

Секція I. Філософія у системі соціогуманітарного знання

Освіта в умовах віртуалізації: постановка проблеми

*Ольга ПРОЦЕНКО, докторка філософських наук, професорка,
Світлана ЧМИХУН, кандидатка філософських наук, доцентка
Національний аерокосмічний університет ім. М. Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»*

Сучасна соціокультурна парадигма відрізняється від попередньої об'єктивною потребою у переході до віртуальних способів передачі, освоєння та зберігання інформації в усіх галузях людської діяльності: фундаментальній науці, виробництві, медицині, освіті тощо. Ця потреба визначається необхідністю технічної інтеграції концептуального та технологічного моделювання діяльності людини.

За такої постановки проблеми використання віртуальних засобів передачі, освоєння, зберігання інформації, наприклад, у системі освіти, інтенсифікує формування ключових компетенцій та компетентностей як викладача, так і студента чи школяра. А також дозволяє уявити процеси та явища мікро- та макросвіту у форматі реального часу та простору, і, як наслідок, сприяє віртуалізації культури та представлених у образно-символічному варіанті ідеалів, норм, цінностей.

Але складно не помітити, що нова модель системи освіти з властивою їй тенденцією віртуалізації навчального комунікативного простору демонструє посилення суперечностей між використанням педагогічних технологій на основі віртуальної реальності та інерцією багаторічних традицій освітньої практики.

Під знаком питання також залишаються такі аспекти віртуалізації освітнього процесу, як особливості особистісного сприйняття, фальсифікація та верифікація знань, адекватна передача ідеологічних та культурних смислів.

Нарешті, віртуальна передача знань виносить за рамки процесу навчання та виховання такі важливі для формування повноцінної особистості компоненти, як особистий авторитет та приклад Вчителя.

Молода людина сучасного інформаційного суспільства, все частіше опиняючись у віртуальному просторі, спочатку змінює, а потім і вбудовує свій стиль мислення, фокус і концентрацію уваги, мотивацію і навіть поведінку загалом у систему віртуальних ціннісних орієнтирів.

Сучасні вітчизняні вчені найретельніше досліджують віртуальну інноваційність, яка «усе більше перетворюється в друге штучне середовище, поряд з культурою, сконструйованою людиною» [1, с. 288]. На сьогодні надзвичайно важливо звернути увагу на те, що основним змістом інноваційних процесів є внесення змін у традиційні, сформовані системи, що стали масовими, й засоби прогресивного досвіду.

Одним із таких процесів у освіті став феномен «віртуальної педагогіки» [1]. Тому необхідно розуміти, що мається на увазі під так званим процесом віртуалізації. Адже у фокусі уваги як інтерактивне середовище, яке імітує фізичну реальність за допомогою новітніх технологій, кіберпростору,

інформаційного простору глобальної мережі Інтернет, так і світ розумових процесів і навіть снів. Виходить, що «віртуальне» може бути протилежністю «реального», визначеного за допомогою понять інформаційного суспільства.

Виникає цікаве питання: з яких позицій, у якому контексті розглядати феномен «віртуальної реальності» (а цей феномен вже став складовою міждисциплінарних досліджень) – з погляду постмодерністської теорії (авторитетний закордонний підхід) або ж з позицій онтології.

Визначитися з базисом розуміння природи феномена, актуалізувати філософський аналіз предмета необхідно, оскільки тенденція нарощування обсягів віртуальної педагогіки є очевидною. Багато дослідників звертають увагу на міф про те, що поняття «віртуальна реальність» (virtual reality) ввів американський вчений Жерон Ланье в 80-х рр. XX ст., коли створив фірму «VPL Research», що випускала комп'ютерні системи, які включають шолом та рукавичку для інтерактивної взаємодії в штучно створеному середовищі, імітуючому реальність (раніше також використовувалися такі поняття, як «штучна реальність», «кіберпростір», «електронна реальність»). У результаті масового виходу віртуальних комп'ютерів на ринок у повсякденній свідомості термін «віртуальна реальність» став асоціюватися саме з комп'ютерами, породивши ідею кіберкультури.

Проте категорія віртуальності використовувалася в античній філософії, схоластиці, філософії Нового часу, пройшовши через всю історію філософської думки. Тим важливіше дослідити історико-філософську спадкоємність розуміння віртуального для встановлення місця цієї категорії в сучасній науковій системі координат. Адже філософський зміст віртуального впродовж багатьох років охарактеризувався складними відношеннями можливого і дійсного, актуального і потенційного, а також ідеального і суцього.

Література:

1. Пашков В. В. Віртуалізація освіти: пріоритети і ризики / В. В. Пашков // Гілея: науковий вісник. - 2014. - Вип. 86. - С. 288-291. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/gileya_2014_86_74
2. Половая Н. О. Віртуальне навчання як головний вектор нової інформаційної епохи / Н. О. Половая // Науково-теоретичний альманах «Грані». – 2018. – Т. 21. – № 3. – С. 56-62.