

Секция «Педагогическое образование и образовательные технологии»  
**Образовательные технологии виртуальной реальности в контексте "Теории поколений"**

**Бахарева Виктория Алексеевна**

*Выпускник (магистр)*

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск, Россия

*E-mail: viktorii.a.bakhareva@gmail.com*

Одной из популярных тенденций современности является динамичное развитие дистанционного образования. Если несколько лет назад под понятием дистанционное обучение подразумевали рассылку по почте учебных материалов, самостоятельное изучение и заочную проверку, которое подразумевает колоссальные затраты по времени, то сегодня ситуация крайне изменилась. Взаимодействие между участниками происходит не только при непосредственном присутствии (традиционное обучение), но и при помощи виртуального пространства или, как определяет В.А. Хуторской, «Виртуальном образовании» [1]. Под «Виртуальным образованием» понимается процесс и результат взаимодействия субъектов и объектов образования, сопровождаемый созданием виртуального образовательного пространства. Специфику данного пространства определяют сами субъекты и объекты образовательной деятельности. Считается, что образовательная технология, формирующая виртуальное пространство, разрабатывается согласно психо-физическому изменению субъектов. Мы предлагаем рассмотреть данный тезис в контексте «Теории поколений»

Согласно «Теории поколений», набирающая все большую популярность в научной среде, нашей потенциальной аудиторией необходимо считать поколение «Y» (Миллениум), и поколение «Z». При работе с образовательными субъектами данных поколений необходимо учитывать характеристики, которые выделили авторы теории, например: работа на результат, высокая степень самостоятельности, уверенность в собственной ценности и значимости, клиповое мышление и др.[2]

Новые технологии породили новую культуру восприятия информации, которую можно назвать альтернативной (от слова «альтернатива» - «чередование»). Родовыми чертами альтернативной культуры являются: высокая фрагментарность информационного потока, большое разнообразие и полная разнородность поступающей информации, в связи с чем активно развивается навык быстрого переключения между фрагментами [3].

Одной из современных дистанционных технологий, которая способна соответствовать психофизическим особенностям поколения «Y» и «Z» является VAcademia.

VAcademia - это интерактивная среда, работающая в логике системы дистанционного образования. В отличие от популярной системы MOODLE, имеет принципиально иную концепцию, что позволяет интегрировать данную среду в мир дистанционного образования. VAcademia не претендует на повсеместную замену ею остальных технологий, но в динамике развития общества может существенно способствовать позитивному росту современного образования.

Согласно тенденции отсутствия привязки обучения к кампусным аудиториям, VAcademia позволяет не только открыть свободный доступ к виртуальным аудиториям, но и сделать доступ к визуальным материалам не ограниченный по времени. (запись занятий в 3D) Что представляется как первый шаг к решению проблемы концентрации внимания.

При обозначении феномена «Клипового мышления», VAcademia актуализируется на вариантах приспособления к нему.

При обозначении VAcademia как коммуникативной системы разработчики определяют три коммуникационных канала, которые в состоянии функционировать одновременно:

текстовые коммуникации (чат), голосовые коммуникации, невербальная коммуникация в контенте образовательного процесса

Задача «Клипового мышления» решается с помощью управления аватарами в среде. Элементы геймификации (смена имиджа аватаров, выбор игровых ролей) разработаны не случайно. Для представителей поколения «Y» и «Z» мода и бренды играют не последнюю роль, зачастую визуализация образа дает его обладателю психологическое благополучие, что подкрепляется еще и ощущением полной свободы действий при проведении занятия в VAcademia.

Кроме того VAcademia удобный инструмент для управленческой аналитики. Возможность видеозаписи позволяет контролировать администрации вуза непосредственно сам процесс преподавания предмета, выявлять проблемы актуальности, что позволяет вносить своевременные коррективы в образовательный процесс. При всех положительных теоретических выкладках использования VAcademia в образовании необходимо не забывать и о качестве образования, что является следующей ступенью исследования процесса внедрения технологий виртуальной реальности.

### Источники и литература

- 1) Теория поколений.: <http://psixologiya.org/socialnaya/menedzhmenta/2155-teoriya-pokolenij.html>
- 2) Фрумкин К. Клиповое мышление и судьба линейного текста: [http://nounivers.narod.ru/ofirs/kf\\_clip.htm](http://nounivers.narod.ru/ofirs/kf_clip.htm)
- 3) Хуторской А.В. Виртуальное образование и русский космизм: <http://www.eidos.techno.ru/list/serv.htm>