

# ПРИМЕНЕНИЕ СИМУЛЯТОРА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ПРИ ДИСТАНЦИОННОМ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ-ПСИХОЛОГОВ

**Е. Ю. Старенкова, Е. И. Климушко**

*Белорусский государственный университет, факультет философии и  
социальных наук, кафедра социальной работы и реабилитологии  
zoroark12@mail.ru; Klimush@bsu.by*

**Аннотация.** Активное внедрение формата дистанционного обучения ставит новые задачи перед системой образования: использование информационно-коммуникационных технологий студентами может послужить альтернативой для получения теоретической базы, однако цифровая среда создает барьеры непосредственно для применения полученного опыта на практике. В статье авторы предлагают образовательный проект для студентов-психологов, который позволит в формате дистанционного обучения отрабатывать практические навыки психологического консультирования с полноценной обратной связью от педагога.

**Ключевые слова:** дистанционное обучение; образовательный проект; психологическое консультирование; виртуальная реальность.

В современной системе образования явно выражена глобальная тенденция активного внедрения цифровых технологий на все уровни системы образования, что способствуют более эффективному вовлечению обучающихся в образовательный процесс, а также персонализации обучения посредством предоставления участникам образовательного процесса материалов, соответствующих их уровню знаний и интересам.

Данные тенденции в области цифровизации системы образования продвигаются и государственной политикой Республики Беларусь, что подтверждается в первую очередь Концепцией цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы от 15 марта 2019 г. и иными официальными документами. Согласно данной Концепции, одной из основных целей цифровой трансформации процессов в системе образования является обеспечение качества и мобильности предоставляемых образовательных услуг на всех уровнях образования [1, с. 9].

В свою очередь, анализируя образование в условиях цифровой трансформации, К. В. Синкевич выделяет следующие четыре направления среди тенденций цифровизации в сфере образования: внедрение цифрового сопровождения образовательного процесса; развитие и совершенствование цифрового образовательного контента; формирование открытой науки; развитие цифровой карьерной среды [2, с. 208].

Именно для достижения обозначенной в Концепции цели повышения качества образования через развитие и совершенствование цифрового образовательного контента был разработан проект проведения

дистанционных практических занятий для студентов-психологов, в рамках которого студентам будет доступна практическая отработка инструментов и методик психологического консультирования удаленно. Проект «Виртуальный психолог 1.0» – это симулятор, создание которого поможет объединить теорию и практику в цифровом формате в рамках изучения психологии и смежных дисциплин.

*Целью* образовательного проекта «Виртуальный психолог 1.0» является отработка и закрепление теоретических навыков студентов на симуляторе, а также автоматизация проверки работ, выполненных в формате дистанционного обучения.

В список *задач* образовательного проекта входит: ознакомление студентов с разнообразием ситуаций и типажей личности клиентов; создание игровой среды, максимально приближенной к реальным условиям; а также формирование крупной базы теоретических материалов, связанной с игровым процессом.

Данный проект представляет собой симулятор виртуальной реальности, рассчитанный для использования студентами, получающими образование в сфере психологических наук. Формат «Виртуального психолога 1.0» предполагает реализацию в виде компьютерной игры, доступ к которой учащиеся смогут получить через сеть Интернет. Для использования студентами симулятора в домашних условиях специфические требования отсутствуют, однако возможна перспектива переноса игры на платформы, поддерживающие технологии виртуальной реальности.

Симулятор «Виртуальный психолог 1.0» – это игра от первого лица, в которой игроку предстоит провести консультации с проблемными клиентами, представленными 3D моделями. Особенностью данного проекта является то, что модели клиентов динамичны, так если игроку необходимо следить за деталями во внешности собеседников и изменениями в их поведении, проявляющимися в качестве реакции на действия «консультанта». Предполагается, что подобные изменения будут отражаться на мимике, языке тела и жестах клиентов, выдавая их истинные мотивы или свидетельства о предъявлении ими ложных фактов.

В режиме «одиночного пользователя» игрок самостоятельно выбирает специализацию для возможности отработки конкретных навыков с точки зрения академического процесса, количество планируемых сессий и сложность игровой партии. Формат «проверочная работа» предназначен для преподавателя и включает в себя возможность создавать списки пользователей, генерировать для студентов стартовые условия и иметь доступ к отчетам по проведенным сессиям.

Консультация ведется игроком в форме диалога: виртуальный клиент описывает некоторую проблему и свое отношение к ней, обучающийся же должен выбирать варианты ответов из списка предложенных.

В конце игры учащемуся представляется отчет о проделанной работе, включающий затраченное время, список ошибок и предварительную

оценку. Кроме этого, игра предлагает ему ознакомиться с теоретическими ресурсами.

*Цели игрового процесса:*

– *цель максимум* – подтолкнуть клиента к нужному решению (направлению) и стабилизировать состояние;

– *приемлемо* – стабилизировать состояние, но не решить вопрос;

– *провал* – дестабилизировать состояние клиента (высокие параметры «истерики», «фрустрации», «гнева» и т. д.);

– *найти самозванца* – среди некоторого числа клиентов может обнаружиться лицо, проблема которого выходит за рамки компетенций консультанта (или не соответствует его профилю). Длительная попытка консультирования такого персонажа расценивается как провал (например, клиент косвенно упоминает, что его преследуют навязчивые /суицидальные мысли).

*Дополнительные характеристики игрового процесса:*

– в основе данного тренажера лежит метод счетчиков: каждой «эмоции» или «состоянию» клиента принадлежит некоторое значение, величина которого изменяется в зависимости от выбранного варианта диалога игроком. Список эмоций и состояний базируется на пройденном теоретическом материале (например, теория эмоций Р. Плутчика);

– личность и ситуация клиента генерируются случайным образом из списка существующих параметров, если присутствует возможность сопоставить переменные. Так, к примеру, невозможна ситуация травли в школе у взрослого, также, как и проблемы с коллективом у ребенка на работе;

– необходимо учитывать потребность в индивидуальном подходе к клиенту: таким образом, эффективность одного и того же варианта диалога для аналогичной ситуации у разных типажей клиентов будет варьироваться.

Необходимо отметить, что симуляторы виртуальной реальности уже давно находят свое применение для подготовки специалистов в ряде различных специальностей, среди которых особое место занимает медицинское направление. Использование подобной технологии в области социогуманитарных наук также обладает широкими перспективами, позволяя обучающимся на ранних этапах ознакомиться со спецификой будущей работы.

#### **Библиографические ссылки**

1. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы // Центр информационных технологий МГИРО. 2019. Режим доступа: <http://iso.minsk.edu.by/main.aspx?guid=34963>. Дата доступа: 15.03.2023.

2. Синкевич К. В. Образование в условиях цифровой трансформации // Бизнес. Образование. Экономика: Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 1–2 апр. 2021 г.: сб. ст. / редкол.: В. В. Манкевич [и др.]. Минск: Институт бизнеса БГУ, 2021. С. 207–211.