования у школьников целостных представлений об окружающем мире, ценностных отношений в этом мире, способность взаимодействия с объектами и процессами, позволяет каждому строить стратегию своей социальной деятельности, самореализации в соответствии с получаемой многоплановой информацией.

Но виртуальная реальность обладает в то же время мощным социальным негативом, поскольку представления о мире в виртуале могут оказаться не только искаженными, но и целенаправленно сконструированными, и в результате выработанные ориентиры поведения могут оказаться ошибочными, даже асоциальными. Поэтому в рамках существующего в современном обществе киберпространства, в условиях виртуализации реальности актуальна потребность педагогизации социальной и культурной ее «стихий», по Ю. С. Мануйлову, – властвующих над человеком сил, способных трансформировать сферу ценностных отношений [3, с. 95]. Необходимо отвлечь детей от социально негативных воздействий, блокировать нежелательные влияния на ребенка. Нужно дать детям такое образование, которое позволит им в условиях виртуальной реальности не только понимать культурную жизнь общества, участвовать в ней, творить ее, но и главное – сформировать высоконравственное отношение к общечеловеческим ценностям в реальном и виртуальном мире.

Следует подчеркнуть, что для целостного педагогического анализа феномен виртуальной реальности является новым предметом исследования. Однако он достаточно полно рассматривается в контексте осмысления философских, социальных и культурологических проблем современной науки и техники. В философско-методологическом плане различные аспекты феномена виртуальной реальности были подвергнуты изучению в работах отечественных специалистов: А. И. Воронова, В. А. Емелина, Е. В. Ковалевской, Л. А. Микешиной, Н. А. Носова, М. Ю. Опенкова, С. И. Орехова, А. М. Орлова, Е. Г. Прилуковой, П. Е. Солопова, Т. Э. Мартиросяна, А. А. Калмыкова и др.

Функционированию феноменов виртуальной реальности в различных сферах жизнедеятельности человека посвящены работы С. В. Аксёнова, С. В. Бондаренко, О. И. Генисаретского, Т. И. Карачевой, Е. Н. Карташевой, И. В. Корневой, А. А. Никитина и др.

Интерес к данной проблеме проявляют и зарубежные ученые: Дж. Сулер, М. Оствальд, Ф. Хаммет, М. Хейм и др.

Ценные сведения об определении общей стратегии педагогического процесса в условиях современного общества и виртуализации реальности присутствуют в трудах педагогов В. А. Сластенина, Г. И. Чижаковой, И. А. Колесниковой, А. В. Федорова, А. А. Веряева, Е. С. Полат, А. Д. Урсула, Ю. Н. Усова, Е. В. Бондаревской и др., психологов С. Л. Рубинштейна, А. В. Мудрика, У. Найссера, Уильяма Р. Эшби и др.

Кроме того, ведущие идеи педагогов современности В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой, О. С. Газмана, Т. А. Стефановской, Л. Г. Сандаковой и др. неизбежно приводят к педагогическому выводу о необходимости всестороннего влияния на развивающуюся личность в современном мире виртуальной реальности.

По данным социологических исследований за последние пять – десять лет детей, не умеющих пользоваться компьютером, практически нет. Однако, как выявлено во многих исследованиях, дети знакомы в большей степени с игровыми компьютерными программами, используют компьютерную технику для развлечений. Наше исследование подтверждает это. Из этого следует, что для решения воспитательных задач виртуальная реальность на основе новейших компьютерных технологий в воспитательном плане в процессе образования школьников используется недостаточно. Налицо объективно существующее противоречие между включенностью школьников в виртуальную реальность и недостаточностью ценностного педагогического сопровождения этого процесса. И если школа, как учреждение, профессионально организующее образовательный процесс, является местом, где происходит процесс формирования личности, то организация *педагогической среды виртуальной реальности* в ней в соответствии с выбранными методологическими подходами будет ее ведущим воспитывающим компонентом. В основу наших соображений о сущности воспитательного процесса в педагогической среде виртуальной реальности положены идеи А. И. Дулова, Т. А. Стефановской [6, с. 137–139]. Сущность педагогического процесса в виртуальной реальности, его логика заключается во взаимодействии ребенка со взрослым через целенаправленно выстроенную *педагогическую среду виртуальной реальности*, представляющую собой воспитывающую среду, динамическим компонентом которой является виртуальная реальность. Статичным ее компонентом являются локализованные участки среды, содержательно наполненные (клубы, студии, сообщества), позволяющие прогнозировать процесс формирования и развития личности школьника (рис. 1). Взаимодействие субъектов воспитательного процесса в педагогической среде виртуальной реальности осуществляется на занятиях клубов, студий, кружков в форме «виртуального испытательного педагогического полигона» – VIPP, который является формой организации внутреннего, субъективного пространства личности ребенка и пространства взаимодействий с виртуальной реальностью. В центре педагогической среды виртуальной реальности находится школьник. Она создается ради того, чтобы ребенок за годы обучения в школе смог получать самые новые знания, умел активно их применять, научился диалектически мыслить, раньше социализировался, легче адаптировался к быстро меняющемуся миру. *Деятельность школьников в педагогической среде виртуальной реальности обеспечивает процесс развития личности школьника.*

Педагогическая среда виртуальной реальности характеризуется развитием потребностно-волевых, эстетических переживаний, эмоциональной вовлеченностью школьников в процесс, увлекательностью форм и методов воспитания и направлена преимущественно на актуализацию субъектной позиции через оценочную деятельность сверстников, педагога. Чтобы стимулировать процесс формирования

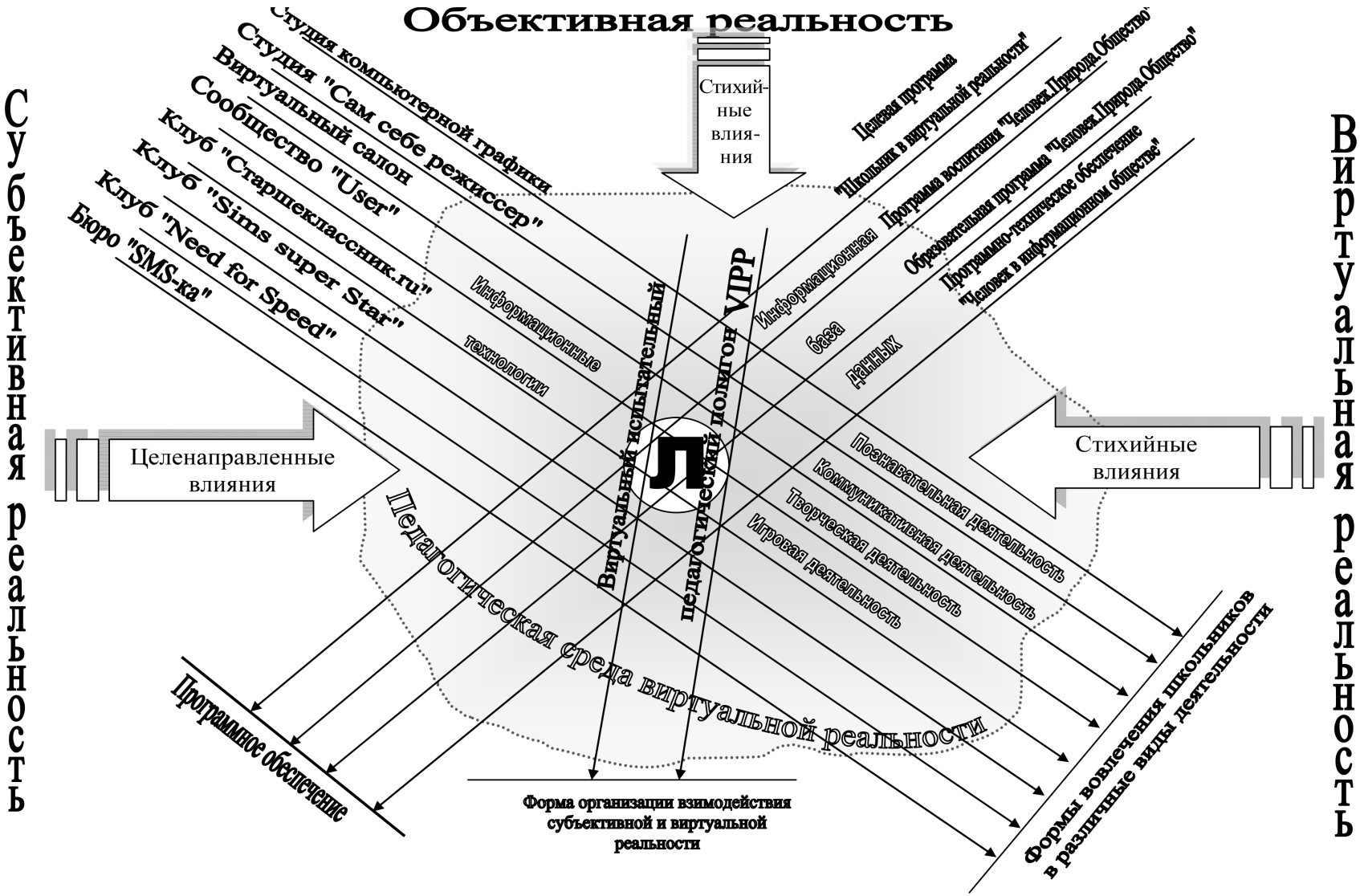

Рис. 1. Педагогическая среда виртуальной реальности (авторская версия). Идея оформления: А. А. Остапенко

ценностей, наглядно-действенного стиля мышления у школьников, предлагаются задания, педагогические заказы (сделать, спланировать, осмыслить), имеющие педагогическую ценность (личностно значимые, социально важные) и творческий характер. Выполняя их, ребенок будет интерпретировать информацию, виртуальные модели, объекты, обосновывать их с позиций гуманизма и нравственно-этических норм.

Содержание процесса развития личности в виртуальной реальности, «качество пространства» [3, с. 102] носит полипарадигмальный характер, поскольку отражает множество реальностей (объективной, физической, субъективной, социальной и виртуальной) и обеспечено комплексной целевой образовательной программой «Человек. Природа. Общество».

Организационная структура педагогической среды виртуальной реальности школы включает компонент познавательной деятельности школьников, компонент коммуникативной деятельности: Интернет, школьная локальная сеть, клуб «Старшеклассник. RU», бюро «SMS-ка», компонент проектно-творческой деятельности: студии «Компьютерной графики» и «Сам себе режиссер», компонент игровой деятельности школьников, компонент взаимодействия с внешней средой – проект сетевого взаимодействия со школами других городов.

Техническую структуру составляют: компьютерная техника, проекционное оборудование, телекоммуникационное оборудование, локальная сеть и системное программное обеспечение.

Информационная структура складывается из: программно-методического обеспечения для организации учебно-воспитательного процесса и программного обеспечения общего назначения. Информационные ресурсы педагогической среды виртуальной реальности поддерживают образовательную программу, программу воспитания, программу развития школы и управленческую деятельность по ее обеспечению.

Общим критерием эффективности развития личности в педагогической среде виртуальной реальности является положительная динамика воспитанности школьников. Воспитанность школьников рассматривается как интегративная особенность личности, которая характеризуется объемом и характером усвоения знаний, умений, навыков, привычек, качеств и свойств, реализуемых в деятельности. При этом новообразованиями личности ребенка являются отношения, адекватные современному эколого-информационному обществу.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Википедия. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki
2. *Калмыков А. А.* Психология виртуальных образовательных пространств // Консультант Директора. 1998. № 5 (65). 22 с.
3. *Колесникова И. А., Борытко Н. М. и др.* Воспитательная деятельность педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под общ. ред. В. А. Сластенина и И. А.Колесниковой. М.: Изд. центр «Академия», 2006. 336 с.
4. *Мануйлов Ю. С.* Средовой подход в воспитании. М.; Н. Новгород: Изд-во Волго-Вят. акад. службы, 2002. 156 с.
5. *Сляднева Н. А.* Современный человек в виртуальном мире: проблема информационно-аналитической культуры личности [Электронный ресурс] // Факт: информ.-аналит. электронный журн. [М.] 1997–2004. URL: http://www.fact.ru/www/arhiv9s12.htm
6. *Стефановская Т. А.* Педагогика: наука и искусство: курс лекций: учеб. пособие для студ., преподав., аспирантов. М.: Совершенство, 1998. 368 с.