

ПРОЕКТУВАННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ ДОРΟΣЛИХ

У контексті цифрової освіти дорослих ми розрізняємо віртуальне освітнє середовище і віртуальний освітній простір. Віртуальне освітнє середовище, докільля існує, спроектоване і створене іншими людьми, соціумом, воно пропонує суб'єкту свої можливості. А віртуальний освітній простір для себе створює на ґрунті цього середовища особистість, суб'єкт, відповідно до своїх мотивів, спрямованості, інтересів, цей простір є результатом власного цілепокладання дорослої людини. Можна сказати, що людина, яка сама є всесвітом, проектує і створює для себе всесвіт віртуальний.

Необхідною умовою проектування власного віртуального освітнього простору є інтелектуальний потенціал і суб'єктність дорослої людини. Наші підходи до проблеми інтелекту та його розвитку показано в (Інтелектуальний розвиток дорослих..., 2015). При цьому ми розглядаємо суб'єктність у нерозривному зв'язку з інтелектом людини, зокрема, з її метакогніціями (Розвиток суб'єктної активності..., 2018). Як афористично зазначає з цього приводу відомий культуролог Михайло Епштейн, «суб'єктність – це зворотній зв'язок розуму з самим собою, здатність мати внутрішній світ, який сам визначає власне наповнення» (Епштейн, 2019). І тому, відповідно до рівня суб'єктності, поняття *доросла людина* постає не як вікова, а як змістовна категорія, за цим критерієм дорослими можна вважати і сімнадцятирічного юнака – випускника школи, готового до оволодіння улюбленою справою, і, звичайно, людину середнього віку, і, може, не дуже соматично здорових, але сильних духом і психічно збережених старих людей.

Звернімо увагу, що з психологічної точки зору йдеться саме про *проекткування* віртуального простору. Під проектуванням ми, за О.Генісаретським, розуміємо універсальний і самостійний в інтелектуальному та соціокультурному відношеннях тип діяльності, спрямований на створення реальних об'єктів (та ефектів) з заданими властивостями – функціональними, техніко-економічними, екологічними, споживчими тощо (Генісаретський, 2016). При цьому продуктом проектування є не той об'єкт, який у кінцевому випадку має бути створений, а його проект, модель. Тому діяльність по проектуванню власного віртуального освітнього (і не тільки) простору, з одного боку, потребує певного рівня розвитку інтелекту і суб'єктності, з іншого, сприяє розвитку цих особистісних властивостей, як і будь-яка проектувально-моделювальна діяльність.

У той же час потрібним є використання відповідних технологій. І, коли йдеться про проектування, а не, скажімо, про програмну реалізацію, слід, на

нашу думку, згадати, що у наш час технології - це не тільки і не стільки технічний термін. Навпаки, нині широко розповсюджені поняття «гуманітарні технології», «психологічні технології». Виходячи з конструктивістського підходу до технологій, можна вважати, що не існує принципових відмінностей у технологіях гуманітарних (психологічних) і власне технічних, якщо обидва види тлумачити як технології проектування. Про сучасну близькість і нероздільність технологій у їх стандартному технічному розумінні і технологій гуманітарних переконливо свідчить така глобальна сучасна технологія, як Інтернет.

Показано, що сьогодні існують три моделі Інтернету, які конкурують і взаємодоповнюють одна одну. Інформаційна модель має на увазі діячів, які діють тут: науковців, політиків тощо. Споживацька модель відповідає потребам бізнесу. Нарешті, комунікаційна модель трансформує Інтернет в інноваційний соціальний феномен. Отже, Інтернет (і, додамо, соціальні мережі) є прикладом взаємного конструювання технології та суспільства в дії, оскільки він «розширює межі комунікативних властивостей, представлених технічними кодами» (Фінберг, 2011). Більше того, Михайло Епштейн (Эпштейн, 2019) парадоксально стверджує, що Інтернет поступово набуває самосвідомості, яка передбачає, як відомо, високий ступінь рефлексивності, зверненості на себе, розвинену систему зворотних зв'язків.

Розуміння технологічного в широкому сенсі як постійно відтворюваної схеми діяльності і рефлексивно-соціального конструкта відповідає знаряддєвій теорії діяльності Л.С.Виготського з її розширеним тлумаченням психологічних знарядь.

Література

1.Генисаретский О.И. Философия проектности: Из истории проектной культуры второй половины XX века. Москва : Ленанд, 2016. 400 с.

2.Интеллектуальный розвиток дорослих у віртуальному освітньому просторі: монографія / Смульсон М.Л. та ін. ; за ред. М.Л. Смульсон. Київ : Педагогічна думка, 2015. 221 с. URL: <http://lib.iitta.gov.ua/10064> (дата звернення 25.04.2019).

3.Розвиток суб'єктної активності дорослих у віртуальному просторі: монографія / Смульсон М.Л. та ін. ; за ред. М. Л. Смульсон. Київ : Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2018. 180 с. URL: http://lib.iitta.gov.ua/712119/1/Rozvytok_subyektnoyi_aktivnosti_doroslyh_u_virtualnomu_prostor_i.pdf (дата звернення: 16.12.2018).

4.Финберг Э. Средство как смысл: рациональность и действие в критической теории технологии. *Эпистемология и философия науки*. 2011, т. XXVIII, №2, С. 16 – 35.

5.Эпштейн М. наброски к теории всего. *Знание – Сила*. 2019. № 3, URL: <https://snob.ru/profile/27356/blog/150845> (доступ 27.04.2019).