

О технологической культуре педагога и его взаимодействии с учащимися в трехмерном образовательном пространстве

Одна из серьезных проблем подготовки современного педагога состоит, по нашему мнению, в том, что, имея определенные знания и опыт осуществления социального сетевого взаимодействия в обыденной жизни, современный педагог, как правило, не обладает ни системными знаниями, ни достаточными умениями организации и осуществления образовательного процесса с использованием технологий, адекватных реалиям современной сетевой коммуникации. Заметна неготовность педагога к взаимодействию с другими субъектами образования в новых социокультурных условиях глобального сетевого коммуникационного пространства. Это обусловлено, по-видимому, противоречиями, остающимися пока в системе подготовки педагога:

- между изменившимися условиями взаимодействия субъектов образования и отсутствием специальной подготовки педагогов к такому взаимодействию;
- между наличием многообразного инструментария расширяющего возможности организации образовательного процесса в изменившихся условиях и недостаточным системным осмыслением его возможностей в процессе подготовки педагогов к взаимодействию с субъектами образования.

Взаимодействие практически в любой профессиональной деятельности занимает значительное место, а в педагогической деятельности – это один из центральных элементов. При рассмотрении вопросов подготовки педагогов этот аспект всегда был в поле зрения исследователей. В ходе научно-технического прогресса, с появлением новых технологий, развитием Глобальной Сети скорость и радиус взаимодействия расширились невероятно. Значительно расширился и спектр инструментов социального взаимодействия. Но информационные технологии, расширяющие инструментарий и возможности социального взаимодействия – это не совсем то, что используется педагогом для организации образовательного взаимодействия, целью которого, в первую очередь, являются образовательные результаты, способствующие развитию личности. Сеть существенно изменяет социальные и индивидуальные характеристики личности, что в свою очередь влияет на взаимодействие школьника с педагогами в образовательном процессе [5].

Между тем, деятельность и общение школьников в условиях

Глобальной Сети изменились настолько, что можно, опираясь на теорию Л. С. Выготского о развитии высших психических функций человека, говорить о новых культурно-исторических орудиях, опосредующих жизнедеятельность подрастающих поколений [4].

Совокупность этих и других факторов, обуславливающих динамику современного мироустройства, повлияла на появление феномена «сетевой» личности - молодого человека, личностное развитие которого происходит в сетевую эпоху, для которого существенную ценность приобретает возможность удовлетворения той или иной возникшей у него коммуникативной (или познавательной) потребности (желания) в момент ее возникновения (на пике интереса), а не отсрочено [1].

Анализ существующей практики свидетельствует о том, что современный учитель не вполне готов к продуктивному педагогическому взаимодействию с «сетевой» личностью.

Между тем, возникновение сетевой личности как субъекта образовательного процесса влечет за собой еще одну новую проблему – разработки новых образовательных пространств, адекватных ожиданиям сетевой личности и представляющих собой синтез реального и виртуального образовательных пространств.

Заметим, что виртуальное пространство, которое мы отождествляем с миром компьютерных сетей, по существу является лишь визуализированной формой воображаемого нами пространства. Что же касается воображаемого пространства как такового, то оно присутствовало в наших мыслях всегда (а не только в последние десятилетия развития Глобальной сети) и может, что не маловажно, иметь различную размерность. Так, зачастую мы мысленно находимся в одномерном пространстве, которое графически отображается линией, а перемещение возможно только вдоль этой линии. В этом пространстве существуют понятия: вперед-назад, дальше-ближе, раньше-позже, но отсутствуют такие понятия, как «в сторону», «вариативность», «многовекторность».

Возникают в нашем воображении и двумерные пространства, которые порождают такие понятия, как вариативность, многовекторность, маршрут, картирование. Интернет существенно развил двумерный воображаемый мир: двумерный экран, линкование – мгновенный переход из одной точки сети в другую. В двумерном пространстве объекты отображаются (на экране, на листе бумаги) условными изображениями, обозначениями – номером телефона, почтовым адресом, электронным адресом, аккаунтом в глобальной сети).

В настоящее время создаются платформы [3]), в рамках которых

пользователи могут пробовать себя в деле создания объектов виртуальной реальности в трехмерном пространстве. Такое пространство по размерности совпадает с нашим реальным пространством, дополняет его, что придает виртуальному трехмерному пространству определенную привлекательность. В таком пространстве отпадает необходимость в условных обозначениях и особое значение приобретают такие характеристики как локация - становится важно, где ты находишься, как выглядит окружение, как пройти, что рядом? Трехмерное виртуальное пространство может визуализироваться в виде городской среды, в рамках которой можно заказать себе площадку для ведения той или иной, в частности, образовательной деятельности. Иными словами, внутри трехмерного виртуального пространства «общего назначения» можно выстраивать трехмерное виртуальное образовательное пространство.

Реализация педагогом трехмерного виртуального образовательного пространства сегодня уже возможна и состоит (как вариант) в подготовке своей виртуальной педагогической студии, имеющей вполне конкретный адрес в трехмерном виртуальном мире, выборе местоположения студии, подборе типа помещения, выборе дизайна и т.д.

Инструментом профессиональной работы педагога в такой студии может служить так называемая виртуальная лекционная композиция, основанная в технологическом плане на сочетании 3D студии с 2D изображением педагога [2]. По замыслу конструкторов виртуальной реальности «общего пользования» (не образовательной), субъекты, действующие в виртуальной реальности, должны отображаться 3D-аватарами. Это вполне логично, когда речь идет о подготовке таких объектов, как банк, кофейня, офис или интернет-магазин, где содержание взаимодействия сводится к профессиональному обслуживанию клиента. Что же касается образовательного пространства, в котором осуществляется межличностное взаимодействие с педагогом, то по состоянию на сегодня представить такое взаимодействие в обстановке студии можно, скорее с использованием видеообраза реального педагога, нежели в виде его аватара. Поэтому центральным неотъемлемым элементом педагогической студии является плазменный экран для импорта образа педагога с видеохостинга в записи или в режиме реального времени, а сама лекционная композиция включает в себя монолог лектора (как стержневой компонент композиции) и дополнительные содержательные компоненты различных форматов (видео, аудио, презентационные) [2].

Заходя в студию, слушатель попадает в подготовленное лектором виртуальное образовательное пространство, которое превращается в

образовательную среду тогда, когда на плазме возникает монолог лектора.

Важно подчеркнуть, что виртуальная лекционная композиция повышает субъектность слушателя, поскольку управление образовательным процессом смещается на самого слушателя, который самостоятельно режиссирует свое нахождение в виртуальной образовательной среде, подбирая скорость и последовательность просмотра материала, повтор фрагментов, объем и порядок использования дополнительных компонентов, свое перемещение в аудитории во время лекции, etc. К этому добавим, что каждое повторное вхождение слушателя в обстановку лекционной композиции отличается от предыдущего, поскольку сложно воспроизвести в точности последовательность собственных действий в условиях виртуальной реальности (ракурс, перемещение, прерывание речи лектора, отвлечение на те или иные артефакты, сопутствующие лекции). Это придает свежесть уже знакомому процессу при повторном просмотре виртуальной лекционной композиции.

Подготовка и реализация на практике сценария виртуальной лекционной композиции требует освоения педагогом новых технологий, требует технологической культуры иного, более продвинутого уровня, требует освоения новых компетенций. К ним относятся [2]:

- разработка и реализация интерьера виртуальной аудитории с использованием конструктора платформы виртуальной реальности (дизайнер),
- подготовка содержательной текстовой основы авторского монолога лекционной композиции (автор текста),
- подбор и подготовка дополнительного текстового, аудио и видеоматериала (автор-конструктор),
- привязка дополнительных материалов к тем или иным объектам (артефактам) виртуальной аудитории (конструктор),
- подготовка сценария авторского монолога, в котором, помимо содержательной текстовой основы, включены ремарки-обращения к слушателю по использованию образовательной среды, в которой разворачивается лекционный процесс (сценарист),
- режиссура видеозаписи авторского монолога, (актер-режиссер),
- техническая подготовка видеофайла авторского монолога (видеомонтажер),
- сборка компонентов лекционной композиции в единое целое на веб-платформе виртуальной реальности (веб-монтажер).

Представляется, что перечисленные выше компетенции (дизайн, режиссура, подготовка сценария, монтаж, etc.), которые еще недавно

считались сугубо профессиональными, но не входящими в состав профессиональной компетентности преподавателя, сегодня, ввиду технологического прогресса, появления платформ с дружелюбным интерфейсом по отношению к пользователю-непрофессионалу, постепенно переходят в разряд общекультурных и в этом качестве – обязательных в спектре профессиональной компетентности преподавателя.

Источники

1.Ахаян А.А. Сетевая личность как педагогическое понятие: приглашение к размышлению // Письма в Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. 2017. №8 (декабрь). ART 2560. URL: <http://emissia.org/offline/2017/2560.htm> [дата обращения 01.09.2020]

2.Ахаян А.А. Виртуальная лекционная композиция: включение элементов виртуальной реальности в образовательный процесс // Письма в Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. 2018. №4 (апрель). ART2604. URL: <http://emissia.org/offline/2018/2604.htm> [дата обращения 01.09.2020]

3.Mark.Space. Next generation Internet. [электронный ресурс] URL: <https://mark.space> - 2018 [дата обращения 10.04.2018]

4.Орлов А.А. Обучение будущих учителей педагогическому взаимодействию с обучающимся в реальном и виртуальном пространстве / Первая международная научно-практическая конференция «Образовательная динамика сетевой личности. Сборник статей. СПб. РГПУ. 2018. с.155-161.

5.Сазонова А.Н. Потенциал магистратуры в подготовке педагога информационного общества» / Вторая международная научно-практическая конференция «Образовательная динамика сетевой личности. Сборник статей. СПб. РГПУ. 2019. с.51-58.