

Соколюк О. М.,

к.пед.н, с.н.с.,

Україна, м. Київ,

<https://orcid.org/0000-0002-5963-760X>

ІМЕРСИВНІСТЬ В СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ СЕРЕДОВИЩАХ

Імерсивність трактується як комплекс відчуттів людини, що знаходиться в штучно створеному тривимірному світі, в якому вона може міняти точку огляду, наближати і віддаляти об'єкти та інше. [1]. Імерсивність в ряді досліджень розглядають як створення ефекту «присутності» за рахунок комплексу відчуттів людини, яка перебуває в штучно створеному середовищі [2]. На сьогодні досліджено сутність і витоки імерсії, зроблено спроби визначити її місце серед методів навчання.

У педагогіці поняття імерсивності пов'язується з методом занурення, що розуміється як різновид активних дидактичних методів, заснованих на єдності свідомого і підсвідомого, двосторонньому зв'язку в процесі навчання, релаксації. В метод занурення театральною педагогікою були привнесені артистичні засоби. У світовій педагогіці імерсія як метод навчання набула поширення в лінгводидактиці, що розглядає імерсію з позицій мовних контактів, як метод при вивченні іноземних мов.

Андрієм Хуторським було розроблено евристичне занурення, що ґрунтувалося на теорії домінантної діяльності і являло собою різновид концентрованого навчання, в якому використовувалася дидактична евристика, персоналізація навчання, а занурення носило метапредметний характер. Залученість в занурення всіх суб'єктів освітнього процесу, глибина використовуваного навчального матеріалу створювали занурюче - імерсивне освітнє середовище. Головним завданням евристичного занурення було створення самими учнями евристичного «продукту»: ідей, версій, гіпотез, схем і т. д. [3].

Під імерсивністю освітнього середовища розуміється така властивість середовища, що відображає його можливості по залученню суб'єкта в систему

відносин, яка визначається його змістом. Імерсивність можна визначити як властивість технологічної частини середовища, що забезпечує психологічний стан людини, в якому його власне «Я» сприймає себе включеним в процес і взаємодіє із середовищем, що забезпечує йому безперервний потік стимулів і досвіду.

Найбільш повно сучасне імерсивне середовище було описано Сергієм Сергєєвим. У його роботі «Обучающие и профессиональные иммерсивные среды» [4] йдеться про можливості виникнення техногенного середовища, наділеного властивостями штучного інтелекту, в яке занурюється людина при виконанні навчальної та професійної діяльності, і про появу нових технологій, що включають віртуальну реальність як засіб занурення людини в особливі умови життєдіяльності. Дослідником сформульована теорія навчання в імерсивних середовищах, яка включає базові принципи: самоорганізації, селективності, присутності, взаємної орієнтації (людина-машина, людина-людина) в процесі навчальної комунікації, фізичної безпосередності та суб'єктної (свідомої) опосередкованості. Імерсивне навчальне середовище є динамічним, системним, самоорганізованим психологічним конструктом, якому властиві: імерсивність; присутність; інтерактивність; позасуб'єктна просторова локалізація; надмірність; доступність когнітивному досвіду; насиченість; пластичність; цілісність; мотивогенність, що проявляються у формі активного навчання.

Основні види імерсивних середовищ, що виникають у професійній і навчальній діяльності, поділяються на психологічні середовища (повне занурення в суб'єктивний світ); фізичні середовища (повне занурення в середовище дійсності); середовища зі змінною реалістичністю.

Виділяють педагогічні аспекти навчання в імерсивних середовищах [5]. Мета навчання в імерсивному середовищі полягає у створенні умов для отримання практичного досвіду і його перенесення в професійну діяльність, оскільки середовище навчання моделює спеціалізовані професійні ніші для організації навчання з практикою. Цілі діяльності в імерсивному середовищі строго не визначені, а відображені в формі загальної стратегії, місії, що

визначає напрямок діяльності учня в середовищі навчання. Мотивація породжується не повинністю, а розумінням і поділом місії. Педагогічна комунікація носить суб'єкт-суб'єктний характер і полягає в координації смислів учасників спілкування в освітньому середовищі. Учень є діючим суб'єктом, а викладач - організатором і активним учасником комунікації, що змінює умови і параметри навчання і використовує свій досвід і авторитет для смислової орієнтації учня. Організація системи навчання не детермінована жорсткими правилами, має гнучку структуру, що враховує індивідуальність і мінливість суб'єкта, способи прийняття рішення не були попередньо визначені, а залежать від конкретної навчальної ситуації і досвіду учня. Матеріал для навчання заданий в надмірності і враховує динаміку середовища навчання. Оцінка навчання багатовимірна, носить якісний і інтегральний характер і відображає фіксацію траєкторії отримання практичного досвіду для можливості проведення повноцінної рефлексії і вдосконалення діяльності.

На сучасному етапі цифрової трансформації суспільства в цілому й освіти, зокрема, теоретичне і практичне значення інформаційно-комунікаційних технологій якісно змінюється. Хмарні технології, можливість використання штучного інтелекту, істотний прогрес в сфері дистанційної освіти, технології віртуальної і доповненої реальності якісно змінюють імерсивне освітнє середовище.

Проте, існують і обмеження використання даної технології [6], які пов'язані з: технічними моментами; високою вартістю впровадження і експлуатації рішень в сфері доповненої і віртуальної реальності; нестачею спеціалізованого контенту і недосконалістю пристроїв (контент має відповідати цілому набору вимог, в тому числі науковій достовірності, його можуть запропонувати далеко не всі розробники); негативним впливом на здоров'я, психоемоційним напруженням [7]. Значимою проблемою є і відсутність єдиної методології [8]. Мова йде про вироблення нового класу методичних рішень, які використовують педагогічні можливості, що відкриваються у зв'язку з появою нових технологічних засобів. Вони, зокрема, спираються на широке

використання самостійної індивідуальної роботи учнів і їх спільної роботи в малих групах.

Таким чином, завдяки глибокому зануренню (імерсивності) процес освіти в більшій мірі відповідає відкритому характеру сучасної освіти, а віртуалізація засобів навчання - ускладненому розумінню процесу занурення, що, в підсумку, диктує необхідність трансформації системних, діяльнісних і суб'єктно-особистісних параметрів сучасної освіти в умовах ефективних освітніх середовищ.

Список використаних джерел

1. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus © Cambridge University Press. URL: <https://dictionary.cambridge.org/>
2. Авербух Н.В. Психологические аспекты феномена присутствия в виртуальной среде. Вопросы психологии. 2010. № 5. С. 105–113.
3. Хуторской А. В. Эвристическое обучение: Теория, методология, практика Москва: Международная педагогическая академия, 1998. 266 с.
4. Сергеев С. Ф. Обучающие и профессиональные иммерсивные среды. Москва: Народное образование, 2009. 432 с.
5. Чупина В. А. Иммерсивность: трактовка и развитие понятия в педагогике URL: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25838/1/978-5-8050-0650-1_150.pdf
6. Зильберман Н.Н., Сербин В.А. Возможности использования приложений дополненной реальности в образовании. Открытое и дистанционное образование. 2014. № 4(56). С. 28-33
7. Freeman D., Reeve S., Robinson A., Ehlers A. Virtual reality in the assessment, understanding, and treatment of mental health disorders. Psychological Medicine. 2017. Vol. 47, Iss. 14. P. 2393–2400.
8. Bower M. et al. Augmented Reality in education – cases, places and potentials. Educational Media International. 2014. 51(1). DOI:10.1080/09523987.2014.889400.