

засоби та технології навчання, організаційні форми навчання й управління навчально-пізнавальною діяльністю, що призводить до змін у діяльності студентів та викладачів.

Поєднання індивідуальної та групової роботи, а також часова необмеженість навчання вивільняє час для забезпечення зворотного зв'язку, можливість проектувати індивідуальні освітні маршрути для студентів і викладачів, практично реалізовувати ідею безперервної освіти або освіти упродовж життя.

Список використаних джерел:

1. О. Дущенко. Сучасний стан цифрової трансформації освіти. URL: <https://fmo-journal.org/index.php/fmo/article/view/43/29>.

2. Наказі Міністерства освіти і науки України від 10.12.2021р. № 1340 «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності» [3, с. 1]. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-tipovoyi-programi-pidvishennya-kvalifikaciyi-pedagogichnih-pracivnikiv-z-rozvitku-cifrovoyi-kompetentnosti>

3. Цифровізація освітнього процесу: проблеми та перспективи. Духаніна Н.М, Лесик Ганна Володимірівна. URL: <https://ela.kpi.ua/bitstream/123456789/49235/1/p.406-409.pdf>.

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ТЕХНІКІВ-ПРОГРАМІСТІВ У ЗАКЛАДАХ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ: ПОНЯТТЯ ТА ТЕРМІНИ

Сідорко Марія Миколаївна^{1,2}

¹Інститут цифровізації освіти НАПН України, м. Київ.

²Бердичівський фаховий коледж промисловості, економіки та права, м. Бердичів.

У нелегкий для України час, дослідження проблеми використання технологій віртуальної реальності являє собою можливість створення такого навчального середовища, яке посилює, мотивує та стимулює до навчання та практичного відпрацювання навичок. Нині освітній процес у більшості відбувається в дистанційній формі, студенти основну частину свого навчального та вільного часу проводять в мережі Інтернет граючи в ігри, відвідуючи соціальні мережі, опановуючи та отримуючи власний досвід в роботі з новими освітніми середовищами. Таким новим освітнім середовищем можна вважати віртуальне середовище [1].

Зазначимо, що одним із винахідників терміну «віртуальна реальність» вважають американського вченого з галузі інформатика – Джарона Ланьє. У своїй книзі «На зорі нової ери» він описує віртуальну реальність як сукупність апаратного забезпечення, кількість якого постійно збільшується і яке тісно взаємодіє з органами почуттів та руху людини та відповідають їхньому прямому призначенню [6].

Впровадження віртуальних технологій у навчальний процес розглядають дослідники: С.Г. Литвинова, О.В. Гулінський, Т.С. Совкова, О.О. Грив'юк, О.М. Соколюк ін.

Одним із типів віртуальних систем є системи дистанційної присутності, тобто з'єднання віддалених сенсорів, які розміщені на будь-якому об'єкті в реальному світі з оператором-людиною.

Впровадження дистанційного навчання в освітньому процесі регламентується «Положенням про організацію дистанційного навчання» і визначає останнє як «індивідуалізований процес набуття знань, умінь, навичок і способів пізнавальної діяльності людини, який відбувається в основному за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників навчального процесу у спеціалізованому середовищі, яке функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій» [2].

Особливості використання дистанційної освіти досліджено в працях В.Ю. Бикова, О.В. Васюк, В.Д. Гугунського, О.Л. Зарицької, О.Є. Колеснікова, М.М. Карпенка та ін.

Під поняттям «дистанційне навчання», В.Ю. Биков, вважає – форму організації та реалізації навчально-виховного процесу, за якої учасники здійснюють навчальну взаємодію принципово і переважно екстериторіально [3].

Термін «віртуальне навчальне середовище (ВНС)» трактують як програмну систему, яка створена для підтримки процесу дистанційного навчання з акцентом саме на навчання, на відміну від керованого навчального середовища, для якого властиве зосередження уваги саме на управлінні процесом навчання [4].

ВНС являється творчим середовищем навчання, для якого необхідні висока мотивація студентів та їх оптимістичні настрої. Взаємодія між викладачем та студентами, їх довіра в такій системі вища, ніж зазвичай. Таке навчальне середовище сприяє високій активності студентів, оскільки використання ІКТ, які є важливим складником забезпечення результативності навчального процесу, надають ґрунтовні можливості для розкриття внутрішнього потенціалу студента [5].

Список використаних джерел:

1. Литвинова, С.Г. Готовність учнів закладів загальної середньої освіти до використання віртуальної реальності в освітньому процесі Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»), 4 (9). стор. 218-231.
2. Про затвердження Положення про дистанційне навчання [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13#n18> – Назва з екрана.
3. Биков В.Ю. Дистанційна навчання // Енциклопедія освіти України / Акад. пед. наук України; Головний ред. В.Г.Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008. с. 191–193.
4. Віртуальне навчальне середовище [Електронний ресурс]. URL: <https://lpnu.ua/tsdn/virtualne-navchalne-seredovyshche> – Назва з екрана.
5. Гриб'юк О. О. Віртуальне освітнє середовище як інноваційний ресурс для навчання і дослідницької діяльності студентів [Електронний ресурс]. URL: <http://lib.iitta.gov.ua/1115/1/Grybyuk-tezy.pdf>.
6. Lanier, Jaron. Dawn of the New Everything: Encounters With Reality and Virtual Reality. First edition. New York, Henry Holt and Company, 2017.
