

2. Презентации. Использование презентаций для демонстрации концепций, теорий и других аспектов учебного материала. Презентации могут включать графику, фотографии, диаграммы и другие мультимедийные элементы.

3. Интерактивные задания. Использование интерактивных заданий, таких как квизы, опросы и др., могут быть представлены в виде онлайн-форм, заполнение которых доступно в любое время. Результаты могут быть сразу доступны преподавателю, что позволяет быстро оценить уровень понимания материала студентами.

4. Вебинары. Вебинары позволяют преподавателям вести онлайн-занятия с использованием видео и аудио. Студенты могут присоединиться к вебинарам через интернет из любого места, что делает этот метод преподавания очень гибким. Вебинары также могут быть записаны и использоваться в качестве материала для самостоятельного обучения.

5. Интерактивная доска – это электронное устройство, которое позволяет взаимодействовать с информацией, отображаемой на доске, при помощи сенсорной панели или специальных маркеров. В образовательных учреждениях интерактивные доски используются для проведения занятий, презентаций, демонстраций и интерактивных игр, стимулируя визуальное и тактильное восприятие, а также повышая интерактивность и вовлеченность студентов в образовательный процесс.

Таким образом, использование мультимедийных ресурсов является важным компонентом современного образования в высшей школе и способствует достижению более высокого уровня усвоения учебного материала студентами.

#### **Библиографические ссылки**

1. Бочков В. Е., Краснова Г. А., Филиппов В. М. Состояние, тенденции, проблемы и роль дистанционного обучения в трансграничном образовании: учебное пособие. М.: РУДН, 2018. 405 с.

## **ПРЕИМУЩЕСТВА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА МЕТАВСЕЛЕННОЙ В ОБЛАСТИ ОБРАЗОВАНИЯ**

**Е. И. Жешко**

*Белорусский государственный университет,  
факультет философии и социальных наук,  
кафедра социальной коммуникации  
yahor.zheshka@gmail.com*

**Аннотация.** В современном мире метавселенные начинают получать новое применение в различных областях цифровой экономики, в том числе и в сфере образования. В связи с тем, что данный феномен находится на начальном этапе своего роста, необходимо обобщить основные преимущества, которые были выявлены исследователями после внедрения метавселенных в учебный процесс. Данная работа

может выступать в роли основы для проведения дальнейших эмпирических исследований.

**Ключевые слова:** виртуальные сообщества; виртуальное пространство; образование; метавселенная; цифровизация.

В современном мире виртуальные пространства начинают получать большее внимание как со стороны научного сообщества, так и представителей крупных компаний и социума в целом. Сама идея метавселенных была реализована еще в начале XXI века, но в научной и коммерческой среде данная тема получила популярность только с приходом увеличившего темп цифровизации COVID-19 и сменой вектора разработки компании Facebook (Meta) на metaverse [1]. На данный момент можно отметить увеличение научного интереса к использованию метавселенных в области образования [2]. Следует отметить, что изучение применения данного типа виртуальных сообществ в области обучения студентов было мотивировано в том числе и самой компанией Meta – представители компании организовали разработку метавселенных для обучения студентов десяти американских университетов. На данный момент не существует единого чёткого определения для данного понятия. Мы будем определять метавселенную как постоянно существующее виртуальное пространство, созданное для общения пользователей, не имеющее в себе заранее заданной сюжетной линии и имитирующим физические законы реального мира [3, 4]. При этом в метавселенной аватар полностью отождествляется с «Я» человека, ведущим повседневную жизнь в данном виртуальном пространстве наравне с физическим миром [5].

*Экономия бюджета.* По мнению специалистов, в области разработки метавселенных, виртуальная реальность уже сейчас помогает в обучении специалистов естественно-научного профиля и компенсирует этим отсутствие бюджета [6]. При таком применении данная технология действительно позволяет сократить расходы, например, на закупку реагентов – виртуальная реальность моделирует те или иные свойства изучаемых объектов и инструментов. Для гуманитарных специальностей в качестве примера можно привести посещение значимых исторических мест, в том числе и восстановленных до первоначального состояния в рамках виртуального пространства.

*Практика для различных профессий.* Метавселенная позволяет проводить строительство зданий в студентами-архитекторами или проведение операций с заданными сценариями студентами-медиками: по сути, она становится пространством практики для различных профессий. При этом, практика может использоваться при помощи программ или AI: например, программный код будет считывать последовательные шаги, предпринимаемые студентами, после чего, в случае ошибки, демонстрировать не только анимацию неудачного результата, но и сможет конкретно продемонстрировать, в чём состояла ошибка студента, воспроизведя весь процесс с нуля и прокомментировав его. Подобное

обучение позволяет намного быстрее и эффективнее переходить к практике в реальности.

*Создание виртуальных кампусов.* Может показаться, что дистанционное обучение и его чаты уже сейчас хорошо справляются с данной задачей, но каналы не могут симитировать реальное пространство в той же степени, что и виртуальная реальность метавселенной – например, создав виртуальный класс с пространством можно дать возможность собираться всем в группы, не покидая при этом основной чат лекции – данное имитирование реальности улучшает восприятие лекции студентами. В ходе применения данного подхода преподаватели выявили, что создание метавселенной вместо чатов увеличивает вероятность посещения студентами интересующего их занятия [7, 8].

*Повышение вовлеченности при помощи геймификации.* Ключевой возможностью для развития вовлеченности в метавселенную является геймификация [9]. При помощи геймификации в метавселенной у студентов улучшается командная работа, а выполнение заданий становится ещё более похожим на игру из-за виртуальности пространства. Организация заданий в виде квестов позволяет увеличить мотивацию студентов, вдохновить их и помочь добиться лучших результатов. В колледже Морхауз в рамках курса всемирной истории был проведен эксперимент по внедрению метавселенной в процесс обучения, в ходе которого исследователи выяснили, что результаты студентов по дисциплине были улучшены на 10 % в сравнении с аналогичным периодом прошлого года, когда занятия проводились в дистанционной и очной формах обучения, также возрос показатель общего уровня удовлетворенности учебным процессом и вовлеченность [1]. По мнению исследователей, это может быть связано с аватарами, обладающими характеристиками, сходными с реальными телами индивидов. Можно предположить, что имитированная привычная среда воспринимается более эффективно, чем новый малознакомый интерфейс чатов. Подобная интерактивность помогает ощутить цифровое присутствие, достичь более полного погружения в учебную среду [10]. Также можно отметить эффективность в области изучения иностранных языков – виртуальное пространство метавселенной позволяет передавать жесты, а также одевать персонажей в подходящую одежду, изменять здания на более аутентичные, что создаёт дополнительное погружение в культуру.

Как можно увидеть из рассмотренных в рамках данной статьи материалов, метавселенные как виртуальные пространства в сфере высшего образования обладают собственной ярко выраженной спецификой. В список основных преимуществ на текущем этапе применения метавселенных в образовании входят: экономия бюджета; практика для различных профессий; виртуальные кампусы; повышение вовлеченности студентов и улучшение результатов их работы при помощи геймификации.

### Библиографические ссылки

1. College in the Metaverse is here. Is higher ed ready? [Электронный ресурс]. 2022. Режим доступа: <https://www.insidehighered.com/news/2022/08/03/college-metaverse-here-higher-ed-ready>. Дата доступа: 05.03.2023.
2. Tas N., Bolat Y. Bibliometric Mapping of Metaverse in Education // International Journal of Technology in Education. 2022. P. 440–458.
3. Defining The Metaverse Today [Электронный ресурс]. 2021. Режим доступа: <https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2021/05/02/defining-the-metaverse-today/?sh=3291affe6448>. Дата доступа: 05.03.2023.
4. Fernández A. H. [et al.] The Importance of the Application of the Metaverse in Education // Modern Applied Science. 2016. V. 16. No 3. P. 34–40.
5. Singh J. [et al.] Metaverse in Education: An Overview / Applying Metalytics to Measure Customer Experience in the Metaverse. 2022. P. 135–142.
6. Start Your School's VR Lab with Inspirit x Meta Immersive Learning Initiative [Электронный ресурс] // The Educator's Guide to Virtual Reality. 2023. Режим доступа: <https://www.inspiritvr.com/blog/start-your-schools-vr-lab-with-inspirit-x-meta-immersive-learning-initiative>. Дата доступа: 05.03.2023.
7. Virtual Communication without Sniper Rifles: How the 2D Metaverse is Changing Virtual Spaces [Электронный ресурс]. 2022. Режим доступа: <https://venturebeat.com/games/virtual-communication-without-sniper-rifles-how-the-2d-metaverse-is-changing-virtual-spaces>. Дата доступа: 05.03.2023.
8. Penn Students Use Digital Platform Gather to Imitate In-Person Office Hours [Электронный ресурс] // The Daily Pennsylvanian. 2022. Режим доступа: <https://www.thedp.com/article/2020/10/gather-town-penn-cis-virtual-office-hours>. Дата доступа: 05.03.2023.
9. Kaddoura S., Husseiny F. The Rising Trend of Metaverse in Education: Challenges, Opportunities, and Ethical Considerations // PeerJ Computer Science. 2023. V. 9. No 3. P. 1–34.
10. Azoury N., Hajj C. Perspective Chapter: The Metaverse for Education // Higher Education – Reflections From the Field. 2023. P. 1–12.

## СПЕЦИФИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЛОСОФИИ В УНИВЕРСИТЕТАХ КИТАЯ: ОТ ПРОШЛОГО К БУДУЩЕМУ

**А. И. Зеленков, Ван Синь (Wang Xin)**

*Белорусский государственный университет,  
факультет философии и социальных наук,  
кафедра философии и методологии науки  
zelenkov-antl@yandex.by*

**Аннотация.** Рассмотрен опыт Китая в развитии современной образовательной инфраструктуры и содержательных приоритетов академических программ в области философии и гуманитарных наук, характерных для ведущих университетов КНР. При этом особый акцент сделан на соблюдении и использовании принципа гармоничного взаимодействия традиций и инноваций в развитии теории и образовательных практик, направленных на формирование такого типа личности, который призван соответствовать нормам и ценностям классической китайской культуры и этики, а также задачам и требованиям интенсивно модернизирующегося китайского общества.