

УДК [37:004/165]

DOI <https://doi.org/10.30970/PPS.2024.55.10>

ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК СПОСІБ ПІЗНАННЯ СВІТУ В ОСВІТНІЙ РЕАЛЬНОСТІ

Любов Карпець, Юлія Коваленко

*Харківська державна академія фізичної культури,
кафедра української та іноземних мов
вул. Клочківська 99, 61000, м. Харків, Україна*

Лідія Газнюк

*Харківська державна академія фізичної культури,
кафедра гуманітарних наук
вул. Клочківська 99, 61000, м. Харків, Україна*

Високі технології є потужним засобом пізнання світу в сучасній освітній реальності. Встановлено, що застосування високих технологій вже сьогодні докорінно змінює класичні підходи у найважливіших сферах людської діяльності, а також і в освітній реальності. Це можна з упевненістю стверджувати на безлічі прикладів застосування комп'ютерних віртуальних технологій у сучасному освітньому процесі. Інтеграція мультимедійних технологій в освітню діяльність є важливою умовою формування особистісних якостей. При професійному використанні це дозволяє покращити навчальний процес, збільшувати обсяг навчального матеріалу для творчого засвоєння і використання у практичній діяльності, формувати високі професійні якості шляхом активізації інтересу до інтерактивного навчання. Збільшення можливостей медійних комунікацій призвело до розширення простору освітньої реальності. Медійні комунікації стали новим власним ресурсом у сфері освіти.

На основі проведеного філософсько-методологічного аналізу розроблено концепції віртуальної освіти у сучасній освітній реальності. Філософсько-методологічний аналіз природи комп'ютерних віртуальних технологій дає можливість по-новому підійти до розгляду проблем – буття, свідомості, людини, простору, часу та їх роль і значення у освітньому процесі. Це знаходить відображення у вивченні проблематики комп'ютерних віртуальних технологій у поєднанні з проблемами комп'ютерного віртуального тіла, сенсорного сприйняття людини, синтетичності кіберпростору, взаємодії фізичної реальності з кіберпростором, явища ковіртуальності, відмінності кіберпростору від природного світу, простору та простору, творчої особистості, самостійних дій у кіберпросторі, можливості повтору у кіберпросторі, що в багатьох аспектах визначає форми, методи, моделі та стилі навчання у сучасній освітній реальності.

Ключові слова: високі технології, освітній процес, новітні цифрові медіа, медійність освітньої реальності, інформаційний простір, мультимедійні технології, онлайн навчання, освітні моделі, віртуальне буття, освітня система Китаю.

Упродовж усього життя людство знаходиться у пошуках шляхів до цілісного світу, одним із критерієм якого є освіта, як унікальне суспільне явище, що суттєвим чином впливає на людину. Кожна епоха має своє філософське бачення людини, свої уявлення про людський ідеал і відповідну йому освітню парадигму. Освіта набуває також своєрідних трансформацій під впливом високих технологій. Можна стверджувати, що вона розвивається в умовах пошуку нових парадигм. Практично в усіх сферах суспільного життя розігруються колізії між «старим» і «новим», традицією та інновацією, тим, що відходить у минуле й заново формується. Стає очевидним, що суспільству потрібно негайно

сформувати нові освітні форми, адекватні сучасним умовам суспільного розвитку, адже традиційна модель освіти на сьогодні майже вичерпала себе. Альтернативою їй стає освіта як інформаційний процес, що «забезпечує єдність соціуму, його самоідентифікацію і цілісність з одного боку, а з другого – спрямований на інформування повноцінної особистості, здатної активно діяти в сучасному суспільстві» [1]. А це суспільство переносить освітній простір у високі технології. І в цьому контексті слухним постає питання про медійність освітньої реальності.

Прерогатива акцентів на технологічний аспект характерна для сьогоднішнього «погляду» на світ. Стрімке поширення новітніх цифрових медіа змінило життєвий простір сучасної людини. Інноваційні технології навчання мають велику за обсягом інформативність, тому все частіше до освітнього процесу упроваджують мультимедійні технології, дослідження яких в умовах онлайн-навчання є **актуальним** для сучасного освітологічного дискурсу в Україні.

Мета статті полягає у філософсько-методологічному обґрунтуванні евристичних можливостей високих технологій у віртуальній освіті в умовах онлайн-навчання. Мета конкретизована у завданні – розширити поле практичного впровадження віртуальної проблематики та концептуалізувати її на новий проблемний рівень, пов'язаний зі сферою високих технологій в освітній реальності.

Аналіз наукових досліджень. Осмислення основ інформаційних технологій та інформаційних систем розглянуто у працях таких дослідників як В. Воронкова, І. Бабіч, Т. Басюк, Л. Гліненко, О. Дольська, Н. Думанський, А. Козловський, Н. Морзе, В. Павлиш, Ю. Паночишин, О. Пасічник, Б. Погріщук, М. Скопень, С. Філоненко, Н. Шаховська, К. Юджова. Феномен технокультури, прогресу та інформаційних технологій усвідомлюють Ф. Вебстер, Ч. Коккінос, К. Роджерс та ін. Аналіз феномену мас-медіа розглянуто у працях У. Еко, Д. Кіна, М. Маклюєна, Дж. Томпсона. Специфіку мас-медіа, їхній вплив на формування особистості та її комунікації досліджують сучасні українські науковці Д. Андрєєв, В. Березенко, В. Здоровега, С. Гнатюк, Ю. Сабадаш, І. Проноза. Осмислення ролі мультимедійних технологій в освіті одна з проблем у тому предметному полі, яке у вітчизняній філософії розробляється останнім часом досить інтенсивно у працях Н. Бондаренко, О. Пасько, Л.Шевченко та ін. Основні методологічні підходи до аналізу медіаосвіти сформувалися ще в 60–80-ті роки ХХ століття, які у працях сучасних вітчизняних дослідників Братанича Б. В., Висоцької О. Є., Клепка С. Ф., Марченко О. В., Романеска М. І., Триняк М. В. та інших і набули подальшого розвитку в контексті формування інформаційно-комунікативної культури в освітній реальності.

Виклад основного матеріалу. Високі технології змінюють освітні простори та освітні моделі, застосування яких дозволяє змінити способи передачі навчального матеріалу за допомогою спеціально розроблених мультимедіа засобів. У сучасному освітньо-філософському дискурсі мультимедіа розуміється як інноваційно-інформаційна опція, що дозволяє об'єднати в комп'ютерній системі текст, звук, відеозображення, графічні зображення й анімацію. Імітування віртуального буття в освітньому процесі породжує ефект присутності, а це уніфікує зміни в системі навчання й виховання. Віртуальне буття, на відміну від реального, надає можливість моделювати простір, навчально-виховні, професійні ситуації тощо. Дидактичні можливості мультимедійних засобів навчання зростають синхронно в процесі розвитку їх техніко-технологічного та програмно-методичного рівня [2].

Унікальність специфіки мультимедійних технологій полягає в можливості інтенсифікувати та моніторити навчально-виховний процес, стимулювати та керувати процесом розвитку професійного мислення, збільшувати обсяг навчального матеріалу для творчого

засвоєння і використання у практичній діяльності, формувати дослідницькі навички, викликати зацікавленість та позитивне ставлення до навчання. За таких обставин наявність, якість та ексклюзивність мультимедійних засобів навчання є запорукою успішності практично будь-якої сучасної методичної системи. Використання мультимедіа сприяє індивідуалізації навчально-виховного процесу з урахуванням рівня здібностей, інтелектуального рівня, компетентностей тих, хто навчається, зміні освітньої політики щодо автономності, посиленню міждисциплінарних зв'язків у навчанні, комплексному вивченню явищ і подій, підвищенню гнучкості, мобільності навчального процесу, його постійному й динамічному відновленню.

Характерною особливістю мультимедійних технологій є необмеженість можливостей для творчої взаємодії системи «викладач-студент», завдяки якій з авторитарного носія істини викладач трансформується в учасника продуктивної діяльності, де за допомогою високих технологій створюється сприятливе середовище для розвитку і реалізації інтелектуальних здібностей. Саме мультимедіа, маючи особливий вплив на сфери навчання і виховання, дає змогу інтенсифікувати процес навчання, водночас надаючи йому мобільності, динамізму, що посилює його реалістичну спрямованість, адже є інструментом для вдосконалення й оптимізації навчального процесу, самоорганізовує освітню діяльність.

Технології мультимедіа дозволяють свідомо та гармонійно інтегрувати багато видів інформації, а значить за допомогою комп'ютера представляти інформацію в різних формах, які часто використовуються в навчанні, зокрема, зображення, серед яких і відскановані фотографії, креслення, карти та слайди; звукозапис голосу, звукові ефекти та музика; відео; складні відеоефекти; анімації та анімаційне імітування [3].

До мультимедійних засобів навчання належать: мультимедіа-презентація; слайд-шоу; електронний звіт; мультимедіа-доповідь; електронний журнал; навчальні ігри, розміщені, як в інтернеті (on-line), так і на різних носіях (offline); мультимедіа-тренажери; навчальні фільми та відео демонстрації та багато інших мультимедіа-систем.

Палітра мультимедійних технологій постійно збільшується і ускладнюється, бо високотехнологічні відкриття змінюють наш світ разом з ідеями. Наразі набувають популярності формати онлайн-університетів, онлайн-шкіл. Заклади освіти часто застосовують традиційні платформи онлайн-навчання, зокрема Moodle, WebCT та Blackboard. Інформаційні технології стають головним компонентом в опануванні іноземних мов. Платформи Quizlet, Vocabulary.com і Memrise надають широкий спектр словникових списків, карток, тестів і інтерактивних вправ, адаптованих до різних академічних дисциплін і професійних галузей. Окрім того, вебсайти Merriam-Webster і Oxford Learner's Dictionaries пропонують авторитетні визначення, приклади та примітки щодо запам'ятовування словникового матеріалу. Інтеграція цих онлайн-ресурсів у навчальні програми дозволяє студентам отримувати доступ до якісних словникових матеріалів у будь-який час і в будь-якому місці, а також налаштовувати процес навчання відповідно до своїх індивідуальних потреб і вподобань.

Мобільні додатки надають студентам практичні та доступні інструменти для покращення їхнього словникового запасу в дорозі. Додатки, Anki, Brainscape і Quizlet пропонують різні мобільні версії, відстежувати свій прогрес за допомогою смартфона або планшета. Мовні додатки Duolingo, Babbel і Rosetta Stone надають інтерактивні уроки та завдання, спрямовані на засвоєння словникового запасу як частину розвитку мовних навичок. Адаптивні платформи навчання використовують штучний інтелект і алгоритми, засновані на даних, для надання персоналізованого навчання, яке враховує потреби та вподобання кожного студента. Платформи Coursera, Udemy і Khan Academy пропонують адаптивні курси

та навчальні матеріали, які динамічно регулюють зміст і темп навчання залежно від успішності та рівня знань студентів.

Використовуючи можливості сучасних технологій для вивчення словникового запасу, студенти можуть отримувати доступ до різноманітних ресурсів, інструментів і платформ для покращення своїх навичок володіння словниковим запасом та поглиблення мовних знань. Незалежно від того, чи це онлайн-ресурси, мобільні додатки чи адаптивні платформи навчання, інтеграція технологій у набутті словникового запасу надає студентам гнучкість, зручність і персоналізовану підтримку в їх прагненні до академічної та професійної досконалості.

Наразі популярними є цифрові платформи для навчання, серед яких онлайн-дошка Miro (Miro board), яка дозволяє користувачам створювати інтерактивні віртуальні дошки для обміну ідеями, планування проєктів, мозкових штурмів та інших видів командної діяльності. Miro підтримує різноманітні інструменти, зокрема стікери, текстові блоки, діаграми, схеми та зображення, які можна використовувати для візуалізації ідей і організації інформації. Уже почали з'являтися аналоги Miro, які також пропонують функції для спільної роботи та візуалізації ідей, зокрема, Microsoft Whiteboard, Lucidspark, MURAL, Jamboard, Conserptboard та інші.

Ці інструменти першочергово призначені для полегшення спільної роботи та візуального представлення інформації [4].

Новий формат освіти характеризується динамікою, концентрованістю, свободою та можливістю одразу застосовувати знання на практиці.

Залучення інформаційних мультимедійних технологій робить процес навчання більш технологічним і більш результативним. Зазначаючи дидактичні можливості технологій віртуальної реальності особливу увагу привертає комплекс засобів створення віртуальної реальності, який здатний одночасно використовувати всі види мультимедійних засобів та технологій: тривимірну графіку, об'ємний стереозвук, відео- та аудіооб'єкти. Технологія віртуальної реальності, що використовується під час демонстрації певного навчального матеріалу, може навіть передбачати такі субтехнології як інтерфейс зворотного зв'язку, технологію обробки та передачі даних, технології апаратного та програмного забезпечення.

Проведення філософсько-методологічного аналізу евристичних можливостей високих технологій, у рамках якого розкривається низка філософських аспектів віртуальної проблематики, пов'язаної з природою комп'ютерних віртуальних технологій, зокрема, взаємодія фізичної реальності з кіберпростором, простір та час у кіберпросторі, суб'єкти кіберпростору та віртуальна освіта спирається на впровадження високих технологій в освітній системі Китаю. Наочною демонстрацією цього стала особиста історія навчання тринадцятирічного Чжоу, учня китайської школи, у якого давно були проблеми з математикою, і це могло зашкодити вступу до університету. Компанія Squirrel запропонувала йому незвичного репетитора – не людину, а штучний інтелект. До кінця півріччя результати його тестів підвищилися з 50 до 62,5%. Через два роки він набрав вже 85% на випускному іспиті середньої школи. Світові експерти дійшли висновку, що штучний інтелект зіграє ключову роль у освітній сфері цього століття – але як? Китай вирішив діяти рішуче. Уряд зосередив увагу на освіті та навчанні за допомогою штучного інтелекту, і, як наслідок, в країні з'явилося багато компаній, що пропонують «освіту майбутнього». Наразі їхніми послугами користуються десятки мільйонів дітей: займаються додатково зі Squirrel або на цифрових навчальних платформах, таких як 17ZuoYe; навіть у самих школах працюють системи штучного інтелекту. Активне використання високих технологій в освітньому процесі

практикується і в Кремнієвій долині, зокрема, такі організації, як «Ініціатива Чан-Цукерберга» та Фонд Білла та Мелінди Гейтс, наголошують, що штучний інтелект як освітній інструмент вартий вкладання інвестицій. Віцепрезидент Apple Education Джон Кауч видав книгу, у якій захоплюється ідеєю Squirrel, а сама китайська компанія нещодавно відкрила дослідницьку лабораторію разом з Університетом Карнегі-Мелона (Carnegie Mellon University). Хоча деякі експерти занепокоєні тим напрямком, в якому рухається освітня сфера штучного інтелекту, наголошуючи, що в кращому випадку він може стати основою для викладачів у розвитку інтересів та сильних сторін учнів. У гіршому випадку, штучний інтелект ще більше затвердить глобальну тенденцію стандартизованого навчання та тестування і виростить покоління, яке погано підготовлене до швидкої адаптації у нових умовах праці. Компанія Squirrel, одна з найбільших корпорацій, що використовує штучний інтелект для навчання, лише підкреслює ці проблеми [5].

Поширення інформаційних технологій і залучення до них значної частини суспільства, своєю чергою, означає, що багато людей піддається впливу різних медіа-образів. Сучасна людина все частіше з'являється «у ефірі» соціальних мереж перед камерою власного комп'ютера чи мобільного телефону, неодмінно набуваючи рис медійності, отримуючи новий простір для гри та власноруч відтворюючи цей простір [6].

Завдяки такому впливу індивіди все більше починають прагнути до вигаданих образів у своєму повсякденному житті, застосовуючи фантазії до реальності. Проте, медіа-образи нерідко виявляються значно привабливішими за реальність. Найчастіше вони лише симулюють, розряджають залишок нереалізованої і необхідної активності.

Використання мультимедіа через інтерактивність, що здатна структурувати та візуалізувати інформацію, підсилює мотивацію студентів, активізуючи їх пізнавальну діяльність, як на рівні свідомості, так і підсвідомості. Окремі продукти індивідуальної авторської свідомості (текст, зображення, звуковий ряд, відео тощо) об'єднуються в систему. Використання мультимедійних технологій дозволяє заощадити час, забезпечує дієвість навчальних матеріалів. Мультимедійна інформація відрізняється чіткістю, лаконічністю, доступністю. У процесі роботи з нею студенти вчать аналізувати, висловлювати власну думку, вдосконалюють уміння працювати на комп'ютері. Якщо застосування мультимедійних технологій добре продумане, заняття буде образним, наочним, цікавим, життєвим, дозволить розвивати уміння студентів працювати в парах і групах [7]. Хоча комп'ютерні програми не є універсальним дидактичним засобом, зростання ролі комп'ютерних навчальних програм в майбутньому зумовлене, зокрема, тим, що комп'ютерний виклад навчального матеріалу має більші можливості візуалізації. Це дозволяє говорити про перспективність використання інформаційних технологій як заміни традиційних засобів навчання і про повнішу реалізацію дидактичного принципу наочності. Вже зараз спостерігається тенденція до інтеграції звукових та звуко-зорових засобів наочності в мультимедійні комплекси для демонстрації на великому екрані зображень із звуковим супроводом. Будь-яка екранна інформація може бути роздрукована, а друковані дидактичні матеріали виведені на екрани моніторів. Широке застосування нових інформаційних технологій дозволить повніше реалізувати дидактичний принцип наочності в навчанні. Безумовно, змінюється й роль викладача в навчальному процесі: він стає керівником і помічником студентів, а це вимагає глибоких знань та високої професійної майстерності.

Концептуальність підходів до проблеми віртуальної реальності дозволила створити її поліконцептуальне поле, у якому основним предметом дослідження стають евристичні можливості високих технологій та їх застосування як способів пізнання в освітній реальності. Одним із видів віртуальних технологій, які дано людині від народження, є природні

віртуальні технології, до яких належать мозок і п'ять органів чуттів: зір, слух, нюх, дотик і смак. За допомогою їх людина здатна занурюватися в інтелектуальну та фізичну реальність, сприймати та пізнавати їх, а також діяти в них. Природні вони тому, що роблять людину причетною до світу природного буття людини, а до технологій вони належать через те, що дають людині можливість творчо проявити себе у природній реальності та стати майстром власного життя. Ілон Маск пропонує проєкт, ідея якого полягає у створенні високошвидкісного «інтерфейсу до мозку», який безпосередньо зв'язав би людей з комп'ютерами та об'єднав зі штучним інтелектом. Мозок працюватиме як шар лімбічної системи (емоції, спогади, поведінка, стимулювання), тоді як штучний інтелект має функціонувати як інший шар для виконання всіх важких завдань. Теоретично кожен охочий може досягти надзвичайно високого рівня пізнавальних здібностей завдяки встановленню Neuralink. На думку Маска, ми зіштовхнулись із «проблемою повільної пропускну здатності, коли йдеться про взаємодію з технологіями. Іншими словами, наші пальці – це повільний спосіб взаємодії з потрібною нам інформацією [8, с. 339].

Штучні віртуальні технології створені людиною за подібністю вищих та природних віртуальних технологій. Вони дозволяють занурюватися в штучні реальності, створені людськими руками, інтелектом, почуттями та духом, сприймати та пізнавати ці реальності, а також діяти в них. До таких технологій належать мови, мистецтва, література, соціальні інститути, засоби масової інформації, іміджеві технології, комп'ютерні віртуальні технології тощо. У рамках технологічного підходу комп'ютерні віртуальні технології вважаються найбільш досконалим видом штучних віртуальних технологій, створених людиною. Якщо віртуальна технологія – це засіб для занурення в комп'ютерну віртуальну реальність, її сприйняття та пізнання, а також дії у ній, то віртуальна реальність – це інтерактивне середовище, створене за допомогою комп'ютера, що має графічні, акустичні, пластичні та інші властивості, в які користувач занурюється як глядач чи творець.

Висновок. Високі технології відкривають колосальні можливості для пізнання світу і самореалізації людини, надаючи перевагу нестандартним шляхам, які максимально придатні для задоволення потреб у знанні, творчості та світовідчутті людини в контексті віртуальної реальності. Розвиток нових технологій в освітньому процесі повністю перебудовує організацію та функціонування освітнього процесу. Гнучка, органічна та інтерактивна архітектура високих технологій надає людині більше, ніж будь-коли, можливостей для освіти і вибору свого життєвого шляху, знаходячи тим самим здатність впливати на навколишній соціальний світ, щоб реалізувати свій творчий потенціал.

Технологічний підхід до віртуальної проблематики став основою філософського осмислення феномена комп'ютерних віртуальних технологій; розробки нових видів комп'ютерних віртуальних технологій; створення новітнього програмного забезпечення для комп'ютерних віртуальних технологій; розробки проєктів із застосування комп'ютерних віртуальних технологій у освітній реальності. Застосування комп'ютерних віртуальних технологій вже сьогодні докорінно змінює класичні підходи у найважливіших сферах людської діяльності, зокрема й освіти, ставши новим соціокультурним феноменом. Конкретні зміни в освітньому процесі, пов'язані із застосуванням комп'ютерних віртуальних технологій відкривають людині інші, альтернативні світи, у яких можуть бути запропоновані нові ідеї, моделі та підходи до розуміння світу і практичної діяльності. Комп'ютерна віртуальна форма, в якій вони можуть бути запропоновані, докорінно відрізняється від інших форм пропозиції. Ця форма впливає на всі почуття людини, яскраво відображається в її свідомості та підсвідомості і може надати кардинальну роль на її волю та поведінку і вплинути на результати освітнього процесу. Тому при виборі інформаційного ресурсу

з кіберпростору для його спільного використання з комп'ютерними віртуальними технологіями потрібно врахувати, наскільки той чи той ресурс є необхідним і які наслідки можуть бути в результаті його використання. У цьому виборі важливу роль мають виховання, морально-духовний рівень та світогляд.

Список використаної літератури

1. Лисенко М.В. Інноваційна парадигма вищої освіти України за умов переходу до інноваційного суспільства: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філософ. наук: спец. 09.00.10 «Філософія освіти» Київ, 2013. 17 с.
2. Карпець Л.А. Освітня реальність інформаційного суспільства: монографія. Харків : Оберіг, 2015. 387 с.
3. Шевченко Л.С. Застосування мультимедіа-технологій в освіті. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. пр. Випуск 8. Київ-Вінниця: ТОВ "Планер", 2005. С. 174-179.
4. Kovalenko Yu. (2024). Effective techniques for developing advanced vocabulary skills in English language. *Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки*. 2024. Вип. 44. С. 60-76. DOI: <https://doi.org/10.26565/2073-4379-2024-44-04>
5. Як може зміниться навчання? Масштабний експеримент Китаю в сфері освіти <https://www.imena.ua/blog/how-learning-can-change/>
6. Крилова С., Вселена С. Харизма людини у еру інформаційних технологій та мас-медіа. *Вісник Львівського університету. Серія філос.-політолог. студії*. 2023. Випуск 47, С. 84-91.
7. Тверезовська Н.Т. Комп'ютерні мас-медіа: сучасний погляд. *Вісник Вінницького політехнічного інституту*. 2008. №4. С. 51-55.
8. Олтрейд Д. Нове мислення. Від Айнштайна до штучного інтелекту: наука і технології, що змінили наш світ. Пер.з англ. І.Возняка. Харків: Віавт, 2022. 368 с.

HIGH TECHNOLOGIES AS A MEANS OF UNDERSTANDING THE WORLD IN EDUCATIONAL REALITY

Liubov Karpets, Yuliya Kovalenko

*Kharkiv State Academy of Physical Culture,
Department of Ukrainian and Foreign Languages
Klochkivska St., 99, 61000, Kharkiv, Ukraine*

Lidiia Gazniuk

*Kharkiv State Academy of Physical Culture,
Department of Humanities
Klochkivska St., 99, 61000, Kharkiv, Ukraine*

High technologies are a powerful tool for understanding the world in the contemporary educational landscape. It has been established that the application of high technologies is already fundamentally transforming classical approaches in the most crucial spheres of human activity, including education. This assertion can be confidently made based on numerous examples of using computer virtual technologies in modern educational processes. The integration of multimedia technologies into educational activities is a crucial condition for the development of personal qualities. When used professionally, these technologies can enhance the learning process, increase the volume of educational material for creative assimilation

and practical application, and foster high professional qualities by stimulating interest in interactive learning. The expansion of media communication capabilities has led to the broadening of the educational reality. Media communications have become a new independent resource in the field of education.

Based on the philosophical-methodological analysis conducted, concepts of virtual education in modern educational reality have been developed. The philosophical-methodological analysis of the nature of computer virtual technologies provides an opportunity to examine issues – such as existence, consciousness, humanity, space, time, and their roles and significance in the educational process – from a new perspective. This is reflected in the study of the issues of computer virtual technologies in conjunction with the problems of the virtual body, human sensory perception, the synthetic nature of cyberspace, the interaction of physical reality with cyberspace, the phenomenon of co-virtuality, the differences between cyberspace and the natural world, space and spacelessness, creative personality, independent actions in cyberspace, and the possibility of repetition in cyberspace, which in many aspects determine the forms, methods, models, and styles of learning in the modern educational reality.

Key words: high technologies, educational process, modern digital media, media in educational reality, information space, multimedia technologies, online learning, educational models, virtual existence, China's educational system.