

## ВИРТУАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ – ИННОВАЦИОННОЕ СРЕДСТВО САМООБРАЗОВАНИЯ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ

Э. Ф. Матвеева<sup>1а</sup>, В. С. Мкртчян<sup>2β</sup>

<sup>1</sup> Россия, г. Астрахань, Астраханский государственный университет

<sup>2</sup> Австралия, г. Сидней, Интернет-университет управления и информационно-коммуникационных технологий

<sup>а</sup> elvira107@rambler.ru

<sup>β</sup> hhuniwersity@hotmail.com

Объективными требованиями к современному учителю являются: владение ИКТ, проявление творческой инициативности и стремление к самообразованию. Как показывает опыт, активность обучающихся – будущих учителей зависит не только от их профессионально-методической подготовленности, но и от их компетентности в области информационно-компьютерных технологий. Для исследования нами была выделена область самообразовательной деятельности – изучение инновационных средств самообразования будущего учителя.

Отличительной чертой современного студента, по сравнению со сверстниками начала ХХI века, является владение компьютером, Интернет-технологиями как средством общения и поиска информации.

Развитие ИКТ, внедрение их в вузовскую систему образования требует совершенствования ранее сформированных знаний и умений от всех субъектов образовательного процесса: обучающих и обучающихся. Тенденция на успешность в процессе обучения приводит к поиску новых возможностей самообразовательной деятельности. Деятельность преподавателя осуществляется в ходе консалтинговой помощи – это профессиональное консультирование обучающихся, методическое сопровождение освоения дисциплины в условиях взаимодействия участников учебного процесса в стенах вуза и виртуально. Принципами такого обучения могут быть: достижение оперативности, объективности, результативности в процессе управления качеством образования в условиях взаимодействия участников учебного процесса, направленного на успешность каждого.

Виртуальное обучение как средство самообразования студентов в условиях инновационной подготовки современного учителя уже является реальностью наших дней. Любой человек представляет собой сложную сумму аватаров, это может служить идентификатором индивидуума и определяет деятельность человека, как в реальном, так и в виртуальном мире. В реальном мире очень трудно выделять, а еще труднее исследовать аватары по отдельности, однако в виртуальном мире выше-

описанная проблема решаема, так как аватар – компьютеризированная программа и, имея его модель, можно им не только управлять, но и исследовать. Выделим основные условия принятия аватара: чёткая постановка проблемы, обсуждение первых и последующих результатов, создание гLOSSАРИЯ (основные понятия) и технологии обучения. Одной из важнейших целей является изучение поведения аватара обучаемости (усвоения) в самообразовательной деятельности каждого обучаемого. Для этого необходимо разработать систему (предвосхищения) получаемых результатов. Каждый обучаемый должен ясно представлять, что он получит на выходе, какие профессиональные и личностные перспективы могут открыться для него в ближайшем будущем.

Виртуальному образованию более всего соответствует сферическая модель, имеющая неограниченное число степеней свободы и не задающая для каждого человека однозначного направления движения. Центром такой сферической модели выступает личностный образовательный потенциал человека, относительно которого и происходит его развитие. Единый центр образования всех людей в такой модели отсутствует, каждый из них развивается и образовывается относительно своей индивидуальной сущности. Человек сам определяет свою сферу, выстраивает в ней различные структуры и ценности, наполняет её содержанием, с помощью которого ориентируется при своем внутреннем и внешнем познании различных образовательных областей. Построение пространственной модели виртуального образования ведёт к представлению внутреннего мира человека в виде множества расширяющихся сфер: интеллектуальных, эмоционально-образных, культурных, исторических, социальных и других. Все они тесно связаны, подвижны и образуют в совокупности то, что можно назвать виртуальным образовательным пространством человека. Это пространство способно расширяться во внешний мир, открывая для себя его внешние сферы.

Таким образом, постепенно формируются ИКТ компетентности всех участников образовательного процесса посредством использования компьютеров, интерактивных телекоммуникационных средств, активного участия обучающихся в интернет-конференциях, вебинарах, образовательных сайтах. При этом, участвуя в разработке и использовании программных средств в совместной деятельности пользователей на образовательных сайтах, каждый может создать себе виртуальный образ – аватар для сетевого взаимодействия. Сказанное позволяет сделать вывод о необходимости переработки учебно-методических комплексов дисциплин в направлении формирования ресурсно-информационной базы для решения профессиональных задач и введения виртуального обучения в состав самообразовательной сферы всех субъектов образования.