

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ У БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ОТВЕТСТВЕННОГО ОТНОШЕНИЯ К ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Овхунов И.А.

*Овхунов Икболжон Абдунабиевич - заведующий кафедрой,
кафедра методики преподавания информатики,
Андижанский государственный университет, г. Андижан, Республика Узбекистан*

Аннотация: в статье обосновываются педагогико-психологические особенности подготовки будущих учителей к ответственному отношению к виртуальной реальности в образовательном процессе. Проанализированы научные источники по проблеме применения ВР в Узбекистане в сфере образования. Рассмотрены этапы внедрения системы Kundalik в школах Республики. Определены аспекты исследования проблемы внедрения ВР в образование. Определены критерии, показатели, охарактеризована информационная культура педагога как систематизированная совокупность знаний, умений и навыков, обеспечивающих оптимальное осуществление индивидуальной информационной деятельности.

Ключевые слова: виртуальная реальность (ВР), киберпространство, цифровые технологии, система «Kundalik», информационная культура.

PEDAGOGICAL AND PSYCHOLOGICAL FEATURES OF THE FORMATION OF A RESPONSIBLE ATTITUDE TO VIRTUAL REALITY AMONG FUTURE TEACHERS

Ovkhunov I.A.

*Ovkhunov Ikboljon Abdunabievich - Head of Department,
DEPARTMENT OF METHODS OF TEACHING COMPUTER SCIENCE,
ANDIJAN STATE UNIVERSITY, ANDIJAN, REPUBLIC OF UZBEKISTAN*

Abstract: the article substantiates the pedagogical and psychological features of the preparation of future teachers for the responsible attitude of virtual reality in the educational process. The scientific sources on the problem of the use of VR in Uzbekistan in the field of education are analyzed. The stages of implementation of the Kundalik system in schools of the Republic are considered. The aspects of the study of the problem of the introduction of VR in education are determined. Criteria, indicators are defined, the information culture of the teacher is characterized as a systematized set of knowledge, skills and abilities that ensure the optimal implementation of individual information activities.

Keywords: virtual reality (VR), cyberspace, digital technologies, "Kundalik" system, information culture.

УДК 373

В связи с постоянным ростом пользователей Интернета проблема виртуализации общества приобретает актуальность.

Изначально виртуальная реальность рассматривалась как "киберпространство" - "cyberspace". Понятие впервые возникло в фантастическом романе-техноутопии "Neuromancer" У. Гибсона, где киберпространство изображается как коллективная галлюцинация миллионов людей, которую они испытывают одновременно в разных географических местах, соединенные через компьютерную сеть друг с другом и погруженные в мир графически представленных данных любого компьютера [1].

Проблема виртуальной реальности еще недостаточно изучена, мало систематических философских исследований, посвященных данной тематике. Это особенно заметно, когда речь идет о компьютерных виртуальных реальностях. Несмотря на обилие посвященных данной теме публикаций, большинство из них носят весьма поверхностный, неконцептуальный характер, полны штампов. Нам представляется, что рассмотрение сущности виртуальной реальности, в частности, компьютерной виртуальной реальности, ее свойств и признаков, воздействия, оказываемого ею на реальность константную, и тех возможностей, которые она предоставляет в сфере познания, является крайне важной задачей философско-методологического характера [2].

Современный этап развития образования характеризуется широким внедрением в учебный процесс компьютерных технологий. Они позволяют выйти на новый уровень обучения, открывают ранее недоступные возможности, как для учителя, так и для учащегося. Информационные технологии находят свое применение в различных предметных областях на всех возрастных уровнях, помогая лучшему усвоению как отдельных тем, так и изучаемых дисциплин в целом. Навыки пользователя ПК и рынок обучающих программ, мультимедийных справочников, Интернет открывают большие возможности самообразования [3, с. 9] В современном обществе развитие цифровых технологий позволяет модернизировать образовательный процесс, используя различные тенденции современного образования. Использование цифровых технологий в обучении может ускорить передачу опыта, а также повысить качество образования за счет максимального вовлечения ребенка в образовательный процесс. Реальной

тенденцией сегодняшнего дня является виртуальная реальность (VR, virtual reality, VR, искусственная реальность) — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие.

Развитие учителя зависит от глубокого понимания текущих потребностей ребенка, перспектив и приоритетов образования, способности осваивать новые технологии и учить детей достигать общей цели с помощью современных ИКТ. А это непосредственно требует формирования ответственного отношения к виртуальной реальности. В настоящее время в Узбекистане во всех сферах внедряются цифровые технологии. Цифровизация не оставила без внимания и сферу образования. К примеру, 5 сентября 2018 года был подписан указ Президента Республики Узбекистан №УП-5538 «О дополнительных мерах по совершенствованию системы управления народным образованием». В октябре 2018 Министерство народного образования занялось внедрением электронных журналов и дневников в общеобразовательных школах. Система «Kundalik», что означает дневник, стала внедряться в школах Узбекистана в рамках приказа Министра народного образования Республики Узбекистан № 251 от 8 октября 2018 г. «О внедрении цифровой образовательной платформы на основе автоматизированной информационной системы Kundalik».

Тестирование цифровой образовательной платформы Kundalik началось в ноябре 2018 года в школе №235 Юнусабадского района города Ташкента. После успешного тестирования в апреле 2019 года в Ташкенте были отобраны 53 школы для стартового внедрения данной системы. В начале педагоги прошли обучение по работе с системой, а потом на практике учились правильно заполнять электронный журнал, вносить оценки и домашние задания, с помощью специальных инструментов налаживают онлайн-общение с родителями, сообщают о важных событиях в школе, достижениях учеников [4]. А с 2020-2021 учебного года стала внедряться в школах Андижана. А это требует ответственного отношения учителя к виртуальной и реальной работе одинаково. Виртуальная работа тоже накладывает определенные обязательства. Что нужно делать? В первую очередь нам нужно повышать квалификацию учителей в области информационных технологий, формировать информационную культуру, знание и умение пользования компьютером. Так как освоение новых технологий становится необходимым при педагогической деятельности учителя. А также работа в системе Kundalik требует определенных знаний информатики, не говоря уже о правильном заполнении журнала.

Особую значимость в этой связи приобретает изучение тенденций развития информационной технологии, когда применение новейших средств обучения приобретает все большую актуальность. У будущих педагогов должна быть сформирована информационная культура. Информационная культура - сложное системное качество личности, представляющее собой упорядоченную совокупность гуманистических идей, ценностно-смысловых ориентаций, собственных позиций и свойств личности и проявляющееся в реализации универсальных способов познания взаимодействий, взаимоотношений деятельности в информационной среде и определяющее целостную готовность человека к освоению нового образа жизни на информационной основе [5].

Информационная культура педагога, как систематизированная совокупность знаний, умений и навыков, обеспечивающих оптимальное осуществление индивидуальной информационной деятельности. Модель информационной культуры педагога предполагает полифункциональность ее структуры и включает в себя несколько взаимосвязанных компонентов:

- *когнитивно-операциональный* (общие представления о современном базовом знании в области информационных технологий)

- *инструментально-деятельностный* (компетентность в области методологии, организации разнообразных видов информационной деятельности);

- *коммуникативный* (компетентность педагога в гибком и конструктивном ведении диалога «человек-человек», «человек-компьютер», «человек компьютер-человек»);

- *мировоззренческий* (выработка у педагога собственной позиции, к объектам информационной среды) [6].

Таким образом, ответственное отношение учителя к информационным технологиям виртуальной реальности будет залогом качественного образования.

Список литературы / References

1. Гибсон У. Neuromancer (Нейромантик). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.lib.ru/GIBSON/gibso01.txt/> (дата обращения: 03.11.2021).
2. Ковалевская Елена Владимировна. «Виртуальная реальность философско-методологический анализ», Дис. ...канд. филос. наук: 09.00.01 Москва, 1998 149 с. РГБ ОД, 61:98-9/233-4.
3. Макленкова С.Ю. «Виртуальная реальность современного образования: идеи, результаты, оценки 2018». Материалы международной интернет-конференции. Москва, 2019. 102 с.
4. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://kundalik.com/> (дата обращения: 03.11.2021).
5. Охунов Икболжон Абдунабиевич. Совершенствование педагогических условий развития ответственного отношения к виртуальной реальности у будущих учителей. Вестник науки и образования. № 21(99). Часть 1, 2020. 59-61 с.

6. Формирование информационной культуры педагога в процессе профессиональной деятельности. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://znanio.ru/medianar/173/> (дата обращения: 03.11.2021).