

ВИРТУАЛЬНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СТУДИЯ: ПОНЯТИЕ И ВОЗМОЖНОСТИ



- 1. БОРЬБА ИДЕЙ: ЦЕЛИ И ЦЕННОСТИ.**
КУЛЬТ ПОТРЕБЛЕНИЯ ИЛИ КУЛЬТ СОЗИДАНИЯ ?
ЦЕННОСТИ ОБЩЕСТВА – ЦЕЛИ ОБРАЗОВАНИЯ –
ЦЕННОСТИ ЛИЧНОСТИ
- 2. БОРЬБА ИДЕЙ В ДИНАМИКЕ:**
ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС.
СЕТЕВАЯ ЛИЧНОСТЬ: НЕ МОЖЕТ И НЕ БУДЕТ
ЖДАТЬ
- 3. НОВЫЙ ИНТЕРНЕТ:**
ПАРАЛЛЕЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ СО СВОЕЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДОЙ И СВОИМИ
ПЕДАГОГАМИ

<https://stoll.spb.su/v/23/v230324.htm>

О ЧЕМ ПОЙДЕТ РЕЧЬ: ТЕРМИНОЛОГИЯ

1.ВИРТУАЛЬНОЕ ТРЕХМЕРНОЕ ПРОСТРАНСТВО.

2.ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА ВИРТУАЛЬНОГО ТРЕХМЕРНОГО ПРОСТРАНСТВА – СОВОКУПНОСТЬ УСЛОВИЙ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ ТРЕХМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ.

3.ВИРТУАЛЬНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СТУДИЯ – ВАРИАНТ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В ВИРТУАЛЬНОМ ТРЕХМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ.

4.ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЕКЦИОННАЯ КОМПОЗИЦИЯ - ИНСТРУМЕНТ ПЕДАГОГА В ВИРТУАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СТУДИИ.

5.«ГОСТИНАЯ ШТОЛЯ» - ПРИМЕР ВИРТУАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СТУДИИ.

<https://stoll.spb.su/23/230221.htm>

<http://met.emissia.org/offline/2023/met102/met102.pdf>

ВИРТУАЛЬНОЕ ТРЕХМЕРНОЕ ПРОСТРАНСТВО



Mark Space 2016-2018

СОЗДАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В ТРЕХМЕРНОМ ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПЕРСПЕКТИВНО ПО ДВУМ ПРИЧИНАМ

ВО-ПЕРВЫХ, ТРЕХМЕРНОЕ ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО ВОСПРИНИМАЕТСЯ КАК ПРОДОЛЖЕНИЕ РЕАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА. ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ СРЕДУ В ТАКОМ ПРОСТРАНСТВЕ **МОЖНО СДЕЛАТЬ УЗНАВАЕМОЙ**, ПРИВЫЧНОЙ. С ТЕЧЕНИЕМ ВРЕМЕНИ ЭТА СРЕДА В ИЗВЕСТНОЙ МЕРЕ МЕНЯЕТСЯ В СООТВЕТСТВИИ С ЛОГИКОЙ ПРОТЕКАЮЩЕГО В НЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА. **УЗНАВАЕМОСТЬ СРЕДЫ В СОЧЕТАНИИ С ЛЕГКОЙ ДОСТУПНОСТЬЮ МОТИВИРУЕТ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ НА ВОЗВРАЩЕНИЕ** В ЭТУ СРЕДУ ДЛЯ ПРОДОЛЖЕНИЯ УЧАСТИЯ В ПРОЦЕССЕ.

ВО-ВТОРЫХ , В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ТРЕХМЕРНОГО ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ОБУЧАЮЩИЙСЯ **МОЖЕТ УПРАВЛЯТЬ** СВОИМ ПОВЕДЕНИЕМ, СКОРОСТЬЮ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬЮ СОБЫТИЙ, ЛОГИКОЙ ПРОЦЕССА. **ОН УЧАСТВУЕТ В РЕЖИССУРЕ ПРОЦЕССА, ЕГО СУБЪЕКТНОСТЬ ВОЗРАСТАЕТ.**

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА ВИРТУАЛЬНОГО ТРЕХМЕРНОГО ПРОСТРАНСТВА КАК СОВОКУПНОСТЬ УСЛОВИЙ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ ТРЕХМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ:

ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКИХ (БЫСТРЫЙ ИНТЕРНЕТ, ВЕБ-ХОСТИНГ, ВИДЕО-ХОСТИНГ, ВИРТУАЛЬНЫЙ СЕРВЕР, ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ)

СОЦИАЛЬНЫХ (СУБЪЕКТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДОЛЖНЫ ОБЛАДАТЬ ПЕРСОНАЛЬНОЙ ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКОЙ ДОСТАТОЧНО ВЫСОКОГО УРОВНЯ)

ПЕДАГОГИЧЕСКИХ (ОСВОЕНИЕ МЕТОДОЛОГИИ, РАЗРАБОТКА КОНТЕНТА, ПОДГОТОВКА ПЕДАГОГА К НОВОЙ РОЛИ)

ОРГАНИЗАЦИОННЫХ (КООРДИНАЦИЯ С РЕАЛЬНЫМ СЕКТОРОМ ; ИНТЕГРАЦИЯ КАНАЛОВ СВЯЗИ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА С КАНАЛАМИ СВЯЗИ ОБЫЧНОГО ИНТЕРНЕТА И МОБИЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ)

ВИРТУАЛЬНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СТУДИЯ КАК ВАРИАНТ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ В ВИРТУАЛЬНОМ ТРЕХМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ.

ПЕРВОЕ: КОМБИНАЦИЯ 3D ПРОСТРАНСТВА + 2D ПЕДАГОГА
КОМБИНИРУЕТСЯ ТРЕХМЕРНОЕ ПРОСТРАНСТВО СТУДИИ С
ПЛАЗМЕННЫМ ЭКРАНОМ, НА КОТОРЫЙ МОЖНО ВЫВОДИТЬ
ИЗОБРАЖЕНИЕ ПЕДАГОГА В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ (ОНЛАЙН)
ИЛИ В ЗАПИСИ (ОФФЛАЙН).

ВТОРОЕ: НЕИЗМЕННЫЙ ИНТЕРЬЕР СТУДИИ – ПОСТОЯННАЯ
СОСТАВЛЯЮЩАЯ ЕЕ ДИЗАЙНА, ПРИЗВАННАЯ СОЗДАВАТЬ УЗНАВАЕМЫЙ
ОБРАЗ СТУДИИ.

ТРЕТЬЕ: ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЕКЦИОННАЯ КОМПОЗИЦИЯ - ГЛАВНЫЙ
ИНСТРУМЕНТ РАБОТЫ ПЕДАГОГА В ВИРТУАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ
СТУДИИ .

ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЕКЦИОННАЯ КОМПОЗИЦИЯ КАК ГЛАВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ РАБОТЫ ПЕДАГОГА В ВИРТУАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СТУДИИ

ОНА ВКЛЮЧАЕТ :

- **МОНОЛОГ ЛЕКТОРА**

- **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ-АРТЕФАКТЫ** (ПОСТЕРЫ НА СТЕНАХ, ПРЕДМЕТЫ, КНИГИ) К КОТОРЫМ ЛЕКТОР ОБРАЩАЕТСЯ В ХОДЕ СВОЕГО МОНОЛОГА И КОТОРЫЕ ОТЛИНКОВАНЫ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ.

МОНОЛОГ ЛЕКТОРА СОДЕРЖИТ ОБРАЩЕНИЯ К СЛУШАТЕЛЮ, ПРИВЛЕКАЮЩИЕ ЕГО ВНИМАНИЕ К ТЕМ ИЛИ ИНЫМ АРТЕФАКТАМ СТУДИИ.

АРТЕФАКТЫ ПРИЗВАНЫ КОНКРЕТИЗИРОВАТЬ ПРЕДМЕТ МОНОЛОГА.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ФУНКЦИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СТУДИИ

В СТУДИИ УДОБНО ПРОВОДИТЬ ОПРОСЫ В ХОДЕ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕХ ИЛИ ИНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ. ЦЕЛИ, СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ОПРОСА МОЖНО ПОДРОБНО ИЗЛОЖИТЬ С ЭКРАНА СТУДИИ, А ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ АНКЕТЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЕРВИС «GOOGLE-ДОКУМЕНТЫ», ОТЛИНКОВАВ НА НЕГО ОДИН ИЗ КОМПОНЕНТОВ СТУДИИ (НАПРИМЕР, РАСКРЫТУЮ КНИГУ).

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ В ВИРТУАЛЬНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СТУДИИ: КОЛЛЕКТИВНАЯ и ИНДИВИДУАЛЬНАЯ

КОЛЛЕКТИВНАЯ ФОРМА ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ СОЧЕТАНИЕМ РЕЖИМА КОЛЛЕКТИВНОГО ВИДЕОЧАТА (YANDEX-TELEMOST, ZOOM, ETC.) С ПОДСТАНОВКОЙ НА ОБЩИЙ ЭКРАН ИЗОБРАЖЕНИЯ СТУДИИ ОТ ОДНОГО ИЗ УЧАСТНИКОВ (ВЕДУЩЕГО), КОТОРЫЙ РАСПОЛАГАЕТ ПЕРСОНАЛЬНЫМ ДОСТУПОМ В СТУДИЮ.

ЭТО ОНЛАЙН-ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ, ПРИ КОТОРОЙ УЧАСТНИКИ МОГУТ КОММУНИЦИРОВАТЬ МЕЖДУ СОБОЙ, НО САМОСТОЯТЕЛЬНО НИКАКИХ ДЕЙСТВИЙ В СТУДИИ ОСУЩЕСТВЛЯТЬ НЕ МОГУТ.

ЭТА «КОММУНИКАТИВНАЯ», НО НЕ «ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ» ФОРМА РАБОТЫ ПОЗВОЛЯЕТ ПРОВОДИТЬ **ЛЕКЦИОННЫЕ И СЕМИНАРСКИЕ** ЗАНЯТИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ.

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ФОРМА РАБОТЫ ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ УСТАНОВКОЙ НА ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ-КЛИЕНТА.

ПРИ КАЖДОМ НОВОМ ВКЛЮЧЕНИИ ПРОГРАММА СОЕДИНЯЕТСЯ С СЕРВЕРОМ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СТУДИИ И ОБНОВЛЯЕТ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ЕЕ ВИД ДО АКТУАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ.

ЭТО ОФФЛАЙН-ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ, ПРИ КОТОРОЙ ПОСЕТИТЕЛЬ НАХОДИТСЯ «ОДИН НА ОДИН» СО СТУДИЕЙ, ОН МОЖЕТ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ И СОВЕРШАТЬ ДЕЙСТВИЯ, ПРЕДУСМОТРЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ.

ЕСЛИ К СТУДИИ ПОДКЛЮЧАЮТСЯ ОДНОВРЕМЕННО НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК - ОНИ НЕ ВИДЯТ ДРУГ ДРУГА И НИКАК НЕ ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ. ЭТА «ДЕЯТЕЛЬНОСТНАЯ», НО НЕ «КОММУНИКАТИВНАЯ» ФОРМА ОБЕСПЕЧИВАЕТ ПОСЕТИТЕЛЮ ВОЗМОЖНОСТЬ **САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ И РЕФЛЕКСИИ** В УДОБНОЕ ДЛЯ НЕГО ВРЕМЯ.

ВИРТУАЛЬНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СТУДИЯ
РАССМАТРИВАЕТСЯ В КАЧЕСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ
ИММЕРСИВНОЙ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ ТРЕХМЕРНОГО
ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ ПРОГРАММЫ-КЛИЕНТА

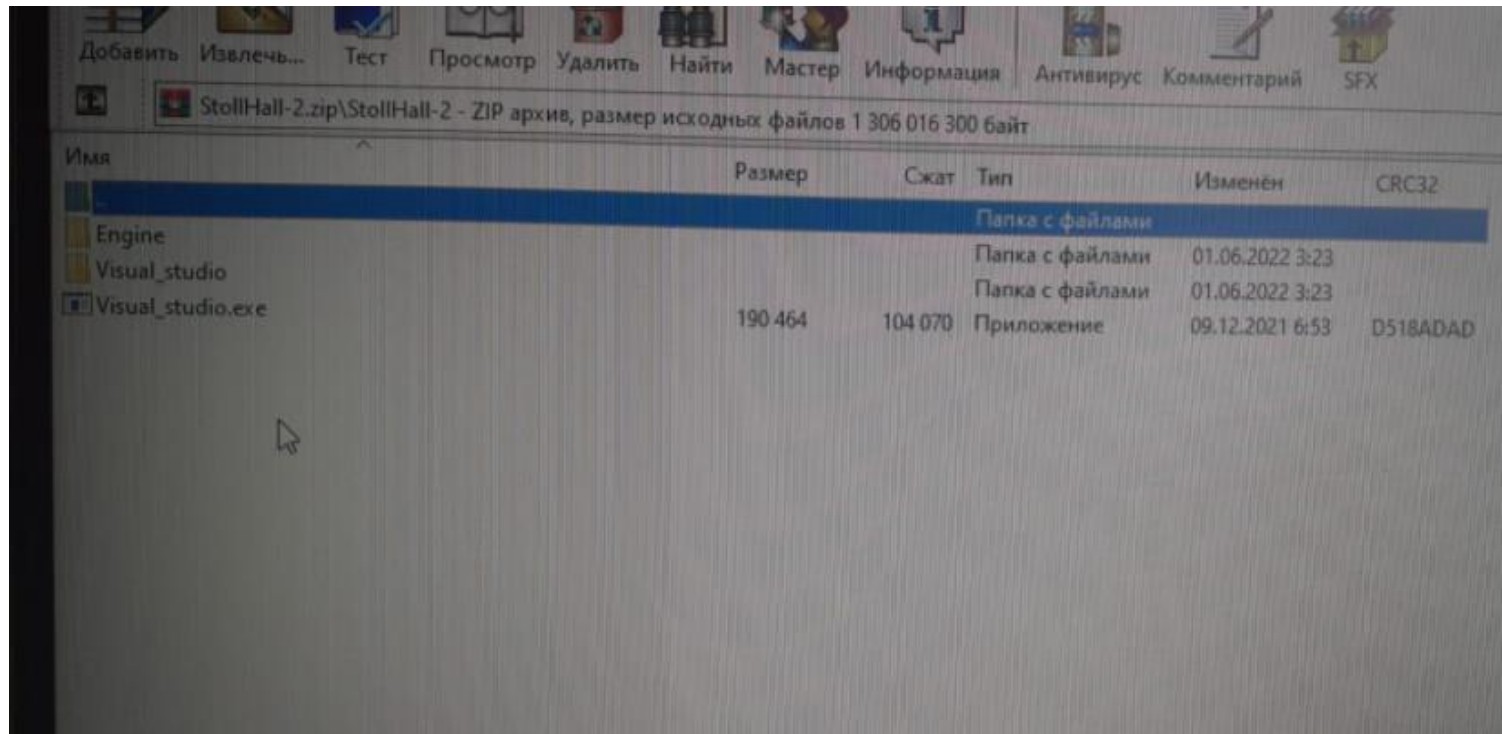
Программа-клиент «Гостиная Штоля» (версия 0.16), подготовленная на основе программы Unreal Engine 4, позволяет с компьютеров, находящихся под управлением операционной системы «Windows 10» и выше заходить в трехмерное пространство Гостиной Штоля, перемещаться в нем и совершать действия, предусмотренные возможностями образовательной среды этого пространства.

По состоянию на март 2023 года это пространство включает в себя, помимо самой Гостиной Штоля, Малахитовый зал и две рекреации. В окнах кабинетов просматривается территория Герценовского Университета и набережная реки Мойки.

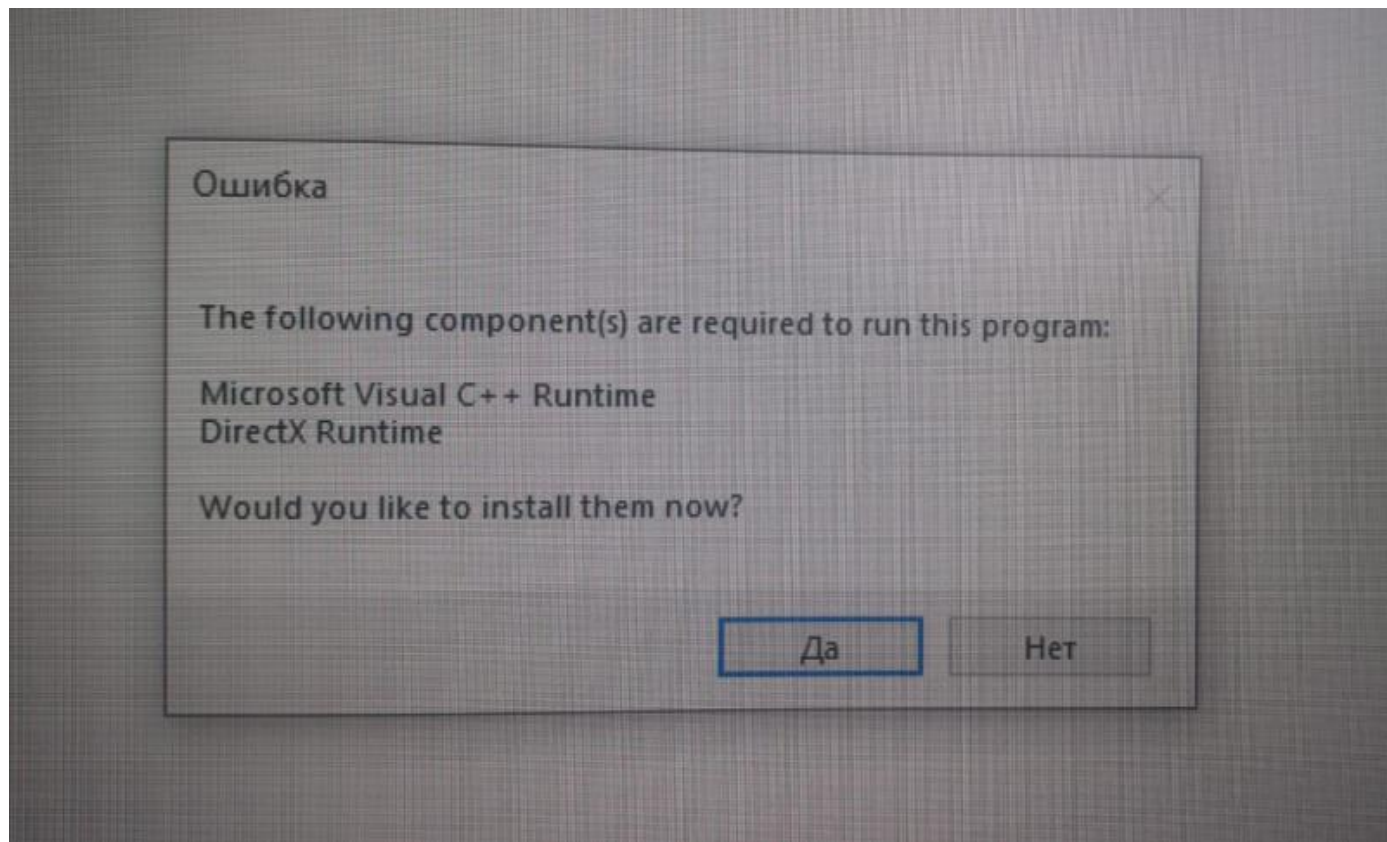
При каждом запуске программы-клиента на персональном компьютере она автоматически связывается с сервером Гостиной Штоля и обновляет изображение пространства Гостиной до его текущего актуального состояния.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

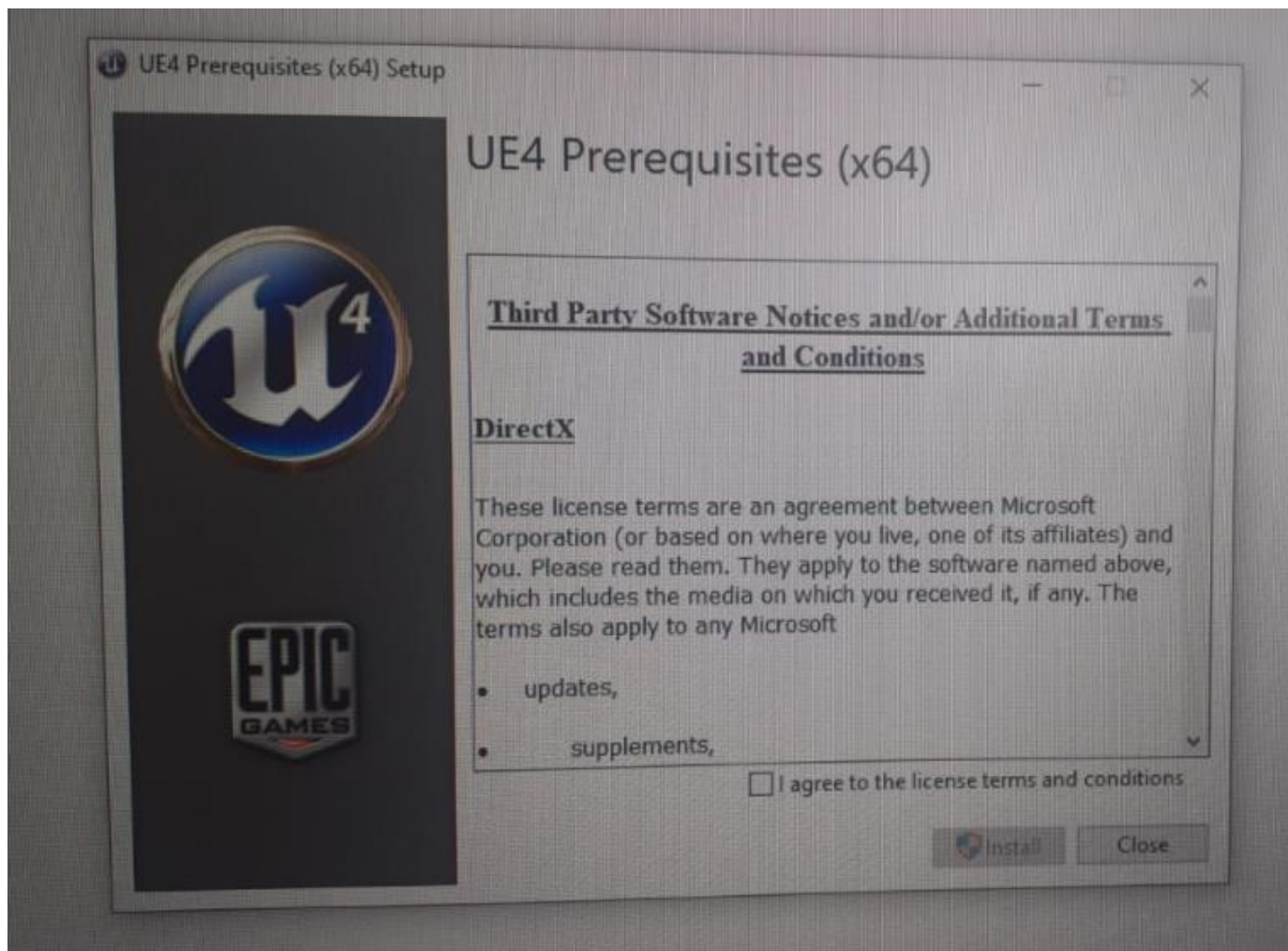
Скачайте по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/-lc6pYCb6stx8g> последнюю версию файла (**Stoll Hall 0.16.zip**). Вес файла – около 800 мБ.



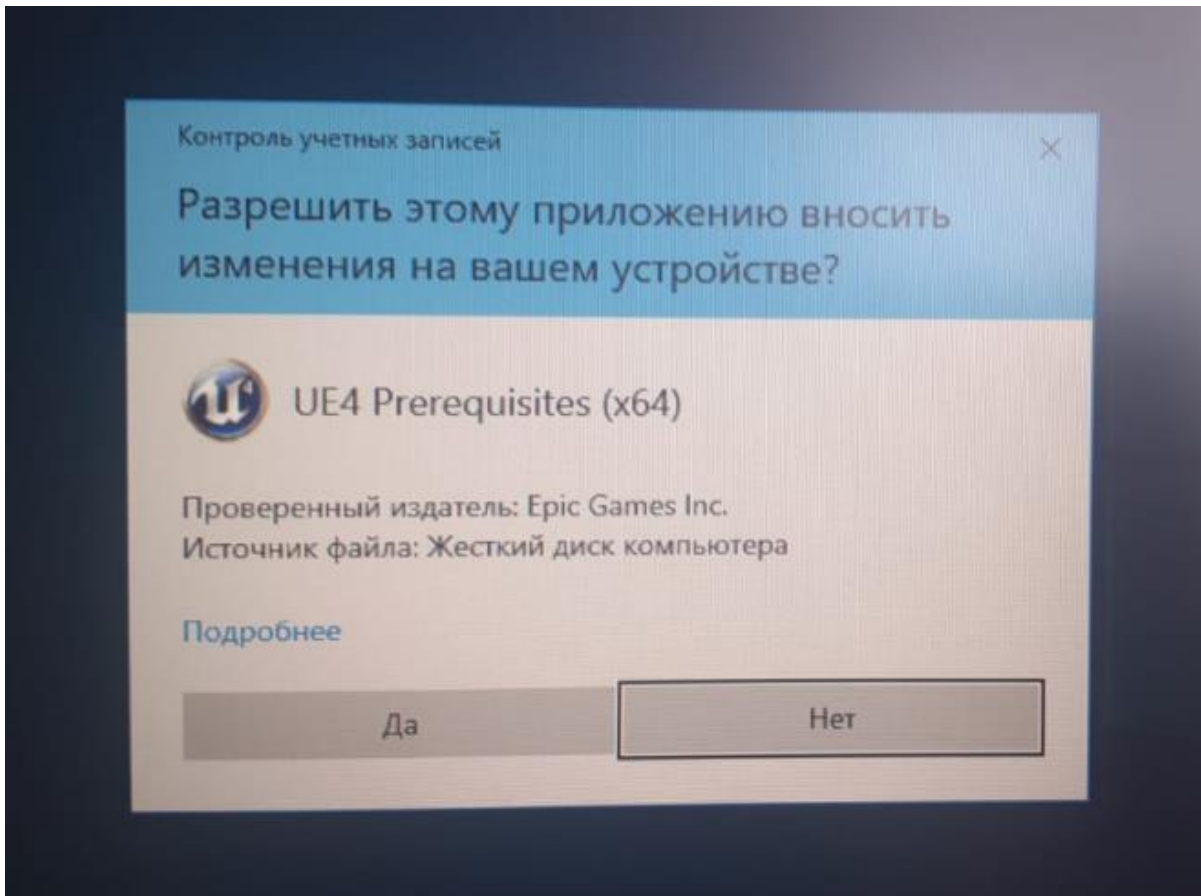
После скачивания и распаковки этого файла образуются две папки (Engine и Visual_studio) и файл установки Visual_studio.exe . **Кликните по этому файлу.**



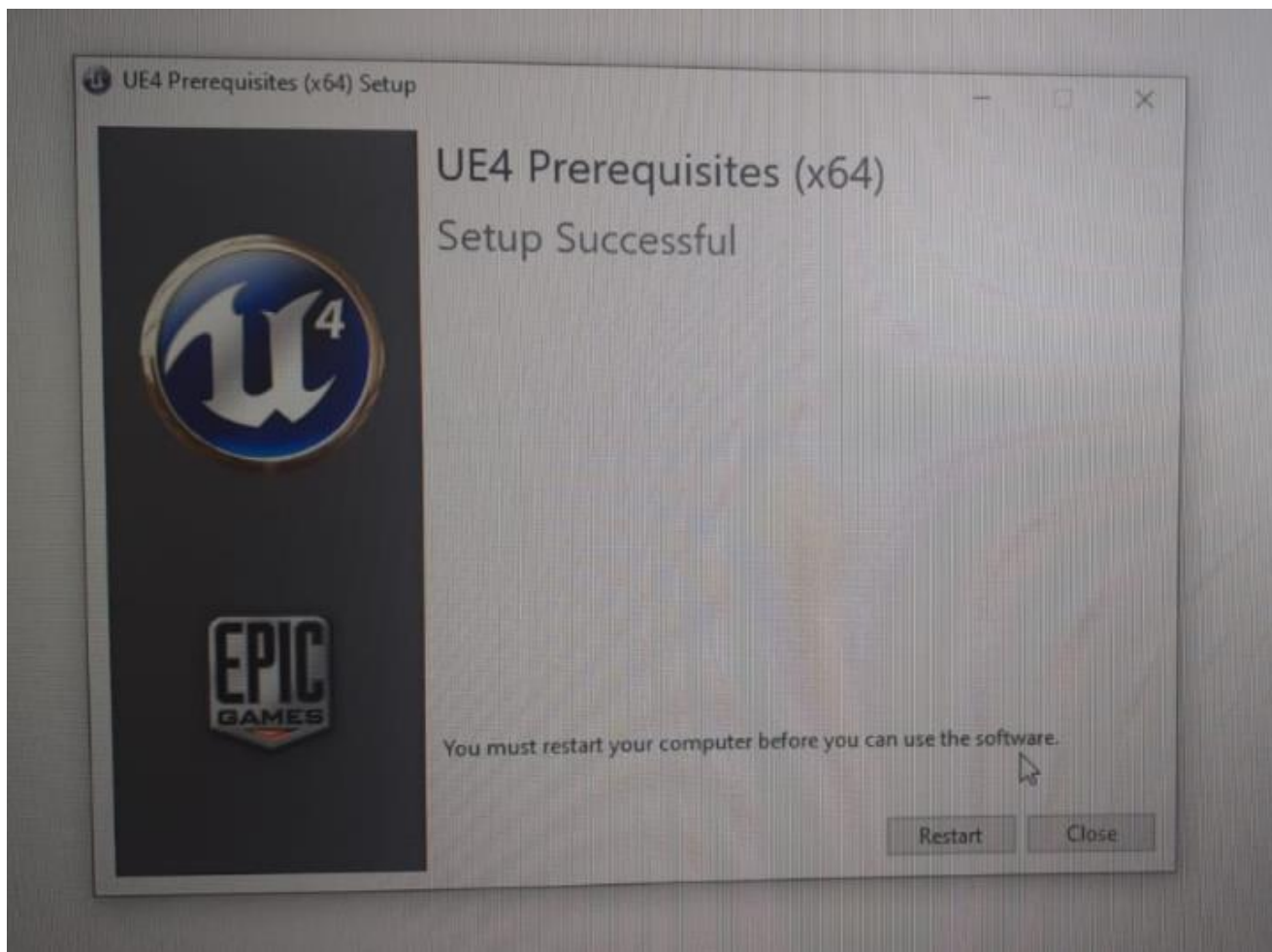
На экране может высветиться табло с надписью ОШИБКА и вопросом: Вы действительно хотите инсталлировать эту программу? **Ответьте ДА**



Следующий вопрос - о согласии соблюдать правила лицензии, прежде чем начать инсталляцию. **Поставьте птичку в квадратик внизу (что означает, что Вы согласны) и нажмите INSTALL**

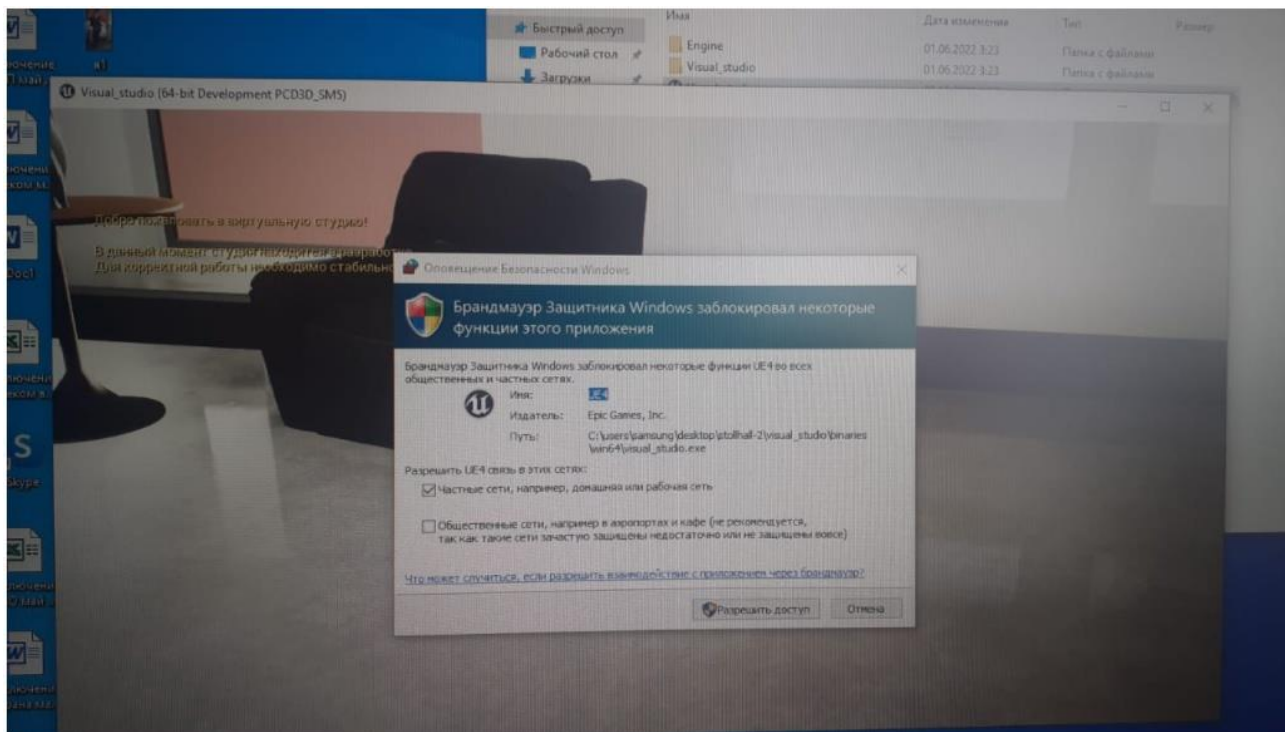


Следующий вопрос – о разрешении этой программе вносить изменения на Вашем компьютере? **Ответьте ДА**

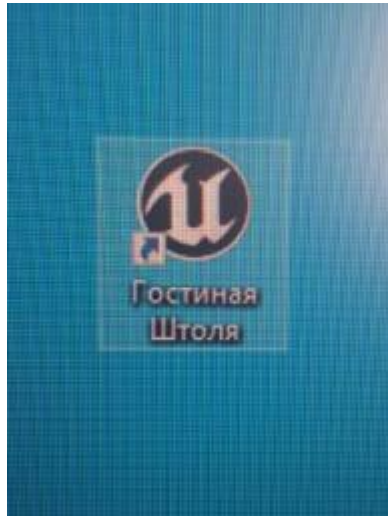


Программа начнет устанавливаться. По окончании установки высветится табло с надписью: нужно перезагрузить компьютер.

Нажмите RESTART



После перезагрузки Вы увидите часть Гостиной и на очередном табло Вас спросят – в каких обстоятельствах Вы планируете связываться с Гостиной – только из дома или из публичных мест тоже (в этом случае Ваши личные данные могут быть видны другим). **Поставьте птичку в верхнем квадратике (дома). И нажмите РАЗРЕШИТЬ ДОСТУП.**



После перезагрузки компьютера на рабочем столе должен появиться значок этой программы с надписью Unreal Engine. **Можете переименовать его в Гостиную Штоля, чтобы понимать куда именно он ведет.**

Управлять перемещением по Гостиной можно стрелками и мышкой. Стрелками — вперед, назад, вправо, влево. Мышка: вращение вокруг вертикальной оси, подъем взгляда наверх или вниз. Курсор мышки виден на экране.

В первый момент при включении Гостиной курсор мышки не виден и перемещаться по Гостиной трудно! **Нужно вывести на середину экрана один из настенных постеров и нажать ALT** . На постере возникнет красная точка, которая впоследствии исчезнет. С этого момента Вам будет виден курсор мышки.

В Гостиной, рекреациях и других кабинетах интерактивны:

- экраны плазменных панелей на стенах,
- постеры на стенах,
- раскрытые книги,
- радиоприемники (можно послушать музыку)

Для включения изображения на плазме, активации книги или радиоприемника переместите их в центр экрана и нажмите ALT.

Проф. А.А.Ахаян

НИЛ Педагогических проблем применения интернет-технологий в образовании, Институт педагогики, РГПУ им. А.И.Герцена

март 2023

Whats App +7 904 5169922

Литература

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>

2. Ахаян А.А. Виртуальная лекционная композиция: включение элементов виртуальной реальности в образовательный процесс // Письма в Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. 2018. №4 (апрель). ART 2604.

URL: <http://emissia.org/offline/2018/2604.htm>.

3. Ахаян А.А. Задачи построения среды и инструментов сетевого образовательного взаимодействия процесс // Письма в

Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. 2020. №12 (декабрь). ART 2900.

URL: <http://emissia.org/offline/2020/2900.htm>.

4. Ахаян А.А. О принципах организации виртуальной педагогической студии// Письма в Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. 2021. №11 (ноябрь). ART 3000.

URL: <http://emissia.org/offline/2021/3000.htm>.

5. Ахаян А.А. Трехмерная виртуальная педагогическая студия как вариант организации образовательной среды // Письма в Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. 2021. №12 (декабрь). ART 3015.

URL: <http://emissia.org/offline/2021/3015.htm> .

6. Ахаян А.А., Карпов Н.Э. От виртуальной педагогической студии к виртуальному корпусу педагогических кафедр [видео] / VI научно-практическая конференция с международным участием "Образовательная динамика сетевой личности". РГПУ им. А.И.Герцена. Санкт-Петербург. 24.01.2023 г. // Гостиная Штоля: научно-педагогический сетевой видеожурнал. 2023 г., №1 (январь-март) 2023. ART 230124. (с 4-й мин.) . - ISSN 2782-1684. - URL: <https://stoll.spb.su/23/230124.htm> .
7. Ахаян А.А., Карпов Н.Э., Рэутт К.В. Виртуальная педагогическая студия как инструмент педагогический и научной деятельности преподавателя вуза [видео] / V научно-практическая конференция с международным участием "Современный культурно-цивилизационный кризис: теории и реалии инноваций в образовании". ЛГУ им.Владимира Даля, Луганск, 02.11.2022 // Гостиная Штоля: научно-педагогический сетевой видеожурнал. №4(октябрь-декабрь), 2022. ART 221102 (с 6 -й мин.)- ISSN 2782-1684. URL: <https://stoll.spb.su/22/221102.htm>.
8. Ахаян А.А. О персональной и коллективной формах организации работы в виртуальной педагогической студии [видео] // Гостиная Штоля: научно-педагогический сетевой видеожурнал. 2022. №2 (апрель-июнь). ART 220622. 22 июня 2022. ISSN 2782-1684. - URL: <https://stoll.spb.su/22/220622.htm>.
9. Ахаян А.А. О разработке VR-Гостиной Штоля [видео] // Гостиная Штоля: научно-педагогический сетевой видеожурнал. 2021. №4(октябрь-декабрь). ART 211214.14 декабря 2021. ISSN 2782-1684. - URL: <https://stoll.spb.su/21/211214.htm>.
10. Манайчева Е.А., Ахаян А.А. Видеомодель урока литературы в виртуальной педагогической студии [видео] // Гостиная Штоля: научно-педагогический сетевой видеожурнал. 2022. №2(апрель-июнь). ART 220407. 7 июля 2022. ISSN 2782-1684. - URL: <https://stoll.spb.su/22/220407.htm>.