

## ПРОЄКТУВАННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ З РОЗВИВАЛЬНИМ ПОТЕНЦІАЛОМ

Сучасне безпрецедентне за обсягом і значенням впровадження цифрових технологій в систему освіти виглядає інколи як їх точкове введення у навчальний процес в якості однієї з інших педагогічних технологій. Це не сприяє ефективності і результативності навчання, а, головне, не підвищує його розвивальний потенціал, не вносить нових специфічних складових у процеси навчання і учіння, необхідних, зокрема, для розвитку інтелекту і суб'єктності як провідних чинників становлення особистості. Тому ми вважаємо за потрібне говорити про цілеспрямоване проєктування віртуального освітнього простору як інтегральної цифрової технології, яка системно організує процеси навчальної та учінневої діяльності з використанням конкретних цифрових технологій і метою якої є інтелектуальний розвиток та розвиток суб'єктності учня і студента.

Інтелектуальний розвиток ми тлумачимо відповідно до нашого підходу до розуміння інтелекту (Смульсон, 2009). Інтелект – це цілісне психічне утворення, яке відповідає за породження, конструювання і перебудову ментальних моделей світу шляхом постановки і розв'язування задач. В структуру інтелекту входять, перш за все, базові когніції, однак інтелект не зводиться до них, він включає також і метакогніції, серед яких провідні – це інтелектуальна ініціація (самостійна постановка задачі), децентрація, рефлексія і стратегічність.

Інтелект відіграє вирішальну роль у пошуку нових шляхів ефективної діяльності, у становленні потенціалу саморозвитку. При цьому мається на увазі не тільки й не стільки наявний рівень інтелекту, скільки його динамічність, розвиток когніцій і особливо метакогніцій під нові нестандартні задачі. Інтелект має міжпроцесуальну та метакогнітивну природу й різні модальності залежно від конкретних поставлених задач і особливостей контексту, в якому вони здійснюються.

З іншого боку, в руслі нашого підходу до суб'єкта як носія ментальної моделі світу ми тлумачимо розвиток суб'єктності як підвищення впливу на перебудову або ампліфікацію власних ментальних моделей, а також як набуття самостійності, унікальності і самодостатності, готовності приймати складні рішення і діяти. Бути суб'єктом – означає бути творцем власного життя, брати на себе відповідальність за все, що відбувається з самою людиною, її близьким оточенням, довкіллям тощо.

Зупинимось далі на основних аспектах проєктування такого віртуального освітнього простору, який має потенціал розвитку інтелекту і суб'єктності.

По-перше, ми вважаємо за потрібне розрізнити віртуальне освітнє середовище і віртуальний освітній простір по аналогії з введеним нами

раніше розрізненням віртуального середовища і віртуального простору. Ми визначаємо віртуальний простір як сконструйований суб'єктом для себе простір Інтернету та соціальних мереж, в якому він існує як «віртуальна» особистість. Віртуальний освітній простір відповідає компонентам освітньої траєкторії суб'єкта, побудованої ним за допомогою цифрових технологій. Відповідно, вводиться розрізнення віртуального освітнього середовища як такого, яке спроектоване для організації певного освітнього процесу, і віртуального освітнього простору як суб'єктного утворення в межах середовища, орієнтованого на конкретного викладача або студента і прийнятого ним.

По-друге, віртуальний освітній простір організується в межах спроектованої цифрової навчальної системи викладачем (тьютором) та студентом як суб'єктами відповідних навчальної або учінневої діяльностей. Навчальною ми називаємо діяльність викладача (тьютора), а учінневою – діяльність студента або учня (Машбиць, 2019). Діяльності ці, безумовно, взаємозалежні, однак є різними за змістом і структурою, відповідно, вимагають різних, хоча й взаємопов'язаних, підходів до їх проектування у віртуальному освітньому просторі як інтегральній цифровій технології.

По-третє, зрозуміло, що суб'єкти освітнього процесу, тобто студенти і викладачі, залишаються інваріантними елементами системи освіти (як традиційної, так і віртуальної). Однак віртуальний освітній простір потребує, як відомо, участі також багатьох інших суб'єктів процесу, зокрема, тьюторів, програмістів, адміністраторів, інших учнів як членів навчальних спільнот тощо. Отже, проектування віртуального освітнього простору передбачає прозоре проектування відповідних діяльностей, з усіма їх необхідними параметрами (мотиваційними, цільовими, смисловими тощо).

Нарешті, при проектуванні віртуального освітнього простору навчальний контент суттєво переструктурується, має бути прозоро викладеним і чітко структурованим. Крім того, тут надзвичайно велика вага припадає на так званий Зм-2, який означає додатковий зміст, потрібний для засвоєння основного змісту навчання (Машбиць, 2019).

При проектуванні віртуального освітнього простору ми орієнтуємося на ієрархічно-проектувальну концепцію Ю.І.Машбиця (Машбиць, 2019) та проектувально-технологічну парадигму (Смульсон, 2003). Ці підходи вибудовано в контексті розрізнення проектно-діяльнісної і пізнавальної дослідницьких установок.

#### Література

- 1.Машбиць Ю.І. Психологічні механізми і технологія навчання. К. : Інтерсервіс, 2019. 208 с.
- 2.Смульсон М.Л.Психологія розвитку інтелекту. Монографія. К.: Нора-Друк, 2003. 298 с.
- 3.Смульсон М.Л. Інтелект і ментальні моделі світу/ *Наукові записки. Серія "Психологія і педагогіка"*. Тематичний випуск "Сучасні дослідження когнітивної психології". Острог: Вид-во Національного університету "Острог", 2009. Вип.12. С. 38–49.