

А.А.Ахаян

доктор педагогических наук, профессор, зав. научно-исследовательской лабораторией педагогических проблем применения интернет-технологий в образовании, Институт педагогики, Российский государственный педагогический университет им. А.И.Герцена, Санкт-Петербург

dr-akhayan@mail.ru

СЕТЕВАЯ ЛИЧНОСТЬ И ТРЕХМЕРНОЕ ВИРТУАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Аннотация. Обсуждается понятие воображаемого пространства различной размерности – одномерное, двухмерное, трехмерное. Рассматривается виртуальное трехмерное пространство, как визуализация трехмерного воображаемого пространства. Рассматривается возможность создания трехмерного виртуального образовательного пространства в рамках проводимых разработок трехмерного виртуального пространства общего назначения (трехмерного интернета). Обсуждается виртуальная педагогическая студия как вариант реализации трехмерного виртуального образовательного пространства и виртуальная лекционная композиция как инструмент деятельности педагога в виртуальной педагогической студии.

Ключевые слова: сетевая личность, трехмерное виртуальное образовательное пространство, виртуальная педагогическая студия, виртуальная лекционная композиция

В последнее десятилетие мы становимся свидетелями стремительного нарастания нового социального явления – сетевого взаимодействия, которое проникает в нашу частную жизнь, влияет на взросление и социализацию подростков, и, наконец, производит определенные изменения в самой личности. Возникло и получило распространение словосочетание «сетевая личность». В научной литературе обсуждается необходимость классифицировать социальные и психолого- педагогические характеристики такой личности, определить стадии ее развития, рассмотреть такие явления как интернет-зависимость и клиповое мышление, определить стратегию педагогического взаимодействия с сетевой личностью [1, 4, 6, 7, 8].

Между тем, само понятие «сетевая личность» в педагогическом дискурсе еще не устоялось. Нам представляется, что отличительная

особенность (новое свойство) такой личности состоит в ее отношении к скорости удовлетворения возникающей у нее познавательной и коммуникативной потребности [1]. Для современного молодого человека возможность удовлетворения такой потребности в момент ее возникновения (на пике интереса, а не отсроченно) представляется вполне естественным. Осознание этой возможности как ценности расширяет ценностный спектр личности, а **наличие в этом спектре такой ценности собственно и является признаком новой, сетевой личности.**

Возникновение сетевой личности как субъекта образовательного процесса влечет за собой новую проблему – разработки **новых образовательных пространств, адекватных ожиданиям сетевой личности и представляющих собой синтез реального и виртуального образовательных пространств.**

Здесь уместно заметить, 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** (когда читаем книгу страница за страницей, размышляем о восхождении, продвижении, обучении – шаг за шагом, класс за классом, когда едем в метро – станция за станцией – и нам не приходит в голову пожелать, чтобы поезд взял чуть правее, к нужному нам гипермаркету: мы знаем, что так нельзя, там нет пространства, пространство есть только спереди и сзади). Графически одномерное пространство 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».

Двухмерное воображаемое пространство (поверхность, в частности – плоскость, лист, карта) порождает такие понятия, как вариативность, многовекторность, маршрут, картирование. Интернет существенно развил двухмерный воображаемый мир: двухмерный экран, линкование – мгновенный переход из одной точки сети в другую. В двухмерном пространстве объекты отображаются (на экране, на листе бумаги) условными изображениями, обозначениями – номером телефона, почтовым адресом, электронным адресом, аккаунтом в глобальной сети). В рамках двухмерного виртуального пространства интернет выстраиваются образовательные структуры (Единая электронная платформа педагогического образования и др.).

Трехмерное воображаемое пространство (виртуальная реальность, интернет нового поколения) по размерности совпадает с нашим физическим, реальным пространством и потенциально может дополнять его, что придает виртуальному трехмерному пространству дополнительную привлекательность. В таком пространстве отпадает необходимость в условных обозначениях и особое значение приобретает локация - становится важно, где ты находишься, как выглядит окружение, как пройти, что рядом?

В настоящее время создаются платформы [5], в рамках которых компетентные пользователи (не профессиональные программисты) могут пробовать себя в деле создания объектов виртуальной реальности. Трехмерное виртуальное пространство может визуализироваться в виде городской среды с единой адресной системой, см. рис.1. В рамках такого пространства можно заказать себе площадку для ведения той или иной, в частности, образовательной деятельности. Иными словами, **трехмерное виртуальное образовательное пространство можно выстраивать внутри трехмерного виртуального пространства «общего назначения»** (точно также, как образовательные платформы обычного интернета создаются сегодня в многофункциональном обычном интернете).

Реализация педагогом трехмерного виртуального образовательного пространства состоит 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. [2].

Инструментом профессиональной работы педагога в такой студии является так называемая виртуальная лекционная композиция, основанная в технологическом плане на сочетании 3D студии с 2D изображением педагога [3]. 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)**.

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 компетенций**

К ним относятся:

- 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 (**видео-монтажер**),
- сборка компонентов лекционной композиции в единое целое на веб-платформе виртуальной реальности (**веб-монтажер**).

Представляется, что перечисленные выше компетенции (дизайн, режессура, 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.

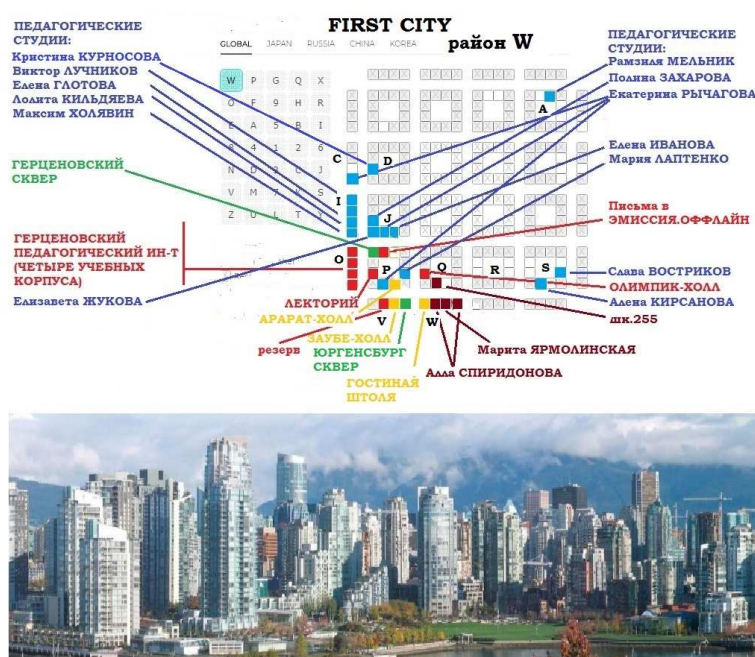


Рис. 1. Иллюстрация единого адресного пространства виртуальной трехмерной городской среды, реализованной на платформе Mark.Space

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> [дата обращения 01.04.2019]
2. Ахаян А.А. Подготовка виртуального образовательного квартала магистрантов // Письма в Эмиссия.Оффлайн: электронный научный журнал. Т.2. Методическое приложение. 2018. MET 074.
URL: <http://met.emissia.org/offline/2018/met074.htm> . [дата обращения 01.04.2019]
3. 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>. [дата обращения 01.04.2019]
4. Готская И.Б., Жучков В.М. О проблеме уточнения понятий «сетевая личность» и «виртуальная личность» / Первая международная научно-практическая конференция «Образовательная динамика сетевой личности. Сборник статей. СПб. РГПУ. 2018. с.17-21.
5. Mark.Space. Next generation Internet. [электронный ресурс] URL: <https://mark.space> - 2018 [дата обращения 10.04.2018]
6. 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.
7. 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.
8. Фленина Т.А. Соотношение образов реального и виртуального «Я» современной молодежи. / Первая международная научно-практическая конференция «Образовательная динамика сетевой личности. Сборник статей. СПб. РГПУ. 2018. с.54-61.