

УДК 378.22:81'243:[37:004.946]

**Роман Павлюк**, кандидат педагогічних наук,  
старший викладач кафедри іноземних мов і методик їх навчання  
Педагогічного інституту Київського університету  
імені Бориса Грінченка

## СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ВІРТУАЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ІНШОМОВНОГО СЕРЕДОВИЩА ПЕДАГОГІЧНОГО ВИШУ

*Розглянемо науково-педагогічні положення, що характеризують структурні елементи віртуального навчального іншомовного середовища педагогічного вишу. Проаналізовано сучасний стан розвитку поняття віртуальності та медійності навчально-виховного процесу з іноземної мови та виокремлено структурні компоненти віртуального навчального іншомовного середовища.*

**Ключові слова:** віртуальне навчальне іншомовне середовище, структура, педагогічна взаємодія, віртуальна педагогічна взаємодія, професійна підготовка.

*Лит. 7.*

**Актуальність та доцільність дослідження.** Сучасний світ знаходиться на етапі змін, які торкнулися не тільки усіх галузей наукового знання, а й повсякденного життя людини. Це усе насамперед стосується все більшої віртуалізації навколишньої дійсності. Щоденно людина стикається з поняттями та образами, які змінюють процеси отримання та переробки інформації. Це пов'язано з все більшим введенням у повсякдень засобів медійності – інформаційних та комп'ютерних технологій.

Разом з тим, процес отримання нової інформації вимагає від людини нового покоління швидкого процесу адаптації до сучасного завіртуалізованого світу.

У нашому дослідженні ми намагатимемося проаналізувати структурні елементи сучасного процесу віртуалізації дійсності і за приклад візьмемо один із найважливіших етапів у формуванні індивіду як особистості – процесу професійного становлення, здобуття освіти.

Як би банально не було сказано, але у педагогічних закладах освіти відбувається один із найвідповідальніших та найкрупніших процесів формування професіоналу, оскільки майбутній педагог повинен не тільки майстерно оволодіти своїм майбутнім фахом, але й бути здатним до перетворення свого здобутого знання до умов сучасної дійсності, тобто бути здатним до трансформацій відповідно до етапу розвитку суспільства.

Окрім того, що нинішній етап суспільного розвитку завіртуалізований, він ще насичений іншомовними впливами, тобто на сьогодні фахівець має володіти однією-трьома мовами для здатності взаємодіяти із віртуальною реальністю сучасності.

**Аналіз основних досліджень та публікацій.** Проблема віртуальної реальності як природного

феномену з його законами, принципами, властивостями досліджується у працях М. Вашкевича, Р. Гаріфулліна, О. Генісаретського, А. Говорунова, Д. Іванова, В. Нечитайло, М. Носова, М. Опенкова, Ю. Осипова.

Теоретична розробка проблеми віртуального явища у людській свідомості починаючи з дитинства і впродовж усього життя розроблена лабораторією віртуалістики Інституту Людини у Москві, і опублікована у монографіях, наукових збірниках цієї лабораторії ("Праці лабораторії віртуалістики").

Цими авторами, лабораторіями і центрами розробляється методологія вивчення віртуального феномену у сфері психічних наслідків.

**Постановка мети дослідження.** Отже, проблема, яку ми намагатимемося сьогодні вирішити має на меті дослідження структурних елементів віртуального навчального іншомовного середовища педагогічного вишу.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Поняття *віртуальної педагогічної реальності* розуміється нами як здатність майбутнього вчителя іноземних мов здійснювати свою професійну діяльність за допомогою мистецьких педагогічних технологій. Це розуміється нами як задіяння широкого спектру педагогічних технологій навчання, які стимулюють до розвитку творчої уяви, фантазії, здатності до перетворення реальних об'єктів у предмети ілюзорного світу і навпаки, тобто активізацію усіх креативних потенцій індивіда з подальшим їхнім розвитком.

За матеріалами мережі Інтернет віртуальна реальність (англ. Virtual reality) – це:

1. Комп'ютерні системи, які забезпечують візуальні і звукові ефекти, що занурюють глядача в уявний світ за екраном. Користувач оточується породженими комп'ютером образами і звуками, що дають відчуття реальності. Він взаємодіє зі

## СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ВІРТУАЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ІНШОМОВНОГО СЕРЕДОВИЩА ПЕДАГОГІЧНОГО ВИШУ

штучним світом за допомогою різних сенсорів, таких як, наприклад, шолом і рукавичка, які зв'язують його рухи і враження, і аудіовізуальні ефекти. Майбутні дослідження в галузі віртуальної реальності спрямовані на збільшення враження реальності спостережуваного.

2. Нова технологія безконтактної інформаційної взаємодії, що реалізує за допомогою комплексних мультимедіа-операційних середовищ ілюзію безпосереднього входження і присутності в реальному часі в стереоскопічно представленому "екранному світі". Більш абстрактно – це позірний світ, створений в уяві користувача.

3. Високорозвинена форма комп'ютерного моделювання, яка дозволяє користувачеві зануритись у штучний світ і безпосередньо діяти у ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, які пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами. При цьому зорові, слухові, дотикові і моторні відчуття користувача замінюються їх імітацією, що генерує комп'ютер. Характерними ознаками віртуальної реальності є: моделювання в реальному масштабі часу; імітація оточення з високим ступенем реалізму; можливість діяти на оточення і мати при цьому зворотний зв'язок.

4. Штучний простір, створений комп'ютерами, який має всі ознаки реальності як такої, що піддається проникненню і трансформації ззовні. При цьому у віртуальній реальності можливі комунікації не лише з іншими людьми, але і з віртуальними, штучними персонажами.

Перша спроба філософського осмислення віртуальності належить середньовічному логіку Дунсу Скоту (XIII ст.). У відомій суперечці стосовно природи всезагальних понять (універсалій) він зайняв позицію, компромісну між реалістами (платоніками) та номіналістами, вважаючи, що поняття мітять у собі емпіричні (чуттєво-досвідні) атрибути конкретних речей не формально, як деякі наперед встановлені ознаки, а віртуально.

Критично-віртуальні фазові переходи між загальним та одиничним згодом дослідив у своєму "Вченому незнанні" німецький філософ, теолог, кардинал Римо-католицької церкви Микола Кузанський.

Термін "віртуальність" також з'являється в XVII сторіччі в розробках класичної механіки, як позначення математичного експерименту, обмеженого об'єктивною реальністю, зокрема, накладеними зовнішніми обмеженнями і зв'язками. Власне, формулювання "віртуальної реальності" зустрічається вже в XIX сторіччі, зокрема, у слов'янофіла-позитивіста, представника

школи культурно-історичної монадології М. Данилевського в праці "Россия и Европа".

У новітній час поняття віртуальності у науковому лексиконі з'явилося у 70-ті роки завдяки фізикам, які використовували віртуальні "фіктивні" елементарні частки для заповнення прогалін у теорії ядерних взаємодій. Особливість існування віртуальних часток полягає у тому, що вони є, але тільки тут і тепер – на момент енергетичної взаємодії, без якої і поза якою – неможливі. Наприкінці 70-х років термін "віртуальна реальність" було використано дослідниками Масачусетського технологічного інституту у процесі комп'ютерного макромодельовання простору. З часом віртуальність стала своєрідним фетишем прихильників глобальної комп'ютерної мережі.

Virtualis у перекладі з латинської означає "можливий", "гаданий", "здатний", "той, що повинен чи може проявитися" [4]. Очевидно, що це розуміння має мало спільного з тим значенням, якого згаданий термін набув у 80 – 90-і роки XX століття. Словник Вебстера за 1996 р. визначає віртуальність як реалістичну імітацію доквілля, включно з тривимірною графікою, за допомогою комп'ютерних засобів [7].

Оксфордський словник подає "віртуальний" як такий, що не існує фізично, проте виглядає таким завдяки комп'ютерним програмним засобам, що його генерують. Віртуальна реальність, віртуальність – імідж чи доквілля, генероване комп'ютерними програмами, з якими людина може взаємодіяти в інтерактивному режимі, використовуючи шолом, обладнаний екраном [6].

Так, справді віртуальність можна обмежувати самим лише комп'ютером. Передусім тому, що на базі комп'ютерних цифрових технологій відбувалась швидка інтеграція таких традиційних електронних медіа як радіо і телебачення. Відповідно і поняття віртуальності поширювалось з комп'ютерної графіки на відео- та аудіо матеріали.

Віртуальність можна обмежувати самим лише комп'ютером. Передусім тому, що на базі комп'ютерних цифрових технологій відбувалась швидка інтеграція таких традиційних електронних медіа як радіо і телебачення. Відповідно і поняття віртуальності поширювалось з комп'ютерної графіки на відео- та аудіо матеріали.

У суто психологічному аспекті не будь-який контакт з ідеальним у перетворюючій діяльності людини є водночас і виходом у віртуальну реальність, а лише такий, що пов'язаний з творчим піднесенням, творчим осянням, самодобудовою цілісного образу, автопоезисом, як цей стан

## СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ВІРТУАЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ІНШОМОВНОГО СЕРЕДОВИЩА ПЕДАГОГІЧНОГО ВИШУ

називали У. Матурана та Ф. Варела [2, 216 – 217]. Віртуальне – це таке ідеальне, що пов'язане з інноваціями у пізнанні та діяльності людини. Однак, “спалахнувши”, з'явившись в акті осяяння, творчої інтуїції, воно згодом може бути оформленим у вигляді наукових положень, формул, художніх і поетичних образів, вираженим у певних ідеальних образах та певною мовою.

Простір віртуальних реальностей багатовимірний. Для його характеристики використаємо запропоновану російськими філософами В. Бичковим та Н. Маньковською класифікацію, в основі якої – характеристики джерела творення віртуальної педагогічної реальності [1]. Виділимо п'ять основних видів реальностей: *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.

Специфіка *мистецької віртуальної реальності* полягає у свідомій участі в ній реципієнта, у частоті глибинних переживань і емоцій, ніж за умови звичайної діяльності людини, головне – в естетичній насолоді, яку відчуває особистість упродовж всього часу сприймання цієї реальності.

*Паравіртуальна реальність* створюється психоделійним мистецтвом і постмодерністським авангардним мистецтвом, що продукує елементи віртуальності без застосування інформаційно-комунікаційних технологій. Генератором своєрідної квазівіртуальної реальності є психоделійне мистецтво, що створюється при змінених станах свідомості митця.

До *протовіртуальної реальності* належать усі форми й елементи віртуальності, що виникають або свідомо створюються при використанні сучасної комп'ютерної техніки.

Суть *інтегрованої віртуальної реальності* полягає в тому, що реципієнт, який перебуває в 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 до власних бажань, комунікувати як із віртуальними, фантомними персонажами програми, так і з власними винаходами (електронне моделювання), а також із 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.

Безумовно, жодне зовнішнє обмеження віртуальної реальності й відповідних арт-практик не дасть позитивного результату. Актуальним завданням сучасної теорії й практики є виховання у свідомості людини переконання, що віртуальна реальність має слугувати її потребам, сприяючи її розвитку і самовдосконаленню. У протилежному випадку 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 так легко втратити і загубити власне “я”, непомітно стати лялькою в руках креативно розвинених і підприємливих творців комп'ютерного світу [3, 421].

Разом з тим, поняття віртуальної педагогічної реальності складне та багатоаспектне, що включає в себе творчу обдарованість, наполегливість у пошуку власних та нових способів діяльності, впровадження нових технологій та розширення діапазону педагогічного впливу на формування особистості.

Відповідно до класичної педагогічної мети 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 не можливо 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 у 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 те, наскільки ця пізнавальна діяльність відповідає особистісним потребам, вказує можливі шляхи самовдосконалення, що покращують якість життя.

Для конкретизації структурних елементів віртуального навчального іншомовного середовища педагогічного вишу звернемося до теорії відомого британського вченого-соціолога, директора Центру культурологічних досліджень при Лондонському університеті Скота Леша. Учений зазначає, що “життя людей перетворюється в

## СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ВІРТУАЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ІНШОМОВНОГО СЕРЕДОВИЩА ПЕДАГОГІЧНОГО ВИШУ

гру”. Характерною особливістю цих ігор є існування недиференційованої реальності, тобто відсутність чітких границь між суб’єктом і образом, які були притаманні для попередніх епох. У цій ігровій реальності зливаються об’єктивні й уявні грані життя суспільства [5, 169].

С. Леш наголошує, що раніше гра протистояла праці, а зараз вона поглинає практично всю реальність. У зв’язку з цим виникає ілюзія незалежності людини від багатьох обставин, які раніше обмежували її свободу. Водночас образи і смисли, які створені людьми, стають змістом нової реальності, котра також є не менш об’єктивною у порівнянні з колишньою життєвою практикою і суттєвим чином впливає на життя людини, адже “нові форми культури і поширення інформації стають не тільки відображенням реальності, скільки її продовженням” [5, 180].

Природна віртуальна реальність, на відміну від комп’ютерної, має більш широкий спектр для застосування під час вивчення іноземних мов, оскільки, учні за умови таким чином організованого середовища самостійно беруть активну участь у побудові навчально-виховного процесу, стимулюючи його до таких перетворень, за умови використання яких здобуття знань стане довідливим, приємним та ненав’язливим. Комп’ютерна ж віртуальність також спрощує процес отримання знань, роблячи його більш доступним, але вона не вимагає широкого застосування психічних потенцій індивіда, які сприяють формуванню не тільки особистості-інтелектуала, але і психічно-мобільної, адаптованої до зовнішніх умов особистості.

У контексті нашого науково-педагогічного дослідження – характеристики структурних елементів віртуального навчального іншомовного середовища педагогічного вишу – основою слугує концепція навчально-педагогічної реальності, яка розроблена вітчизняним науковцем, доктором педагогічних наук, професором Марією Петрівною Лещенко. Науковець стверджує, що така концепція ґрунтується на наступних засадах:

- у кожному конкретному випадку, зайшовши до класу, вчитель стає творцем доброго, прекрасного або бездушного, безрадісного світу;
- незалежно від того, який предмет викладається, педагог свідомо або на рівні підсвідомого подає не “голу” інформацію учням, а пропущену через почуттєво-емоційну сферу;
- ця почуттєво-емоційна сфера породжує інформаційний образ, який, у свою чергу, є джерелом пізнавально-активного поля, що діє на учня через слово, міміку, жести вчителя, засоби навчання, котрі він використовує;

- пізнавально-активне поле можна виявити через почуття, емоції, які переживають усі учасники педагогічного процесу;

- посилення дії пізнавально-активного поля вчителя на поля учнів, засвоєння ними інформаційного образу відбувається за умови розширення каналів сприймання і обробки навчальної інформації;

- осягнення образу через зорове сприймання і на слух, через рух (пантомімічне відображення), через синтез мовленнєво-рухової експресії, драматично-ігрової діяльності, через експериментування з різними матеріалами забезпечує стійке запам’ятовування інформації учнями;

- позитивний потенціал поля різко зростає, якщо учні цей інформаційний образ засвоюють через власне мовлення, власні дії, тим самим вони також створюють поля позитивного потенціалу, а сумарний енергетичний ефект підвищується;

- залученню учнів до творення пізнавально-активного поля позитивного потенціалу сприяє творча діяльність школярів;

- оптимальними є педагогічні технології, які забезпечують учнівську творчість. Серед них особливе місце займають виховання художнім словом, різними видами мистецтва (драматичне, музичне, хореографічне, образотворче) [3, 3 – 4].

Саме вищеперераховані положення концепції М. Лещенко обрані нами для обґрунтування концепції формування умінь майбутніх учителів іноземних мов до творення віртуальної педагогічної взаємодії, що, в свою чергу, дозволяє конкретизувати структурні елементи віртуального навчального іншомовного середовища.

**Висновки та перспективи подальших наукових досліджень.** Загалом віртуальне навчальне іншомовне середовище, створюване за допомогою процесу творення віртуальної педагогічної взаємодії, дозволяє організувати навчання, в якому поєднуються такі складові як раціональне і духовне – навчальна інформація розвиває інтелект, а духовний компонент дозволяє пропустити цю інформацію через почуттєво-емоційну сферу, яка підсилює ефективність її засвоєння та виступає засобом творення віртуальної педагогічної взаємодії.

Отже, на підставі аналізу науково-методичної та психолого-педагогічної літератури ми дійшли висновку, що під *віртуальною педагогічною реальністю* нами розуміється *процес* творчої *взаємодії* вчителя та учня, у якому засобами творення такої реальності виступає задіяння усіх мистецьких технологій навчання, які стимулюють до розвитку творчої уяви, фантазії, здатності до перетворення реальних об’єктів у предмети

## СОЦІОКУЛЬТУРНІ ЧИННИКИ ФОРМУВАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЛОЛОГІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ У ПРОЦЕСІ ГУМАНІТАРНОЇ ПІДГОТОВКИ

ілюзорного світу і навпаки, тобто активізацію усіх креативних потенцій індивіда з подальшим їхнім розвитком.

Ця *взаємодія* відбувається у *віртуальному педагогічному середовищі*, який ми розуміємо як особливий різновид буття. У ньому людина сприймає своєрідний світ подій та явищ, які, з одного боку, начебто мають характеристики, властиві реально існуючим, матеріальним предметам, а з іншого – ці характеристики позбавлені того онтологічного навантаження, яке властиве реальному об'єктам. Ці відносини є ілюзорними, оскільки позбавлені дуже важливої частини своїх атрибутових ознак, але одна атрибутивна ознака у них є – результат. Під таким результатом ми розуміємо знання, уміння та навички, якими оволодівають учні за умови організації навчально-виховного процесу таким чином – створення віртуального ілюзорного середовища.

Проведене дослідження, звісно, не вичерпує всіх аспектів визначення ефективності застосування віртуально-навчального іншомовного середовища

та взаємодії у ньому педагога та вихованців. Перспективність розробки досліджуваної проблеми полягає у подальшому окресленні нових шляхів і засобів формування вмінь майбутніх учителів іноземних мов до творення віртуальної педагогічної взаємодії.

1. Бычков В., Маньковская Н. *Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта* / В. Бычков, Н. Маньковская // *Вопросы философии*. – 2006. – № 11. – С. 47 – 59.

2. Князева Е.Н., Курдюмов С.П. *Основания синергетики. Режимы с обострением, самоорганизация, темпомиры*. – СПб.: Алатейя, 2002. – 414 с.

3. Лещенко М.П. *Щастя дитини – єдине дійсне щастя на землі: До проблеми педагогічної майстерності: навч.-метод. посіб.* – К.: АСМІ, 2003. – Ч. 1. – 304 с.

4. Потятин Б.В. *Медіа: ключі до розуміння. Серія: Медіа критика*. – Львів: ПАІС, 2004. – 312 с.

5. Lesh S. *Critique of Information*. London; Thousand Oaks (Ca.): Sage Publications, 2002.

6. *The Oxford English Reference Dictionary*, 1996.

7. *Webster's New Universal Unabridged Dictionary*, 1996.

Стаття надійшла до редакції 15.12.2011

УДК 37.026:82

Тетяна Мішеніна, кандидат філологічних наук, доцент кафедри української мови

Криворізького педагогічного інституту  
ДВНЗ “Криворізького національного університету”

## СОЦІОКУЛЬТУРНІ ЧИННИКИ ФОРМУВАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ КОМПЕТЕНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЛОЛОГІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ У ПРОЦЕСІ ГУМАНІТАРНОЇ ПІДГОТОВКИ

У статті розкрито соціокультурні чинники формування дидактичної компетентності майбутніх учителів філологічних спеціальностей, зумовлені трансформаційними змінами компетентнісно орієнтованої освітньої системи в умовах інформаційної доби.

**Ключові слова:** дидактична компетентність, майбутні вчителі філологічних спеціальностей, соціокультурні чинники.

Літ. 9.

**П**остановка проблеми та аналіз останніх досліджень та публікацій. Поступове переведення компетентної ідеї в систему вищої гуманітарної освіти на рівень обов'язкової її нормативної реалізації у вищій школі, у свою чергу, утруднене низкою протиріч, основне з яких – протиріччя між прагненням суспільства реалізувати цілі гуманістичної освітньої парадигми, що розглядає особистість як центр власного само утворення, й прагматично зумовленими орієнтирами компетентного підходу в гуманітарній освіті.

Зазначимо, що проблема навчання майбутніх учителів філологічних спеціальностей на засадах

компетентного підходу дотепер не була предметом спеціального й системного дидактичного дослідження. Натомість її розроблення вважається необхідною й можливою завдяки творчому внеску визнаних учених у розвиток теорії сучасної дидактики вищої школи, які висвітлили: концептуальні засади компетентного підходу (Н. Бібік, В. Буряк, А. Вербицький, О. Пометун, О. Савченко, А. Хуторської, О. Цокур, В. Якунін); загальні аспекти ключових компетентностей (А. Вербицький, П. Горностай, В. Доній, І. Єрмаков, І. Зимня, В. Ляшенко, Г. Несен, О. Овчарук, О. Савченко, В. Серіков, Л. Сохань); зміст і структуру професійно-педагогічної