

Список використаних джерел:

1. O'Reilly, T. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software [Електронний ресурс] / O'Reilly Tim. – Режим доступу : <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>.
2. Бугайчук К. Л. Роль соціальних сервісів Web 2.0 у формуванні персонального навчального середовища [Електронний ресурс] / К. Л. Бугайчук // Вісник Національної академії державної прикордонної служби. Вип. 4/2011 рік. — Режим доступу : http://www.nbu.gov.ua/e-journals/Vnadps/2011_4/11bklpns.pdf.
3. ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ ВІДКРИТОГО ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ. Монографія. О.О. Андреев, К.Л. Бугайчук, Н.О. Каліненко, О.Г. Колгатін, В.М. Кухаренко, Н.А. Люлькун, Л.Л. Ляхоцька, Н.Г. Сиротенко, Н.Є.Твердохлебова. Харків 2013. 208с.

МАРІЯ СІДОРКО

*аспірантка Інституту цифровізації освіти НАПН України, м. Київ
викладач Бердичівського фахового коледжу промисловості, економіки
та права, м. Бердичів*

ВІТЧИЗНЯНИЙ ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ТЕХНІКІВ- ПРОГРАМІСТІВ У ЗАКЛАДАХ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ

Ключові слова: *віртуальна реальність, навчальне середовище, віртуальне середовище.*

В умовах сучасного розвитку суспільства використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) є ключовим етапом оновлення усіх суспільних сфер. Освіта являється тією сферою, в якій такий розвиток необхідний першочергово. Національна стратегія розвитку освіти чітко визначає, що в навчально-виховний процес має бути

впроваджено найсучасніші інформаційно-комунікаційні технології, які дозволять вдосконалити освітній процес та розширити можливості усіх учасників освітнього середовища[1].

Спостерігаючи за умовами життя нашого суспільства в момент війни, все більше приділяється увага дистанційній формі реалізації навчального процесу. Такий вид навчання повинен включати якомога різноманітнішу подачу навчального матеріалу щоби зацікавити слухачів і навчити їх. Саме використання технологій віртуальної реальності є одним з інноваційних рішень реалізації віддаленого навчання. Тому все більше уваги науковці зосереджують на технологіях віртуальної реальності.

Інформатизація навчально-виховного процесу навчальних середовищ розглянута в працях В.Ю. Бикова, Л.Г. Гаврілова, Ю.О. Жука, А.В. Литвин, О.Г. Литвин, О.М. Спирін та інші. Використанню та впровадженню технологій віртуальної реальності в навчальному середовищі приділяють увагу у своїх працях Н.С. Гарань, С.Г. Литвинова, Ю.В. Трач, Н.М. Гнедко, В. Волинець, Сипченко О.М. та ін.

В даний час під впливом пришвидшення науково-технічного прогресу, кризових політичних, економічних, демографічних та інших явищ, які виникли в сучасному світі, в освітній ланці відбуваються різкі зміни, коли традиційна організація навчально-виховного процесу все частіше не спрацьовує. Саме тому навчальний процес будь-якого освітнього закладу не можливий без використання інноваційних та інформаційно-комунікаційних технологій. Технологія повного занурення у віртуальний світ, стає однією з найпопулярніших у використанні серед викладачів. Розвиток даної технології в освітній сфері є перспективною для інвестицій. Віртуальна реальність в освіті підтримується і спільнотами, і фондами [2].

Таким чином, на думку В.Ю. Бикова актуальним залишається питання використання новітніх інноваційних технологій у створенні навчального середовища, яке б відповідало вимогам сучасного суспільства [3].

У своїй праці Ю.О. Жуквказує, що проникнення ІКТ в освіті відбувалось з появою саме дистанційної форми навчання, застосування комп'ютерно орієнтованих засобів навчання та застосування віртуальних навчальних середовищ. Отже, така організація педагогічної діяльності з введенням вищеназваних педагогічні технологій реалізується в інформаційних комп'ютерно орієнтованих середовищах, тобто процес систематичного навчання здійснюється в умовах штучного середовища [4].

На думку дослідників А.В.Литвин та О.Г. Литвин, інформатизація суспільства змінює систему освіти в цілому, вимагає перебудови змістуй організації навчально-виховної діяльності. Але при цьому традиційні та новітні навчальні методи повинні доповнювати одне одного, оскільки є частинами єдиного освітнього середовища[5].

О.М. Спірін, про перспективи використання інформаційно-цифрових технологій навчання зазначає, що однією із них є подальше впровадження платформ відкритої освіти, віртуалізації освітньої діяльності[6].

У своїй праці Н.С. Гарань визначає ключову технологію для реалізації та моделювання імерсивності в освітньому середовищі. Цією технологією являється – віртуальна реальність, яка надає можливість створити інтерактивне освітнє середовище для повного занурення магістрантів, де крім зорового сприйняття існує зорове та тактильне, що формує широке навчальне поле із різноманітними модальностями[7].

С.Г. Литвинова у своїй праці виділяє ряд особливостей впровадження контенту віртуальної реальності в освітнє середовище закладів середньої

освіти. На думку автора дослідження такими особливостями є: наявність необхідного спеціального обладнання; складна процедура налаштування окулярів віртуальної реальності; відсутність науково-методичних рекомендацій з використання контенту віртуальної реальності в освітній практиці; необхідність в додатковому навчанні вчителів та учнів з опанування нової технології; наявність call-центру; створення в соціальних мережах відповідних тематичних спільнот [8].

Отже, аналізуючи вітчизняний досвід використання технологій віртуальної реальності, варто зазначити, що застосування технологій віртуальної реальності у підготовці майбутніх техніків-програмістів у закладах передвищої освіти є питанням актуальним і потребує подальшого дослідження та впровадження.

Список використаних джерел:

1. Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/344/2013#n10>– Назва зекрана.
2. Віртуальна реальність в освіті: нові можливості для навчання[Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://www.intellias.ua/blog/vr-possibilities-in-education>– Назва зекрана.
3. Биков В. Ю. Інноваційний розвиток засобів і технологій систем відкритої освіти / В.Ю. Биков. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/1177>.
4. Жук Ю.О. Діалектика педагогічного знання в умовах комп'ютерно-орієнтованого процесу навчання / Ю. О. Жук // Комп'ютер у школі та сім'ї. - 2011. - № 4. - С. 3-6.

5. Литвин А. В., Литвин О. Г. Прогностичні напрями інформатизації професійної підготовки. Інформація, комунікація, суспільство 2018: Матеріали 7-ї Міжнародної наукової конференції ICS-2018. Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2018. С. 213–215.
6. Спірін О. М. Інформаційно-цифрові технології віртуального університету післядипломної освіти «Відкрита освіта та дистанційне навчання: від теорії до практики» : матеріали Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції (Київ, 20 листопада 2019 р.). Київ, 2019.
7. Гарань, Н. С. Іммерсивне освітнє середовище у навчальному процесі магістратури педагогічного університету. «Актуальні проблеми фахової підготовки сучасного педагога»: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (9-10 листопада 2020, м. Херсон). Херсон, 2020. С. 65-67.
8. Литвинова С.Г. Особливості впровадження vr-контенту в освітню практику закладів загальної середньої освіти. «Звітна науково-практична конференція Інституту цифровізації освіти НАПН України»: збірник матеріалів, 10 лютого 2022 р., м. Київ / упоряд.: О.П. Пінчук, Н.В. Яськова. Київ : ІЦО НАПН України, 2022. С. 115-117.