

УДК 371.123:005.336.5

Лещенко Марія Петрівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки Київського національного університету імені Тараса Шевченка.

МАЙСТЕРНІСТЬ ВЧИТЕЛЯ В КОНТЕКСТІ ВІРТУАЛЬНИХ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕДАГОГІЧНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Анотація

Стаття характеризує природу, джерела та види віртуального середовища, особливості їх впливу на розвиток особистості. Досліджено роль вчителя у визначенні властивостей віртуальної реальності та окреслені можливостей їх використання у навчальному процесі.

Ключові слова: віртуальна реальність, вплив, особистісний розвиток, педагогічна майстерність.

Педагогічна наука має враховувати тенденції розвитку сучасного інформаційного суспільства і давати відповідь на ряд актуальних питань:

- Як зберегти і розвинути неповторність і самобутність людської особистості в глобалізованому світі?
- Що забезпечує духовне зростання людини в постійно мінливому соціумі недиференційованих реальностей?
- Де криються потенційні можливості освітніх практик для задоволення потреб сучасної людини в отриманні досвіду віртуального життя?

Можливі варіанти відповідей ґрунтуються на педагогічній теорії, яка потребує вдосконалення в сфері базисних понять, розробки методологічних засад дослідження педагогічної реальності.

Мета статті – характеристика природи, джерел та видів віртуального середовища, особливостей їх впливу на розвиток особистості, дослідження ролі вчителя у визначенні властивостей віртуальної реальності.

Автори І. Василенко, Г. Дмитриев, Л. Мікешина, М. Шведов, Є. Шиянов досліджують існування людини в сучасному інформаційному суспільстві та трансцендентальні зміни гуманітарних знань.

В наукових працях В. Бичкова і Н. Маньковської висвітлено різні аспекти віртуальної реальності. Проте проблема майстерності вчителя в контексті віртуальних характеристик педагогічної реальності в сучасній науці представлена недостатньо і тому потребує дослідження.

Саме педагогічна реальність, яка охоплює всі сфери життя в суспільстві знань, неперервного навчання, має стати предметом детального вивчення педагогічної науки.

Педагогічна реальність детермінується простором і часом, де відбувається набуття особистістю певного досвіду. Будучи багатовимірним явищем, вона поєднує раціональне й почуттєве, свідоме й підсвідоме, дійсне й уявне, може набувати духовно творчих, але водночас і деструктивних характеристик.

У цьому контексті потребують уточнення шляхи удосконалення педагогічної майстерності, що реалізуються на основі:

- усвідомлення сучасним педагогом інноваційної картини світу;
- вмінні використовувати педагогічну гру для створення духовно багаті гуманної педагогічної реальності.

У сучасному інформаційному суспільстві нового звучання набули поняття дійсність і уявність, буття і свідомість, природне і штучне, реальне і фантастичне, що пов'язано з поглибленням наукових уявлень про світ як множину реальностей, які частково перетинаються і взаємодіють між собою.

Значний вплив на розширення сучасної картини світу поряд з інформаційно-комп'ютерними технологіями здійснили різноманітні види мистецтв (кубізм, експресіонізм, сюрреалізм – в образотворчому мистецтві), література (стиль фентезі з детальними описами «альтернативних» світів, населених людьми і фантастичними істотами: ельфи, гноми та ін.), кіномистецтво (у т.ч. й анімаційне), телебачення.

Сучасна людина отримала можливість за допомогою ІКТ задовольняти найважливішу потребу людського Духа, пов'язану з проривом за межі реального, у світ інший, віртуальний. Тікаючи від нудьги повсякденності, людина занурюється у віртуальну реальність телеекрана, монітора комп'ютера, мобільного телефону, плеєра, листаючи сторінки популярних журналів, романів, детективів, забуває про реальні проблеми.

Російські психологи на основі багаточисленних експериментальних досліджень розглядають неоднорідність свідомості, що включає поряд з «повсякденною реальністю» також і ряд інших, менш «повсякденних» реальностей. Розрізняють так звані трансреальні переходи – повний, «коли нова реальність набуває повного онтологічного статусу», або ж неповний. Здатність до таких переходів, до суміщення реальностей є необхідним елементом процесів соціалізації, розвитку особистості в сучасному соціумі. У зв'язку з цим виникає актуальна необхідність дослідження віртуальних явищ, вивчення можливостей їх використання при створенні ефективного навчального середовища, педагогічної реальності [4, с. 119].

Поняття «віртуальний» – латинського походження «*virtualis*», і означає можливий. Простір віртуальних реальностей багатовимірний. Для його характеристики використано запропоновану російськими філософами В. Бичковим і Н. Маньковською класифікацію, в основу якої покладено характеристики джерела творення віртуальності [1]. Виділимо п'ять основних видів реальностей і охарактеризуємо їх: природна віртуальність, мистецька віртуальна реальність, паравіртуальна реальність, протовіртуальна реальність, інтегрована віртуальна реальність.

Природна віртуальність – це властива людині сфера її духовно-психічної діяльності, що реалізується у сновидіннях, мріях, фантазуваннях, дитячих іграх, галюцинаціях. У сновидіннях особливо чітко й яскраво переживаються видозмінені події минулих або майбутніх подій, а також фантастичні, сюрреалістичні феномени, відчуваються захоплення, відчай, страх, легко долаються будь-які відстані, здійснюються неймовірні вчинки, польоти, переміщення в часі. У сновидіннях людина фактично живе повним віртуальним життям, відчуваючи, що далеко не все у цій сновидіннєвій реальності підпорядковується її волі. Більше того, інколи її вчинки не відповідають бажанням, логіці звичайної поведінки, яка начебто керується якоюсь зовнішньою силою. Як показали дослідження психоаналітиків і психологів ХХ ст., сновидіння, які свідчать про несвідому психічну діяльність, демонструють людині, що вона нерідко намагається приховати навіть сама від себе, доводячи до логічного кінця інтенції, яким протистоїть розум. Цікаво, що упродовж ХХ століття розвивався інтерес до сновидіннєвих концепцій мистецтва (З. Фрейд, Ж. Лакан, К. Метц та ін.),

що стало своєрідною передумовою сприймання нових художніх реалій, пов'язаних з віртуальним світом [1, с. 50].

Подібно до сновидінневих віртуальні світи охоплюють психіку людини під час мрій, фантазувань. У цьому випадку віртуальна реальність в більшій, але не в повній мірі піддається вольовому управлінню. Людина свідомо формує в уяві обстановку бажаної події, створює персонажів, вибудовує послідовність дій і ситуацій, фактично виступає режисером і актором створюваного віртуального спектаклю.

Подібною віртуальністю характеризуються і дитячі ігри, учасники яких повністю перетворюються в віртуальних персонажів і приймають простір гри за реальний.

По-суті, весь образно-символічний світ, що створює мистецтво, можна трактувати як своєрідний космос віртуальних реальностей, кожна з яких унікальна і реалізується тільки в ході естетичного сприймання конкретного мистецького твору конкретним реципієнтом [1, с. 50]. У ході формування художніх образів і символів реципієнт активно переживає події і стани, що виникають у його внутрішньому світі як реальні, хоча при цьому він практично завжди усвідомлює периферійними ділянками свідомості, що бере участь у сприйманні мистецького твору, а не реальної події. Специфіка *мистецької віртуальної реальності* полягає у свідомій участі в ній реципієнта, а також частим є більш високий рівень переживань і емоцій, ніж при звичайній діяльності людини, а головне – естетична насолода, яку відчуває особистість упродовж всього часу сприймання цієї реальності.

Хоча художня віртуальна реальність досить подібна до сновидіннєвої, але існують і принципові відмінності. Сновидіння виникають спонтанно на підсвідомій основі без вольової участі сплячої людини, хоча інколи вона відчуває, що це сон і намагається підпорядкувати його власній волі, щоб змінити не позитивну для нього сторону. Однак, це рідко виходить. Сон – виключно природний процес. Твір мистецтва і створюється, і сприймається творчими зусиллями митця або реципієнта при активній участі свідомості. При цьому повного занурення в художню реальність, тобто повного її ототожнення з зовнішнім світом за нормальних умов естетичного сприймання не відбувається.

Паравіртуальна реальність створюється психоделійним мистецтвом і постмодерністським авангардним мистецтвом, що продукує елементи віртуальності без застосування ІКТ [1, с. 50].

Генератором своєї кваліфікованої реальності є психоделійне мистецтво, що створюється при змінених станах свідомості митця. При цьому стан віртуальності досягається за допомогою наркотичних препаратів. Результати діяльності психоделіків знаходять особливий відгук у тих реципієнтів, які також вживають наркотичні речовини. Параестетична специфіка психоделійного мистецтва полягає у делегуванні прерогатив авторів-професіоналів непрофесіоналам, установці виду «зроби сам», що викликає аналогії з комп'ютерно-сітковою творчістю: галюцинаторні ефекти ототожнюються з творчим озарінням, виникає ілюзія не диференційованості творчих здібностей. Найбільш відомими є психоделійні музичні і літературні практики, що генетично пов'язані з дадаїзмом, сюрреалізмом, ситуаціоналізмом, а також субкультурами хіпі, панків, рейверів, хакерів [1, с. 51].

Основна проблематика психоделійних творів – наркотичне оп'яніння як самодостатній, абсолютний життєвий досвід, «інша реальність», більш яскрава і барвиста, ніж повсякденність, бо дарує відчуття повної безмежної свободи. До ознак психоделійного літературного стилю належить: поєднання натуралізму й експресії, трагіфарса й мелодрами, трансгресивності й іронізму, роздрібнений сюжет, велика кількість дійових осіб, наявність жаргонізмів, діалектизмів, ненормативної лексики, чорний гумор, елементи соціальної сатири, естетичний шок, підвищений інтерес до потворного, жахливого. В якості типових сюжетів виступають наркотичні видіння, фізіологічні відчуття наркоманів, зміни, що відбуваються в їх житті в результаті наркозалежності, екстаз, «хімічна любов», секс, насилля, жорстокість, смерть і т.п.

Психоделізм у музиці характеризується відчуттям втрати часу і простору (рок-музика 60-х років, панк-музика 70-х років, музика «рейв» і «техно» 90-х років з їх форсованим, наче після прийняття «психо-вітамінів», сприйманням звуку).

Психоделійне мистецтво трактується його творцями як «мистецтво незвичайного» і асоціюється з містичною владою над аудиторією, колективним залученням до «чудодійного екстазу» [1, с. 51].

Паравіртуальна реальність заслуговує на детальну увагу педагогів не тільки у зв'язку з її негативними антигуманними, мінус-естетичними властивостями в

контексті презентації їх впливу на молодь. Доцільним є вивчення механізмів її «містичного» впливу на молодь, що ріднить психоделійну реальність з комп'ютерними іграми, від яких значна частина молоді є психологічно залежними. На нашу думку, чудодійний вплив психоделійної реальності пояснюється можливостями кожному стати «творцем» і насолоджуватися від «мистецького процесу», що є недоступним у повсякденному житті.

Іншим джерелом паравіртуальної реальності є нароби і знахідки авангардно-модерністського елітарного мистецтва і арт-практик ХХ ст. (футуризм, експресіонізм, абстрактне мистецтво, дадаїзм, сюрреалізм, конструктивізм, театр абсурда, конкретна музика, візуальна поезія, концептуальне мистецтво, боді-арт і т.п.). Для цих арт-напрямків характерними є намагання відійти від класичного мистецтва, пошук і формування нових принципів, прийомів і способів художньої діяльності, реалізація нових, полісемантичних, конвенційних, релятивних підходів до організації деякої ситуативної діяльності – реальності, вироблення нових парадигм творчої діяльності, які розраховані не на формально-логічні, одномірно-дискурсивні конструкти і тексти, тобто ці арт-практики звертаються не до раціонально-практичної сфери людської свідомості, а до її почуттєво-емоційної, віртуальної складової [1, с. 52].

Спільним для різних варіантів віртуалізації літературного тексту є те, що лінії розвитку сюжету різко обриваються, виникають там, де їх не чекає читач, авторський інтерес доволіно фокусується на персонажах та їх функціях. Подібний підхід ґрунтується на принципах дискретності, ділимості, взаємозаміни епізодів у змісті твору і є логічним продовженням тієї лінії розвитку постмодерністського мистецтва, що пов'язана з порушенням границь артефактів, відмовою від причинно-наслідкових зв'язків. Текст таких творів перманентно розсувається за допомогою приміток (стираються межі між текстом і реальністю), містить багато мовленнєвих штамів, характеризується дефіцитом психологізму, перетворенням автора в модельєра-конструктора ігрової реальності, в якій читач грає з персонажами – ігровими фігурами цієї гри.

Проявом аналогічної тенденції в театральній сфері є віртуально модифіковані театральні вистави – перфоменси. Їх специфікою є віртуалізація сприймання вистави глядачем, що часом перетворює спектакль за класичною п'єсою у своєрідний хеппенінг, що стимулює глядачів переходити з однієї театральної зали до іншої або ж

блукати по багатопверховим театральним приміщенням, довільно поєднуючи у своїй свідомості фрагменти побачених у різних місцях вистав. Підкреслимо, що віртуальні тексти і спектаклі успішно поєднують з сучасними ІКТ, що призводить до створення нової протовіртуальної реальності.

До *протовіртуальної реальності* належать всі форми і елементи віртуальності, що виникають або свідомо створюються при застосуванні сучасної комп'ютерної техніки [1, с. 53]. У протовіртуальній реальності можна виділити такі три сфери: а) включення елементів віртуальної реальності до найбільш відповідних їй видів мистецтв (комп'ютерні спецефекти в кіно, відео-інсталяції); б) створення на основі елементів віртуальної реальності артефактів масової культури і прикладної продукції (комп'ютерні ігри, відео-комп'ютерні атракціони, лазерно-електронні шоу, комп'ютерні тренажери та ін.); в) виникнення арт-практик всередині мережі, що транслюють і адаптують до роботи інтернету традиційні арт-практики (мережна література, віртуальні виставки, музеї, подорожі та ін.), і поява принципово нових мережних арт-проектів (мережний арт, транс-музика, комп'ютерні об'єкти й інсталяції, мережний енвайронмент і т.п.), які розраховані на аудіовізуальне сприймання без сенсорного підключення реципієнта до мережі.

У протовіртуальній реальності відчуття умовної межі між реципієнтом і артефактом не втрачається, почуття дистанції зберігається, повного занурення у віртуальну реальність не відбувається.

Охарактеризуємо докладніше ці три сфери протовіртуальної реальності.

Квінтесенцією протовіртуальної реальності є кінематографічні спецефекти, створені за допомогою комп'ютера. У ХХІ ст. комп'ютерні технології стали одним із традиційних елементів кіновиробництва, а створені на їх основі візуальні спец ефекти – ознаки сучасної кіномови.

З 1982 р., часу появи першого фільму із застосуванням комп'ютерних спецефектів (трилер «Трон» про пригоди героя в надрах гігантського комп'ютера), комп'ютерна графіка, цифрове відео, багатоканальні звукові технології пройшли довгий шлях розвитку: з'явився віртуальний монтаж, комп'ютерні спецефекти морфінга, компоузінга, плаваючого розкадрування та ін. [1, с. 54]. З їх допомогою стало можливим створення нових фантастичних персонажів, трансформація об'єктів, зміна фону, «зачищення» зображення від непотрібних деталей. Нові прийоми

спочатку використовувалися в якості ефектного трюка, атракціону в масових жанрах і лише поступово стали набувати художнього значення.

Морфінг як спосіб перетворення одного об'єкта в інший шляхом неперервної деформації руйнує класичну визначеність форми. Так, стає можливим відстежити ланцюжок магічних перетворень чарівника (коза – страус – черепаха – тигр – миша - людина) або створити фантастичні істоти з рідкого металу («Термінатор»).

Компоузінг, що заміняє комбіновані зйомки, створює ілюзію неперервності просторових переходів: «заморожує» рух, перетворює двомірний об'єкт у трьохмірний, показує в кадрі сліди від попереднього кадру, створює й анімує та ін. Відбувається моделювання історичних місць минулого, створюються комп'ютерні природні катаклізми, атмосферні явища і т.п.

Комп'ютерні явища сприяють створенню амбівалентної мультиреальності, населеної віртуальними персонажами (кіборгами, біороботами, зомбі і т.п.). Особливо виразні контрасти створюються у випадку поєднання комп'ютерної анімації й ігрового кіно («Каспер»). У «Парку Юрського періода» С. Спілберга віртуальні персонажі, наче зняті з натури, діють самостійно й активно взаємодіють з живими акторами. У цьому фільмі вперше з'явилися комп'ютерні двійники персонажів: людей і динозаврів.

Усе частіше в кіно починають діяти віртуальні актори, створені шляхом сканування образів живих акторів, комп'ютерною анімацією тощо. Так, після трагічної загибелі актора Б. Лі на зйомках фільму «Ворон» (1994) було прийнято рішення відтворити його лице комп'ютерним способом. У трилері «Фінальна фантазія. Духи всередині нас» (2001) всі персонажі комп'ютерні, але їх неможливо відрізнити від живих людей. Можливість комп'ютерного ремейка кінозірок минулого, омолодження акторів або створення фантомних персонажів, що не мають прототипів, яка дозволяє обійтися без живих акторів, радикально змінює не тільки процес кіновиробництва, але й суттєвим чином впливає на творчість режисера. Явище зникнення «опору матеріалу» реальності дозволяє зануритися в область чисто творчої фантазії, змінює співвідношення раціонального й ірраціонального, конкретного й абстрактного, об'єктивного й суб'єктивного, підсилює концептуально-проектне начало творчості.

Найбільшого ефекту в створенні протовіртуальної реальності вдалося досягнути в ігровому сегменті масової культури та в програмованому навчанні на тренажерних пристроях.

В інформаційному суспільстві виникла нова індустрія інтерактивного дозвілля, яке експлуатує форми протовіртуальної реальності через впровадження принципу зворотного зв'язку та ефекту присутності. До неї належать різноманітні комп'ютерні ігри, відео-комп'ютерні атракціони і шоу, віртуальні ярмарки, телешопінги і т.п. У деяких сучасних комп'ютерно-мережних іграх досягається відносно повний ефект віртуальної реальності без всякої додаткової сенсорики (тільки аудіо-візуальний і моторний рівні). Гравці, які мають своїх віртуальних гравців усередині гри і достатньо вміло маніпулюють ними, часто повністю вживаються в атмосферу гри, днями не відходять від комп'ютера. Для певної частини молоді сучасні мережні ігри, в яких одночасно беруть участь гравці з різних країн, стають більш важливим середовищем проживання, ніж саме життя. Вони відчують себе повноцінними і самореалізованими саме в ігровій реальності, тікають до неї від повсякденності, що часто породжує нервові зриви, психічні розлади та інші захворювання. В багатьох високорозвинених країнах проблема втечі молоді від реальності в ігровий комп'ютерний світ розглядається на державному рівні як загрозливий для розвитку суспільства фактор. Проте індустрія комп'ютерних ігор приносить величезні прибутки, а тому стрімко, а часом і безконтрольно розвивається.

У сфері професійної підготовки вражаючих результатів досягнуто при розробці і використанні електронних тренажерів які здійснюють комп'ютерне моделювання можливих ситуацій в наукових і навчальних цілях. Наприклад, на авіатренажерах створюються різноманітні оптико-кінетичні ілюзії польотів, обертів, падінь, зіткнень, підвищення швидкості, зміни курсу. Аналогічно ведеться підготовка пожежників до дій в палаючій місцевості. При цьому людина набуває досвіду поведінки в екстремальних ситуаціях, вчиться приймати оптимальні рішення, мобілізувати увагу, переборювати страх, нерішучість. На сучасному етапі електронні тренажери починають щораз ширше використовуватися в інших галузях професійної підготовки і навіть застосовуються при навчальних ситуаціях зі сфери повсякденного життя. Наприклад, для навчання майбутніх батьків створено електронний тренажер "Малюк", який за зовнішніми характеристиками, частотою прояву фізіологічних

потреб відповідає реальній дитині. Окрім навчальних тренажер виконує діагностичні функції. Саме його рекомендують використовувати, якщо є необхідність визначити готовність виконувати батьківський обов'язок. Цій темі було присвячено телешоу про життя відомих зірок естради. Відзняті в будинках зірок телекадри показували, яким чином піклується за електронним малюком потенційні батьки: як годують, змінюються памперси, заспокоюють, беруть на прогулянку. Моделювання за допомогою тренажера реальних ситуацій допомагає усвідомити глибину батьківської відповідальності за успішне виховання немовляти.

У третій сфері протовіртуальної реальності особистість має справу власне з інтернетом як своєрідним посередником в багато аспектних контактах з віртуальними об'єктами. Водночас повного занурення в мережний простір не виникає, бо спостерігається суттєва відстань між реципієнтом і тим, що відбувається на екрані монітора. Тут особливого значення набуває механізм інтерактивного контакту з об'єктом, що сприймається, феномен інтерактивності. Під інтерактивністю розуміють спосіб взаємодії реципієнта з віртуальною реальністю в режимі реального часу її становлення і сприймання. Інтерактивність дозволяє сумістити традиційно сформований у психіці суб'єкта художній образ з більш-менш активним впливом на нього, що трансформує і коректує його. Множинність чисто духовних інтерпретацій змінюється мультивзаємодією, діалог - не тільки вербальним і візуальним, але і почуттєвим, поведінковим полілогом реципієнта з твором, що сприймаються подібно до комунікації споживача і комп'ютера. Реципієнт перетворюється із спостерігача у співтворця, котрий впливає, якщо не на становлення, то на розвиток і модифікацію мистецького твору. Серед мережних артпрактик, що пристосовують до інтернету традиційні види мистецтва, особливого значення набуває гіперлітература (гіпертекст). Заданий автором віртуальний гіпертекст може бути прочитаний лише з допомогою комп'ютера, завдяки інтерактивності читача, який вибирає шляхи розвитку сюжету, "впускає" в нього нові епізоди, персонажів і т.д. Мережний проект роману американського письменника М. Джойса містить 539 умовних сторінок і 951 "поєднання" (альтернативні шляхи розвитку сюжету) [1, с. 57]. Щоб реалізувати поєднання потрібно активізувати одне з виділених слів на екрані. Тоді текст розривається, включаючи сцену пов'язану з активованим словом. На подібному принципі ґрунтуються комп'ютерні й паперові квести Е. Паккарда – ігри-пригоди з

інтерактивним сюжетом, в яких вибір користувача спрямований на максимальну кількість авантюр [1, с. 56].

Електронна складова вітчизняного книжкового ринку є незначною, а поява віртуальної медіалітератури свідчить про інтенсифікацію пошуків у цій сфері, зокрема, виокремлюються тенденції візуалізації усного мовлення. Інтернет виконує також функції самовидавця, архіву і бібліотеки. Постійно розширюється практика створення мережних музейно-виставкових просторів, віртуальних консерваторій і театрів, мережних подорожей, що створює доступність реципієнта до сприймання артпроектів, розміщених у будь-якій частині земної кулі.

Таким чином, протовіртуальна реальність і особливо мотиви і парадигми її художнього моделювання активно використовуються в сучасній культурі. Поліобразність рухомих продуктів фактично готує сучасного реципієнта до активних дій в колі штучно створеної реальності.

Якщо поєднати принципи комп'ютерно-мережної гри з досягненнями протовіртуального театру, кінематографа, деяких актуальних арт-практик, то виникне повномасштабна *інтегрована віртуальна реальність*, яка підпорядковується бажанням реципієнта і дає відчуття автентичності досвіду, що набувається в іншому відмінному від реального життя [1, с. 58].

Суть інтегрованої віртуальної реальності полягає в тому, що реципієнт, який перебуває у спеціально обладнаному кріслі, з допомогою сенсорних датчиків, що поєднують його з комп'ютером, може проникати в образі свого електронного двійника всередину кіберпростору і частково самостійно формуючи його і свій власний образ, активно брати участь в арт-ігрових ситуаціях, модифікувати їх відповідно власним бажанням, комунікувати як з віртуальним, фантомними персонажами програми, так і з власними винаходами (електронне моделювання), а також з іншими реципієнтами-учасниками, арт-партнерами, які увійшли у віртуальний простір за допомогою персональних комп'ютерів, розміщених у різних куточках земної кулі, і при цьому переживати комплекс відчуттів повністю адекватних діям і відчуттям людини в реальній життєвій ситуації.

Інтегрована віртуальна реальність як художній феномен – це складна самоорганізуюча система, деяке середовище, що створюється електронними засобами комп'ютерної техніки і специфічно почуттєво сприймається і реалізується в психіці

активно діючого в цьому середовищі реципієнта; особливий максимально наближений до реальної дійсності (на рівні сприймання) штучно модельований динамічний континізм, що створюється комп'ютерно-мережним мистецтвом. Підкреслимо, що віртуальна реальність передбачає якісно новий естетичний досвід. Його специфіка полягає в тому, що людина не зображує, не виражає, не споглядає артефакт, але реально живе і діє у віртуальному середовищі за особливими правилами гри. Фактично інтегрована віртуальна реальність стає для людини XXI століття особливим квазідуховним середовищем, в якому вона відчуває себе сповна матеріальною істотою в матеріальному світі [1, с. 48].

Віртуальна реальність стає предметом наукових досліджень філософів, культурологів, соціологів, психологів, педагогів, медиків, математиків-програмістів, мистецтвознавців та інших. Головна проблема, що потребує нагального розв'язання, полягає у встановленні можливостей людської психіки щодо її функціонування в практично безмежній квазіреальності електронного віртуального світу. Ці можливості далеко не безмежні і небезпечні для людини, зокрема, для збереження нею своєї особистості, своєї автентичності.

Безумовно, жодне зовнішнє обмеження віртуальної реальності й відповідних арт-практик не дасть позитивного результату. Актуальним завданням сучасної педагогічної теорії й практики є виховання у свідомості людини переконання, що віртуальна реальність має слугувати її потребам, сприяючи її розвитку і самовдосконаленню. В протилежному разі існує гостра небезпека потрапити в рабську залежність від віртуального простору, яка виникає на ґрунті відсутності здатності змінити власне життя, що провокує втечу від нього в ілюзорний заспокійливий світ, в якому проте так легко втратити і загубити власне "я", непомітно стати лялькою в руках креативно розвинених і підприємливих творців комп'ютерного світу.

Відповідно до класичної педагогічної думки вчитель створює особливе середовище, яке має позитивно впливати на учнів, забезпечувати їх навчання, виховання і розвиток. Дедалі глибше усвідомлюється той факт, що досить важко, практично неможливо навчити, виховати, розвинути особистість, якщо вона активно протидіє цим процесам. Успішність педагогічної діяльності залежить від того, наскільки вона мотивує учнів до самоосвіти, тобто, якщо вихованець не буде активно брати участь у навчальній діяльності при цьому отримуючи задоволення від неї, то

навряд чи вона призведе до позитивних зрушень в його особистості. Отже, вирішальними є характеристики навчального середовища, що можуть притягувати особистість до пізнавальної діяльності, активізувати її або відштовхувати від неї. При цьому надзвичайно важливим є наскільки ця пізнавальна діяльність відповідає особистісним потребам, вказує можливі шляхи самоудосконалення, що покращують якість життя.

Все вище сказане має особливе значення для розробки моделі педагогічної реальності, яка має бути природною і позитивно впливати на людину. У цьому контексті педагогічна майстерність потребує від педагога знань про особливості виникнення педагогічної реальності, закономірності її творення і дослідження.

Список використаних джерел

1. Бычков В. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. Бычков, Н. Маньковская // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 47–59.
2. Василенко И. Человек в информационном обществе /И. Василенко // Наш современник. – 2004. – № 5. – С. 201–209.
3. Вернадский В. Научная мысль как планетное явление /В. Вернадский. – М.: Наука, 1991. – 270 с.
4. Войскунский А. Система реальностей: психология и технология / А. Войскунский, М. Селисская // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 119–130.
5. Дмитриев Г. Модернизм, постмодернизм и теория содержания школьного образования в США / Г. Дмитриев // Сравнительная педагогика. – 2007. – № 5. – С. 94–103.
6. Квит С. Виміри філософської герменевтики / С. Квит // Слово і час. – 2007. – № 5. – С.17–26.
7. Коршунова Н. Педагогика, которую мы преподаем /Н. Коршунова // Педагогика. – 2005 – № 9. – С. 43–56.
8. Кошелев А. К общему определению игры /А. Кошелев // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 60–72.
9. Лещенко М. Щастя дитини: до проблеми педагогічної майстерності / М. Лещенко. – К.: АСМІ, 2003. – 304 с.
10. Микешина Л. Трансцендентальные измерения гуманитарного знания / Л. Микешина // Вопросы философии. – 2006. – № 1. – С. 49-66.

11. Шведов М. Человек как незавершенная завершенность /М. Шведов // Вопросы философии. – 2004. – № 2. – С. 177-180.

12. Шиянов Е. Полипарадигмальность как методологический принцип современной педагогики / Е. Шиянов, Н. Ромаева // Педагогика. – 2005 – № 9. – С. 17–25.

13. Lash S. Critique of Information / Lash S. – London; Thousand Oaks (CA.): Sage Publications, 2002. – 207 p.

МАСТЕРСТВО УЧИТЕЛЯ В КОНТЕКСТЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Лещенко М.П.

Аннотация.

Статья характеризует природу, источники и виды виртуальной среды, особенности их влияния на развитие личности. Исследована роль учителя в определении свойств виртуальной реальности и определены возможности их использования в учебном процессе.

Ключевые слова: виртуальная реальность, учебный процесс, личностное развитие, педагогическое мастерство.

TEACHER MASTERPIECE IN THE CONTEXT OF VIRTUAL CHARAKTERISTICS OF PEDAGOGICAL REALITY

Leshchenko M.

Resume

The article characterizes nature, sources and types of virtual reality, particularities of their influence on personal development. The role of teacher in identification of virtual reality features and possibilities of their implementation in education is investigated.

Keywords: virtual reality, educational process, personal development, pedagogical masterpiece.