

## *До питання аналізу зарубіжного досвіду упровадження імерсивних технологій в освіті*

*С. М. Кравченко, кандидат історичних наук*

Наукова новизна та теоретичне значення дослідження полягають у тому, що автором у контексті теми наукового дослідження «Інноваційні тренди, практики і технології загальної середньої освіти в європейському та північноамериканському регіонах» (термін виконання 2021–2023 рр.) *проаналізовано* семантику таких понять як «освітня інновація», «технологізація освіти», «віртуальна реальність», «імерсивні технології», «EdTech технології», «цифровізація», «цифровий розрив».

*Виявлено*, що наукове осмислення феномену імерсивних технологій (англ. immersive – занурювати) обґрунтовано Дж. Кампбеллом в Енциклопедії інформаційних наук та технологій (2014 р.) як імерсивні віртуальні середовища або цифрові середовища, де користувачі відчувають комп'ютерно згенеровані імпульси за допомогою тактильних, візуальних та слухових технічних засобів. Тобто, це технології повного чи часткового занурення у віртуальний світ, або різні види поєднання реальної і віртуальної реальності, при якій голограми пов'язані з елементами реального світу.

*Розглянуто* Національну стратегію розвитку EdTech технологій у США («Developing a national EdTech strategy», 2022) з метою вивчення прогресивного міжнародного досвіду цифровізації освіти. Цей стратегічний документ призначений для стейкхолдерів освіти, котрі регулюють освітню політику та приймають відповідні рішення, включно з посадовими особами міністерств освіти, ключових освітніх агенцій тощо.

*Уточнено*, що EdTech (від англ. education – освіта, і technology – технології) – це проєкти у сфері освітніх технологій, призначені для покращення освіти та навчання.

*Проаналізовано* звіт про дослідження доповненої та віртуальної реальності «2019 Augmented and Virtual Reality Survey Report», презентований компаніями Perkins Coie та XR Association. У документі окреслено стратегічні перспективи впровадження імерсивних технологій на всіх рівнях освіти та йдеться про рівень готовності суспільства до технологічного прогресу в освітньому секторі, який на разі є найбільшим інвестором у розвитку індустрії VR та AR (2019 Augmented and Virtual Reality Survey Report, 2019).

*Виявлено*, що в країнах північноамериканського регіону все більшої популярності набуває міжнародний проєкт «EdTech Hub», створений у партнерстві Unicef, Ukaid, Bill & Melinda Gates foundation, The World Bank. Його мета – розширити технологічні можливості суспільства, надаючи підтримку для упровадження імерсивних технологій в освіті.

*Обґрунтовано* закономірності технологізації освіти і навчання як інноваційний аспект розвитку освітніх технологій у північноамериканському регіоні.

*Зроблено висновок*, що імерсивні технології виводять освітню діяльність на новий рівень. Вони формують інноваційні підходи до викладання й засвоєння навчального матеріалу та новітню систему освіти загалом. Вони є одним із

індикаторів освітніх інновацій та впливають на «революційний прорив» в освітньому процесі.