

self-organization. Self-design is realized by means of discursive practices, involving the creation of one's own discursive projects as an important factor of personal development. The main types of discursive practices are the practice of interpreting, understanding, self-transformation of the individual text. The personal project is presented as a meaningful version of the human being, to a large extent based on the process of assimilation of social and cultural discourses defining behavior scenarios and the main development vectors of the individual. Self-design is aimed at creating ideal models of personality itself. The main discursive models are personal projects as the creation of narrative design of their own ideal history and thesaurus as the creation of an ideal unique world picture of personality. The main types of personal projects are socially oriented, based on the accepted in the society samples and standards; personality-oriented, based on the processes of self-interpretation and self-understanding and defining the development and personal transformation vector; alternative, involving the creation of the desired design of oneself.

**Keywords:** self-designing, discursive practices, personal project, narrative, experience, understanding, interpretation.

Подано до редакції 10.08.2015

УДК: 159.923

**Марина Лазарівна Смільсон,**  
доктор психологічних наук, професор, член-кореспондент НАПН України,  
завідувач лабораторії нових інформаційних технологій навчання,  
Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України,  
вул. Панківська 2, м. Київ, Україна

## ПСИХОЛОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ВІРТУАЛЬНОГО ОСВІТЬОГО ПРОСТОРУ

*Стаття присвячена аналізу віртуального освітнього простору з точки зору педагогічної психології. Під віртуальним навчальним (освітнім) середовищем ми розуміємо весь комплекс контенту створених за допомогою програмного забезпечення та/або комп'ютерних мереж різноманітних навчальних та інших матеріалів. Дорослий, використовуючи потенціал цього середовища, будує власний віртуальний освітній простір відповідно до мети, готовності до саморозвитку та наявності проекту саморозвитку, рівня мотивації тощо. Моделі дистанційного навчання з точки зору педагогічної психології характеризуються біхевіоральною і, пізніше, когнітивістською парадигмами, а також цілеспрямованою інтеграцією різних медіазасобів. Однак сьогодні в дистанційній освіті реалізуються нові психолого-педагогічні підходи, засновані на постнекласичних, соціально-конструктивістських поглядах на навчання. Віртуальний освітній простір утворюють такі віртуальні освітні системи: дистанційна освіта, Інтернет-навчання (процеси навчання і викладання відбуваються повністю з використанням Інтернету, і студенти та викладачі знаходяться у різних просторових та часових вимірах), комбіноване навчання, яке поєднує традиційну освіту та Інтернет-навчання.*

**Ключові слова:** навчальне середовище, віртуальний освітній простір, Інтернет, дистанційне навчання, комбіноване навчання.

**Постановка проблеми.** Проблема віртуальної реальності, віртуальних світів (віртуального середовища, простору тощо) широко обговорюється у науковій літературі з багатьох точок зору, а саме з технічної, програмної, соціальної, психологічної, педагогічної [16]. Метою цієї статті є аналіз віртуального простору, зокрема, освітнього, з точки зору педагогічної психології.

Слід зазначити, що інколи указані вище підходи контамінуються, і виникає підхід інтегративно-еклектичний, як, наприклад, визначення С. А. Белозерова [2]. Під віртуальним світом автор розуміє «постійно генеровану серверною частиною масового мережевого додатку для багатьох користувачів велику тривимірну територію (або пов'язану телепортами систему територій, які допов-

нюють одна одну), наповнену квазіматеріальним віртуальним середовищем, в якому «живуть» багато користувачів, яке надає широкі можливості продуктивної праці та аватар-опосередкованої життєдіяльності» [2, с. 54]. Цікаво, що при цьому під життєдіяльністю тут розуміється діяльність, спрямована на задоволення базових психологічних потреб, або взагалі підтримувальний засіб від соціального та психологічного дискомфорту [3].

Автор зазначає, що існують принципи відмінності між значенням слова «віртуальний» в російськомовній і, додамо, україномовній науковій літературі, яке тлумачиться як «уявний», «ілюзорний», «ірреальний», «потенційний», і значенням англійського «virtual». В англійській мові слово «virtual» означає «майже такий, однак не зовсім, не

відповідно до точного визначення» (Oxford Dictionaries Online, 2014) або «таке саме за суттю або ефектом, однак формально таким не визнане» (Merriam Webster Dictionaries Online, 2014).

Для нас важливим є те, що у галузі інформаційних технологій в усіх мовах до загального значення додається: «створений за допомогою програмного забезпечення або комп'ютерних мереж».

Отже, міжнародні терміни зі словом «віртуальний» (віртуальний світ, віртуальна реальність, віртуальне середовище, простір та ін.) не означають ілюзію, тому що віртуальний об'єкт, коли він генерується комп'ютерною програмою, існує реально, хоча й не є матеріальним. Суть і призначення такого об'єкта залишаються такими самими. Від віртуального світу не вимагається, щоб його докільля сприймалось як матеріальне або здавалось таким. Необхідними є тільки легкість узнавання та інтуїтивність використання об'єктів середовища за основним призначенням.

Однак прикметник «віртуальний» в англомовній науковій літературі не використовується у тому випадку, коли порушує точне визначення терміну (наприклад, не використовується зі словами *консультація, терапія, педагогіка, любов, дружба, психологія*). У цих випадках використовується префікс *кібер-* або термін *цифровий (digital)* [2].

Указані моменти не суперечать нашому підходу до визначення віртуального навчального середовища і простору. Середовище – це система організованих і стихійних взаємодій, побудованих на управлінні процесом досягнення навчальної мети за допомогою відповідних технологій. Під віртуальним навчальним (освітнім) середовищем ми розуміємо весь комплекс контенту розміщених в Інтернеті (тобто створених за допомогою програмного забезпечення або комп'ютерних мереж) різноманітних навчальних та інших матеріалів: курсів, як систематичних, які відповідають навчальним програмам середніх та вищих навчальних закладів, курсів підвищення класифікації тощо, так і «не програмних», випадкових, розрізних, так званих «тренінгових», а також інформаційних матеріалів, навчального контенту на сайтах іншого (найрізноманітнішого) спрямування та в соціальних мережах. Інакше кажучи, йдеться про контент Інтернету, який може бути використаний з навчальною метою (а може і не бути використаний таким чином). Той зміст (тобто ті курси і сайти), з яким працює певний суб'єкт, є його власним віртуальним освітнім простором, створеним, побудованим із доступних йому в Інтернет-середовищі цеглинок. Ясно, що кожен дорослий буде власний простір по-різному, відповідно до мети, готовності до саморозвитку та наявності проекту саморозвитку, рівня мотивації і навіть рівня комп'ютерної грамотності [5; 6; 10].

В огляді Сіменса зі співавторами [15] проаналізовані історія, сучасний стан і прогноз на

майбутнє щодо трьох основних напрямків побудови віртуального освітнього середовища: дистанційної освіти, онлайн навчання і змішаного (blended) навчання,

Ми не будемо тут зупинятися докладно на «багатопоколінній» історії дистанційної освіти, оскільки вона висвітлена і проаналізована як у наших дослідженнях (див. вище), так і в інших роботах [12; 13].

Модель дистанційного навчання, яка виникла після 2000 року, з точки зору педагогіки і педагогічної психології характеризується біхевіоральною і, пізніше, когнітивістською парадигмами, а також цілеспрямованою інтеграцією різних медіазасобів. Контроль у цій моделі залишається значною мірою за вчителем та дизайнером-проектувальником дистанційного навчання. Важливо, що студенти вчилися в основному індивідуально, взаємодія між ними була обмеженою і не включеною в навчальну діяльність. Однак ці педагогічні підходи виявилися дуже успішними, і вони досі широко використовуються навіть для навчання, в якому легко визначити критерії продуктивності.

На цей момент використання електронної пошти, інтернет-ресурсів, систем управління навчанням і онлайн-дискусійних дошок є тільки деякими з основних технологій, що підтримують гнучкі форми дистанційної освіти. Виникла інша форма дистанційної освіти, в яку дійсно включено взаємодію між студентами та відкрито двері в нову дистанційну освітню педагогіку, нові педагогічні підходи, засновані на неklasичних, соціально-конструктивістських поглядах на навчання [4].

Онлайн-навчання та інтернет-навчання являють собою спеціальні форми дистанційної освіти [14], які, на думку багатьох фахівців, є найбільш популярними у цьому столітті [11]. Ще однією важливою формою віртуального навчання є навчання змішане, комбіноване, або, інакше, гібридне (blended learning). Воно визначається як навчання, що поєднує традиційне навчання з дистанційним. Досі тривають дискусії, в якому відсотковому відношенні має бути традиційне класне і онлайн-навчання, щоб вважати його комбінованим. Деякі фахівці вважають, що для цього достатньо навіть е-мейлового листування з викладачем, інші наполягають на 50-70% дистанційної роботи. Загалом, пропонуються такі визначення віртуальних освітніх систем, які й утворюють у цілому віртуальний освітній простір. Так, у *дистанційній освіті* викладання відбувається в іншому місці, ніж навчання, і тому вимагає організації зв'язку через технології та спеціальні інституційні установи. *Інтернет-навчання* є однією з форм дистанційної освіти, де технології виступають посередником, процеси навчання і викладання відбуваються повністю з використанням Інтернету, і студенти та викладачі знаходяться у різних просторових та часових вимірах. Воно не включає традиційні для дистанційної освіти методи, такі як друковані матеріали, телевізійне та радіомовлення,

відеоконференції у своїй традиційній формі, відеокасети / DVD та автономні освітні програми. *Комбіноване навчання*, як уже вказувалося, поєднує традиційну освіту та інтернет-навчання.

Зазначимо, що освітні технології для віртуальної освіти постійно розвиваються, вони пройшли через такі три покоління розвитку (зараз виникає четвертий етап).

1 – Базис використання технологій: комп'ютерне навчання і веб-сайти.

2 – Комплексні системи: системи управління процесом навчання (Learning Management Systems) і його змістом (Course Management Systems).

3 – Фрагментація і диверсифікація: соціальні медіа, електронні портфоліо програмного забезпечення і Моос (Massive Open Online Course) провайдерів, інтегровані постачальники послуг.

4 – Розподілені технології: адаптивне навчання, розподілені інфраструктури та моделі компетенцій [15].

Кожен етап розвитку є складною системою взаємозв'язків чинників, включаючи такі, як контроль, що здійснюється або учнем, або навчальною установою (факультетом / інститутом); право власності на дані і зміст – учня чи установи. Відрізняються також інституціональна інтеграція – у слабко пов'язаних між собою галузевих стандартах та корпоративних системах обмін даних відбувається через прикладні програмні інтерфейси (API), а також структура – централізовані чи децентралізовані підходи до викладання та навчання. Ці чотири точки – контроль, інтеграція, власність і структура – формують основу аналізу різних наборів технологічних знарядь і шляхів використання їх в освіті (там само).

Зарубіжні фахівці у концептуальній моделі дистанційного навчання виділяють основні психологічні вимоги до його учасників та переваги від їх урахування. Зазначимо, що основні психологічні чинники ефективного дистанційного навчання практично повністю відповідають теоретично проаналізованим та експериментально обґрунтованим чинникам, виділеним у нашій монографії «Дистанційне навчання: психологічні засади» [5] та посібнику «Застосування телекомунікаційних засобів у навчальному процесі: психолого-педагогічні аспекти» [6]. Серед них ефективне співробітництво учнів та викладачів з багатьма ступенями самостійності учнів, відповідна комп'ютерна компетентність, умотивованість і зацікавленість учнів та викладачів (при цьому для останніх є необхідним позитивне ставлення до відповідних технологій дистанційного навчання), високоякісність навчального контенту з урахуванням потреб учнів та розумінням чинників психологічного дискомфорту.

Дизайн курсів, про який багато йшлося у нашій монографії «Дистанційне навчання: психологічні засади» [5], відповідно до підходу Дж. Сіменса зі співавторами [15], теж передбачає асинхронність та синх-

ронність, дозволяє спільне навчання та спеціально спроектовану взаємодію у малих групах, медіазасоби працюють на управління навчанням та інші психолого-педагогічні цілі.

До розгляду психологічних проблем віртуального освітнього простору слід віднести цікавий аналіз віртуальної реальності у сучасній постнекласичній психології, проведений Ю. П. Зінченко [7]. Він зазначає, що провідною характеристикою постнекласичної науки є розуміння світу як такого, що постійно еволюціонує і може бути ідентифікований за допомогою поняття нестабільності, пов'язаного з детерміністським хаосом та неінтегрованістю. Постнекласична психологія, виникнення якої пов'язують з ім'ям Л. С. Виготського [4], сьогодні надзвичайно широко орієнтована на використання у дослідженнях технологій віртуальної реальності як переконливого репрезентанта такої нестабільності.

За Ю. П. Зінченко, серед основних напрямів використання віртуальної реальності у психології – розробка методів діагностики психічних процесів і станів, проектування нових методів психологічної реабілітації, розробка тренажерів і стимуляторів з використанням математичного моделювання, створення нових технологій навчання і формування професійно важливих властивостей та їх оцінки у фахівців екстремальних професій і спортсменів, створення клініко-психологічних додатків для використання у медичних цілях, розробка нових методів діагностики неявних знань, відновлення порушених психічних функцій (пам'яті, уваги, сприйняття тощо). Останній момент пов'язаний з новими технологіями конструювання віртуальних середовищ, які одержали назву «кейв»-технології (The Cave Automatic Virtual Environment – або «доповнена реальність» – від англ. слова Cave – печера). У віртуальному театрі об'єднується реальність, ілюзія і фантазія, які надають можливість проводити у безпечному середовищі будь-які складні експерименти.

Загалом, технологія віртуальної реальності пропонує, як вважають фахівці, унікальні можливості для розв'язування нових задач інноваційної освіти, зокрема, для організації відеоконференцій, створення віртуальних класичних експериментів, створення банків лекцій для дистанційної освіти.

Однак, на нашу думку, найважливішою особливістю технології віртуальної реальності є можливість створення *віртуального навчального середовища*. Поняття навчальне середовище передбачає, як зазначає Тоні Бейтс [15], що учні навчаються найрізноманітнішими способами в найрізноманітніших контекстах. І оскільки учні мають учитися (здійснювати учинневу діяльність – у термінології Ю. І. Машбиця (див. [8]), то метою є створення тотального навчального середовища для оптимізації здатності вчитися. І, звичайно, це не буде єдине оптимальне середовище для учіння, «існує нескінченна кількість можливих навчальних середовищ,

що й робить проектування навчання такою цікавою справою» [15, с. 446].

При створенні навчального середовища часто йдеться про фізичні компоненти, тобто класи та лабораторії, або про комп'ютерні технології, використовувані для створення онлайн-персонального навчального середовища. Однак це поняття є ширшим за вказані фізичні компоненти. Принциповим моментом у створенні навчального середовища є характеристики учня, цілі навчання і учіння, активності для найкращої підтримки учіння і стратегії оцінювання, які найкращим чином будуть виміряти і просувати учіння [5; 10].

Дистанційне навчальне середовище найчастіше аналізують з точки зору вчителя, оскільки при невизначеності і динамічності середовища учитель може не мати жодного засобу управління, скажімо, характеристиками та ресурсами учня, хоча й враховує їх, однак має повний контроль над іншими компонентами, скажімо, такими, як вибір запропонованого контенту і засоби підтримки учнів. При цьому існує набір субкомпонентів, які мають бути обмірковані в кожний окремий момент часу і щодо яких має бути прийняте рішення (структура контенту, практичні діяльності, зворотний зв'язок, використання технологій, методи оцінювання тощо).

Однак в ситуації нестабільності, хаосу, складності і невизначеності сучасного світу взагалі і віртуальної реальності зокрема, яка яскраво ілюструє таку нестабільність, основний акцент має робитися на розвиток готовності до пошуку власних нетривіальних підходів до прийняття рішень, розв'язування задач, тобто саме на розвиток інтелекту дорослого учня. О. М. Поддяков [9] пише, що в умовах динамічності і мобільності сучасного світу, виникнення абсолютно нових видів діяльності в раніше невідомих галузях, освіта має бути спрямованою в основному на формування *компетенції оновлення компетенцій*. Він називає таку освіту, в якій розвивається здатність особистості активно досліджувати новизну і складність світу, що змінюється, винаходити оригінальні стратегії діяльності, «школою невизначеності». І тоді йдеться про цінність пошуку, створення і використання ситуацій невизначеності як «динамічного резерву різноманітних шляхів розвитку» [1].

## ЛІТЕРАТУРА

1. Асмолов А. Г. Оптика просвещения / А. Г. Асмолов. – М. : Просвещение, 2012. – 447 с.
2. Белозеров С. А. Виртуальные миры MMORPG: часть 1. Определение, описание, классификация / С. А. Белозеров // Психология: журнал Высшей школы экономики. – 2015а. – Т. 12, № 1. – С. 54–70.
3. Белозеров С. А. Виртуальные миры MMORPG: часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия / С. А. Белозеров // Психология: журнал Высшей школы экономики. М.: НИУ ВШЭ. – 2015б. – Т. 12, № 2. – С. 71–89.
4. Выготский Л. С. Психология развития человека / «Наука і освіта», №10, 2015

Відповідно, за О. М. Поддяковим, можна говорити про два типи здатності навчатись, які суттєво відрізняються один від одного. Перший тип – здатність самостійно вчитися в нових галузях, які тільки виникають, другий – здатність учитися під керівництвом іншого, засвоюючи відомі знання і способи діяльності відповідно до встановлених зовні вимог і цілей. Зрозуміло, що у першому випадку самі фахівці у сфері освіти включені до системи «школи невизначеності» не тільки як ті, хто вчить, але й як ті, хто вчиться. Така ситуація є безумовно характерною для віртуальної освіти в усіх її видах і формах.

**Висновки.** Навчальне середовище – це система організованих і стихійних взаємодій, побудованих на управлінні процесом досягнення навчальної мети за допомогою відповідних технологій. Під віртуальним навчальним (освітнім) середовищем ми розуміємо весь комплекс контенту створених за допомогою програмного забезпечення та/або комп'ютерних мереж різноманітних навчальних та інших матеріалів. Дорослий, використовуючи потенціал цього середовища, буде власний віртуальний освітній простір відповідно до мети, готовності до саморозвитку та наявності проекту саморозвитку, рівня мотивації та рівня комп'ютерної грамотності.

Моделі дистанційного навчання з точки зору педагогічної психології характеризуються біхевіоральною і, пізніше, когнітивістською парадигмами, а також цілеспрямованою інтеграцією різних медіазасобів. Однак сьогодні в дистанційній освіті реалізуються нові психолого-педагогічні підходи, засновані на постнекласичних, соціально-конструктивістських поглядах на навчання. Віртуальний освітній простір утворюють такі віртуальні освітні системи: *дистанційна освіта*, *Інтернет-навчання* (процеси навчання і викладання відбуваються повністю з використанням Інтернету, і студенти та викладачі знаходяться у різних просторових та часових вимірах), *комбіноване навчання*, яке поєднує традиційну освіту та Інтернет-навчання.

В умовах невизначеності та хаотичності віртуального середовища важливою його метою є створення тотального навчального простору для оптимізації здатності вчитися, формування компетенції оновлення компетенцій.

Л. С. Выготский – М. : Эксмо, 2003. – 1136 с.

5. Дистанційне навчання: психологічні засади : монографія / [М. Л. Смульсон, Ю. І. Машбиць, М. І. Жалдак та ін.] ; (наук.ред. М. Л. Смульсон). – Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2012. – 240 с.

6. Застосування телекомунікаційних засобів у навчальному процесі (психолого-педагогічні аспекти) : навч.-метод. посібник / [авт. кол.; ред. М. Л. Смульсон]. – К. : Педагогічна думка, 2008. – 256 с.

7. Зинченко Ю. П. Презентація: Виртуалізація реальності: от когнітивних ілюзій к новому типу моделей в психологии [Електронний ресурс] / Ю. П.

Зинченко. – Режим доступу : <http://www.authorstream.com/Presentation/s15505-1375053-2011-10-19/>.

8. Машбиць Ю. І. Психологічний аналіз навчання та управління учбовою діяльністю / Ю. І. Машбиць // Актуальні проблеми психології : зб. наук. праць Ін-ту психології імені Г. С. Костюка НАПН України / за ред. С. Д. Максименка, М. Л. Смольсон. – К. : Міленіум, 2006. – Т. 8 Психологічна теорія і технологія навчання, вип. 2. – С. 194–202.

9. Поддьяков А. Н. Психология обучения в условиях новизны, сложности, неопределенности [Электронный ресурс] / А. Н. Поддьяков // Психологические исследования. – 2015. – Т. 8, № 40. – С. 6. – Режим доступу : <http://psystudy.ru>.

10. Смольсон М. Л. Психологічні особливості віртуальних навчальних середовищ [Електронний ресурс] / Марина Лазарівна Смольсон // Технології розвитку інтелекту. – К. : Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України, 2012. – Режим доступу : [http://psytir.org.ua/upload/journals/3/authors/2012/Smulson\\_Maryna\\_Lazarivna\\_-\\_Psychologichni\\_osoblyvosti\\_virtualnyh\\_navchalnyh\\_seredovysh.doc](http://psytir.org.ua/upload/journals/3/authors/2012/Smulson_Maryna_Lazarivna_-_Psychologichni_osoblyvosti_virtualnyh_navchalnyh_seredovysh.doc).

11. Anderson T. The theory and practice of online

## REFERENCES

1. Asmolov, A. G. (2012). *Optika prosveshhenija*. [Optics of enlightenment]. M.: Prosveshcheniie [in Russian].

2. Belozarov, S. A. (2015a). Virtualnye miry MMORPG: chast 1. Opriedieleniie, opisaniie, klassifikatsiia. [Cyber worlds of MMORPG: Part 1. Definition. Description. Classification]. *Psikhologiiia: zhurnal Vyshei shkoly ekonomiki – Journal of the higher school of economics (Vols. 12, 1)*, (pp. 54–70). M.: NIU VSHE [in Russian].

3. Belozarov, S. A. (2015b). Virtualnye miry MMORPG: chast P. Sredstvo ot socialnogo i psikhologicheskogo neblagopoluchhia. *Psikhologiiia: zhurnal Vyshei shkoly ekonomiki, (Vols. 12, 2)*, (pp.71–89). M.: NIU VSHE [in Russian].

4. Vygotskii, L. S. (2003). *Psikhologiiia razvitiia cheloveka [Psychology of human development]*. M.: Eksmo [in Russian].

5. Smulson, M. L. Mashbyts, Yu. I. & Zhaldak, M. I. (2012). *Dystantsiine navchannia: psikhologichni zasady [Distance learning: psychological foundations ]*. Kirovograd: Imeks-LTD [in Ukrainian].

6. Smulson, M. L. (Eds.) (2008). *Zastosuvannia telekomunikatsiinykh zasobiv u navchalnomu protsesi (psikhologo-pedahohichni aspekty)*. [Usage of telecommunicative means in the learning process (psychological and pedagogical aspects)]. K.: Pedagogichna dumka [in Ukrainian].

7. Zynchenko, Yu. P. (2011). *Prezentatsiia: virtualizatsiia realnosti: ot kognitivnykh illiisii k novomu tipu modelei v psikhologii. [Presentation: virtualization of reality: from cognitive illusions to the new type of models in psychology]*. Retrieved from [http://www.authorstream.com/Presentation/s15505-](http://www.authorstream.com/Presentation/s15505-1375053-2011-10-19)

learning / T. Anderson // Athabasca [Canada]: Athabasca University Press, 2008.

12. Bates A. W. (Tony) Teaching in a digital age. Guidelines for designing teaching and learning for a digital age. [Electronic resource] / A.W. (Tony) Bates. – 2015. Mode of access: <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/open/download?filename=Teaching-in-a-Digital-Age-1429535678&type=pdf>.

13. Bates T. Synergies between online learning, on-campus teaching and flexible learning / T. Bates // Online Learning and Distance Education Resources. – 2014.

14. Harasim L. Learning Theory and Online Technologies / L. Harasim. London : Routledge. – 2012.

15. Siemens G. Preparing for the digital university: a review of the history and current state of distance, blended, and online learning [Electronic resource] / George Siemens, Gašević Dragan , Dawson Shane // Athabasca University. – 2015. Mode of access : <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage>.

16. Suler J. The Psychology of Cyberspace [Electronic resource] / John Suler // New Jersey : Science and Technology Center of Rider University. – 2007. Mode of access: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>.

1375053-2011-10-19. [in Ukrainian].

8. Mashbyts, Yu. I. (2006). *Psikhologichnyi analiz navchannia ta upravlinnia uchbovoiu diialnistiu [Psychological analysis of learning and management of learning activity]. Aktualni problemy psikhologii: zb. nauk. prats In-tu psikhologii imeni H. S. Kostiuka NAPN Ukrainy – Topical problems of psychology: the book of issues of the institute of psychology named after G.S. Kostiuk NAPN of Ukraine. (Vols. 8. Psikhologichna teoriia i tekhnologiiia navchannia – Theory of psychology and technologies of learning)*. D. Maksymenko, M. L. Smulson (Eds.). K.: Milenium [in Ukrainian].

9. Poddiakov, A. N. (2015). *Psikhologiiia obucheniiia v usloviiakh novizny, slozhnosti, neopriedielionnosti. [Psychology of education in conditions of novelty, difficulties, indefiniteness]. Psikhologicheskiiie issledovaniia – Psychological studies, 8, 40, 6*. Retrieved from <http://psystudy.ru> [in Russian].

10. Smulson, M. L. (2012). *Psikhologichni osoblyvosti virtualnykh navchalnykh seredovysh [Psychological peculiarities of virtual learning media]. Tehnologii rozvytku intelektu – Technologies of intelligence development*. Retrieved from [http://psytir.org.ua/upload/journals/3/authors/2012/Smulson\\_Maryna\\_Lazarivna\\_-\\_Psychologichni\\_osoblyvosti\\_virtualnyh\\_navchalnyh\\_seredovysh.doc](http://psytir.org.ua/upload/journals/3/authors/2012/Smulson_Maryna_Lazarivna_-_Psychologichni_osoblyvosti_virtualnyh_navchalnyh_seredovysh.doc) [in Ukrainian].

11. Anderson, T. (2008). *The theory and practice of online learning*. Athabasca [Canada]: Athabasca University Press [in English].

12. Bates, A. W. (Tony) (2015). *Teaching in a digital age. Guidelines for designing teaching and learning for a digital age*. Retrieved from <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/open/download?filename=Teaching-in-a-Digital-Age->

1429535678&type=pdf [in English].

13. Bates, T. (2014). *Synergies between online learning, on-campus teaching and flexible learning*. Online Learning and Distance Education Resources [in English].

14. Harasim, L. (2012). *Learning Theory and Online Technologies*. London: Routledge [in English].

15. Siemens, G., Dragan, G. & Shane, D. (2015). Preparing for the digital university: a review of the history

and current state of distance, blended, and online learning. Athabasca University. Retrieved from <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/> [in English].

16. Suler, J. (2007). *The Psychology of Cyberspace*. New Jersey: Science and Technology Center of Rider University. Retrieved from <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html> [in English].

**Марина Лазаревна Смутьсон**

*доктор психологических наук, профессор, член-корреспондент НАПН Украины, заведующий лабораторией новых информационных технологий обучения, Институт психологии имени Г. С. Костюка НАПН Украины, ул. Паньковская 2, г. Киев, Украина*

### ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

Статья посвящена анализу виртуального образовательного пространства с точки зрения педагогической психологии. Под виртуальной учебной (образовательной) средой мы понимаем весь комплекс контента созданных с помощью программного обеспечения и/или компьютерных сетей различных учебных и других материалов. Взрослый, используя потенциал этой среды, строит собственное виртуальное образовательное пространство в соответствии с целью, готовностью к саморазвитию и наличием проекта саморазвития, уровнем мотивации. Модели дистанционного обучения с точки зрения педагогической психологии характеризуются бихевиориальной и, позднее, когнитивистской парадигмами, а также целенаправленной интеграцией различных медиасредств. Однако сегодня в дистанционном образовании реализуются новые психолого-педагогические подходы, основанные на постнеклассических, социально-конструктивистских взглядах на обучение. Виртуальное образовательное пространство создают такие виртуальные образовательные системы: дистанционное образование, Интернет-обучение (процессы обучения проходят полностью с использованием Интернета, учащиеся и преподаватели находятся в разных пространственных и временных измерениях), комбинированное обучение, которое объединяет традиционное образование и интернет-обучение.

**Ключевые слова:** учебная среда, виртуальное образовательное пространство, Интернет, дистанционное обучение, комбинированное обучение.

**Marina Smulson**

*Ph.D (Doctor Degree in Psychology), Professor, Corresponding member of NAPS of Ukraine, manager of laboratory of modern educational informational technologies Institute of psychology named after H. S. Kostyuk of NAPS of Ukraine 2, Pankivska Doroha St., Kyiv, Ukraine*

### PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS OF VIRTUAL EDUCATIONAL SPACE

The article analyzes the virtual educational space from the view-point of educational psychology. The virtual learning (educational) environment is the whole complex of the content created by the software and / or computer networks of various educational and other materials. Using the potential of this environment, the adult is building up his own virtual educational space in accordance with the purpose, his willingness to self-development and the presence of a self-development design, the level of motivation. The models of distance education in terms of educational psychology are characterized by bibehavioral and, later, cognitivist paradigms, as well as by a variety of mediatoools integration. However, today in the distance education new psychological and pedagogical approaches are implemented, which are based on postnonclassical, socio-constructivist approaches. Virtual educational environment is created by such virtual educational systems: distance education, Internet learning (learning and teaching processes take place fully using the Internet, students and teachers are in different spatial and temporal dimensions), blended training, which combines traditional education and online learning.

**Keywords:** learning environment, virtual educational space, Internet, distance education, blended education.

*Подано до редакції 07.08.2015*