

ВІРТУАЛЬНА ОСВІТА

Основна мета віртуальної освіти - виявлення і досягнення людиною свого передвизначення в реальному світі, який сполучається з його віртуальністю та іншими можливостями. Педагогіку, відповідну віртуальній освіті, можна віднести до ситуативної.

Метою віртуальної освіти є не стільки вивчення реальності, скільки звільнення від неї, створення нового освітнього результату як творчого продукту.

Віртуальній освіті більш всього відповідає сферична модель, яка має необмежене число мір свободи та не задає для кожної людини однозначного напрямку дій.

Просторова модель освіти передбачає можливість створення різноманітних освітніх структур, наприклад, віртуальних університетів.

Віртуальні навчальні заклади можуть з'являтися на базі:

- закладів, що працювали історично в сфері відкритого та дистанційного навчання;
- традиційних навчальних закладів без досвіду дистанційного навчання, що вважають в такий спосіб зменшити витрати;
- корпоративного сектора, що має внутрішні програми підвищення кваліфікації, запропоновані ринку під назвою "віртуальні";
- окремих осіб — з різних причин, починаючи з альтруїзму і закінчуючи бажанням збагатитися.

Але віртуальні університети не можуть сподіватися успіху без відповіді на деякі питання, а саме:

- як спілкуватися з умовними освітніми організаціями;
- в чому полягають вигоди й недоліки співпраці з приватним сектором;
- як покращувати та керувати зв'язком між освітою та промисловістю;
- як відзначається вплив політичного тиску на розвиткові державного віртуального університету.

Вимоги до віртуального середовища: персональність - можливість відтворювати особистісні характеристики, що дозволяють судити про характер людей, що беруть участь у комунікації; виразність - можливість виразити невербальну інформацію; конструктивність; креативність - можливість створювати об'єкти віртуального середовища та маніпулювати ними; сталість - можливість зберігати певний час об'єкти, відтворені в середовищі; спільність інтересів - можливість створювати на базі засобів інформації групи за інтересами.

Альтернативними критеріями оцінки віртуального середовища можуть бути занурення та інтерактивність. Занурення у віртуальне середовище визначає ступінь інформаційної виразності, інтерактивність - ступінь незалежності дії особистості у віртуальному середовищі.