

6. Шестопап О. Г. Театральність як перцептивна категорія у контексті сучасних міждисциплінарних досліджень / О. Г. Шестопап. - Літературознавчі студії, 2013. - 7с.
7. Посохов І.С. «Історичні реконструкції» як форма культурно-пізнавального туризму: теоретичні аспекти./Географія та туризм. - 2014. - Вип.28. - С.103-112.

РОЗШИРЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ПОЛЯ СУЧАСНИХ ПІДРУЧНИКІВ ЗАСОБАМИ ІММЕРСИВНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

канд. пед. наук Гривко Антоніна Вікторівна¹
канд. соц. ком. Ситник Олексій Валерійович²

¹Інститут педагогіки НАПН України

*²Інститут журналістики КНУ імені Тараса Шевченка
Україна*

Тенденція розширення інформаційно-функціонального поля сучасних підручників пов'язана з необхідністю створення продукту, здатного конкурувати з більш динамічними, інтерактивними джерелами інформації, які візуально є значно привабливішими у зв'язку з застосуванням мультимедійних та інтерактивних елементів, наданням користувачу зручних інструментів оперування інформацією (пошук, сортування, збереження, опрацювання тощо) завдяки використанню можливостей таких технологій, як гіпертекстуальність, персоналізація, геолокація, трансмедіація тощо [1, с. 97].

Одним із продуктивних сучасних напрямів трансформації підручника, що дає можливість як розширити функціональність структури навчальної книги, так і осучаснити її зміст, є технологічна конвергентність – характеристика засобу навчання, в якому інтегруються різні способи передавання змісту (тексту, звука або відео). У такому разі інформаційно-функціональне поле підручника (як паперового носія інформації) розширюється шляхом упровадження ресурсів різних каналів комунікації, зокрема, Інтернету. Прикладом технологічної конвергентності в поліграфії є застосування іммерсивних інформаційних технологій (за К. Бейвором – технології передавання інформації в багатьох напрямках і за допомогою декількох каналів сприймання [2]). До них належить технологія маркерної доповненої або аугментованої реальності (AR – Augmented Reality, що означає «розширена реальність», «реальність, доповнена віртуальними елементами» – проектування будь-якої цифрової інформації на екранах будь-яких пристроїв [2] для створення синтетичного середовища, у якому об'єкти фізичного (реального) доповнюються (або підтримуються) комп'ютерно генерованими сенсорними відомостями (звук, відео, динамічна графіка, зображення, тощо) [5]). За допомогою зображень-маркерів (наприклад QR-кодів), розміщених на сторінках підручника, а також спеціально розробленого додатка для розпізнавання таких маркерів за допомогою камери смартфона або планшетного комп'ютера ця технологія надає можливість для

демонстрації 3D-моделей, презентацій в режимі 360°, процесів і явищ, систем, тощо (вимір «текст»), урізноманітнити роботу учнів із полікодовими текстами (вимір «діяльність» – знайомитися з різними поглядами, досліджувати, порівнювати й зіставляти інформацію та ін.), а з іншого – контролювати, спрямовувати пізнавальну активність учнів у визначеному навчальними завданнями напрямі [1, с. 97].

Аналіз науково-педагогічної літератури [3; 4; 5; 6; 7] дає змогу окреслити можливості розглядуваної технології в розширенні функціонально-інформаційного поля підручників: а) візуалізація теоретичних відомостей; б) віртуальний інструментальний супровід лабораторних робіт; в) підтримка навчальних проєктів; г) урізноманітнення системи завдань (наприклад, такими, для розв'язання яких необхідним є паралельне використання відеохостингів або інших Інтернет-ресурсів; завданнями для самоконтролю й самооцінювання, наприклад, за допомогою віртуальних диктантів, ілюстрованих тестів та ін.); д) гейміфікація навчання – ігрові форми навчальної діяльності з інтерактивними елементами; в) необмежений обсяг додаткової інформації водночас із чіткою спрямованістю її (посилання для миттєвого переходу на окремі ресурси, дидактична доцільність яких визначається авторами підручника).

Результати низки досліджень засвідчили позитивний вплив використання технології доповненої реальності в навчальному процесі на підвищення пізнавальної мотивації та рівня навчальних досягнень здобувачів освіти [8, с. 19]. Отже, використання в підручниках згаданих технологій дає можливість полегшити сприйняття, осмислення, розуміння й активне засвоєння учнями навчального матеріалу, мотивувати пізнавальну активність учнів, забезпечити когнітивний і емоційний практичний досвід здобувачів освіти, необхідний для набуття ними критично важливих у сучасному інформаційно перенасиченому суспільстві навичок.

Список використаних джерел:

1. Гривко А. В., Ситник О. В. Трансформації підручника як сучасного медіа в аспекті формування в учнів читацьких умінь. *Проблеми сучасного підручника*. 2017 (19). С. 92 – 101.
2. Доповнена, віртуальна та інші реальності. *IT-enterprise*. URL: <https://www.it.ua/knowledge-base/technology-innovation/dopolnennaja-virtualnaja-i-prochie-realnosti>
3. Сироватський О. В. та ін. Розробка програмного забезпечення розширеної реальності для освітніх цілей. У: *Комп'ютерні науки та програмна інженерія: Матеріали 1-го студентського семінару (CS & SE @ SW 2018), Кривий Ріг, Україна, 30 листопада 2018 року*. Праці семінару CEUR, 2018. С. 193 – 225.
4. Chang, G., Morreale, P., & Medicherla, P. Applications of augmented reality systems in education. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2010 / D. Gibson & B. Dodge (Eds.)*. Chesapeake, VA: AACE. 2010. P. 1380 – 1385.
5. Cieutat, J.-M., Hugues, O., Ghouaiel, N.: Active Learning based on the use of Augmented Reality Outline of Possible Applications: Serious Games, Scientific Experiments, Confronting Studies with Creation, Training for Carrying out Technical Skills. *International Journal of Computer Applications*. 46(20), 31–36. URL: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal00739730/document> (2012).

6. Dünser, A., Steinbügl, K., Kaufmann, H., & Glück, J. (2006). Virtual and augmented reality as spatial ability training tools. Proceedings of the 7th ACM SIGCHI New Zealand chapter's international conference on Computer-human interaction: design centered HCI, 125-132. Christchurch, New Zealand
7. Freitas, R., & Campos, P. (2008). SMART: a System of augmented reality for teaching 2nd grade students. Proceedings of the 22nd British Computer Society Conference on Human-Computer Interaction (HCI 2008), 27-30. Liverpool John Moores University, UK.
8. Lee K. Augmented Reality in Education and Training. *TechTrends*. 2012. Volume 56, Number 2. P. 13 – 21.

УКРАЇНЬСЬКА ЕСТРАДНА ПІСНЯ: НОВИЙ ВИТОК РОЗВИТКУ

заслужений діяч мистецтв України, доцент Овсяннікова Наталія Юрївна
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв
Україна

Сучасне музикознавство не можна уявити без дослідження естради, зокрема естрадної пісні. Наукові розвідки з даної тематики зустрічаємо у працях: О. Грачової, Н. Дрожжиної, Т. Кулаковської, Я. Левчук, М. Мозгового, В. Тормахової, О. Шевченко та ін..

У період 2000-2010 рр. помічаємо вторгнення масової західної музики в український медіакультурний простір, що негативно позначилося на українській музиці, яка поступово втратила свій зміст, хоча була доволі популярною у 90-х. Багато гуртів, які були визнані найкращими того часу, припинили своє існування – Аква Віта, Четверта спроба, Плач Сремії, Мертвий півень, Фантом-2, Ван Гог, Степ, Шао-Бао, Вхід у змінному взутті (ВУЗВ), як і діяльність окремих виконавців – Юрка Юрченка, Сестрички Віки, Ольги Юнакової, Марини Одольської та ін..

На початку 2000 років, українська сцена перетворилася на справжній шоу-бізнес, в якому переважали комерціалізація, постановка дорогих шоу, поява яскравих образів виконавців. З 2002 року головним джерелом музичного життя країни стають канали «М1», «MTV-Україна», «OTV», які сприяють розкрутці українських виконавців та піднесенню їхньої творчості на новий рівень. Це значно розширює можливості артистів, їх діяльність «розкручується», з'являється більша база слухачів.

Справжнім проривом в історії української естради стає перемога Руслани у 2004 році на конкурсі «Євробачення» з піснею «Дикі танці», яка ввібрала в себе різноманітні елементи українських народних мотивів.

Останніми роками спостерігаємо новий виток в українській музичній індустрії. Це спричинене наслідками Майдану та складній ситуації в країні, яка склалася на Сході. З 2014 року гастрольну діяльність російських артистів було призупинено, що сприяло поверненню до національної музичної культури. Українські артисти отримали шанс заявити про себе. Події 2013-2014 років значно змінили свідомість українців, відродивши дух свободи та національного відродження.

У 2016 році Україна знову змогла пишатися перемогою у «Євробаченні». Джамала та її пісня «1944» дуже глибоко проникла у серця слухачів, оскільки