

Доброскок Світлана Олександрівна,
*кандидат філологічних наук,
доцент кафедри української літератури,
Запорізький національний університет*

ВИКОРИСТАННЯ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В ШКОЛІ

Сучасні реалії диктують свої правила: дистанційний формат здобуття освіти сьогодні вже неможливо уявити без інформаційних технологій. В умовах війни не менш важливо дотримуватися безпекових вимог організації освітнього процесу. Водночас актуалізується проблема мінімізації освітніх втрат та ефективного формування ключових компетентностей. Перспективним у цьому контексті видається використання імерсивних технологій, або технологій занурення – засобів, що «дозволяють інтегрувати віртуальний вміст і фізичне середовище таким чином, щоб підтримувати взаємодію користувача зі змішаною реальністю, яку в результаті цього отримуємо» [2, с. 37]. Це сучасні інструменти, які створюють відчуття занурення в інше, реалістичне середовище. Вони дозволяють користувачам відчувати себе частиною цифрового світу, що робить навчання більш захоплюючим і результативним. До найпоширеніших типів імерсивних технологій відносять:

- віртуальну реальність (VR) – занурення користувача в синтетичний 3D-світ за допомогою спеціальних окулярів;
- доповнену реальність (AR) – накладення цифрових об'єктів на реальний світ за допомогою камер смартфонів або планшетів;
- змішану реальність (MR) – об'єднання віртуальних і реальних об'єктів в єдиний простір.

Останнім часом імерсивні технології в контексті організації освітнього процесу активно аналізуються вітчизняними дослідниками (О. Буровим, С. Литвиною, Н. Рашевською, І. Сальник, Ю. Трачем та ін.), адже в багатьох закладах освіти діє змішаний формат навчання, позаяк поєднання віртуальної та доповненої реальності динамізує процес навчання, мотивує здобувачів освіти,

покращує рівень засвоєння матеріалу. Однак їхні дослідження здебільшого стосуються використання цих технологій при вивченні природничих або прикладних дисциплін. Відтак про широку апробацію віртуальної або доповненої реальності при вивченні художніх творів наразі не йдеться. Натомість Ю. Носенко [1, с. 33] наводить переконливу статистику: 2022 року ринок імерсивних технологій складав 5,3 мільярда доларів; враховуючи темпи його зростання, за 10 років він збільшиться до 40,7 мільярдів. Сприятимуть цьому і українські реалії. За даними опитування серед вчителів із 24 регіонів, яке в 2024 році проводили представники Інституту цифровізації з освіти НАПН України, 70% здобувачів освіти навчаються в змішаному форматі, 30% – за традиційною моделлю, 3% – дистанційно.

Переконані, що імерсивні технології вже сьогодні можуть істотно підвищити ефективність проведення уроків української літератури, адже сучасних вимогливих учнів доволі складно мотивувати читати програмові твори, використовуючи лише традиційні підходи. Вони потребують так званого WOW-ефекту, коли постать письменника дійсно запам'ятається, діяльність літературного угруповання викличе захоплення, а прочитана повість наштотує на роздуми. Впоратися з таким надзавданням спроможні віртуальні екскурсії, інтерактивні ігри та 3D-моделі. Їхнє вправне використання дозволить ефективніше залучити учнів, щоб вони відчували себе учасниками подій, змальованих у творі або життєписі письменника; поглибить розуміння традиційно складних тем; дозволить використати отримані знання на практиці; покращить комунікацію вчитель-учень, учень-учень.

Ігрові технології, симуляції та інтерактивні дошки персоналізують навчання, сприяють «включенню» в процес рецепції твору, надають візуальне підтвердження змодельованих автором історичних явищ, процесів, епох. Так, наприклад, проєкт «Автентична Україна» (<https://authenticukraine.com.ua/>) знайомить з нематеріальною культурною спадщиною України (дерев'яними церквами, оперними театрами, музеями просто неба та ін.). Так в контексті

вивчення літератури можна віртуально відвідати з учнями Запорізьку Січ, Резиденцію Богдана Хмельницького, Шевченківський гай та інші знакові місця.

Інший проєкт PROSLOVO (<http://proslovo.com/map>) пропонує візуалізовану літературну мапу Харкова 20-30 років XX століття з конкретними локаціями, де, наприклад, збиралися письменники з угруповання «Гарт» (вул. Сумська, 13), проводилися плужанські «понеділки» в Селянському будинку (вул. Університетська, 18) або розміщувалося видавництво «Червоний шлях» (Мала площа, 10), де засідали М. Яловий і М. Хвильовий. Цей же проєкт моделює екскурсію відомим осередком письменників «Розстріляного Відродження» – будинком «Слово». На сайті можна дізнатися про архітектурний проєкт будинку, ідеєю створення якого офіційно стало бажання влади забезпечити письменникам гідні умови життя, а насправді – стежити за ними, принцип розподілу квартир, перше заселення, подальші доноси сусідів на Остапа Вишню, Павла Тичину, а також те, як зрештою склалася доля усіх мешканців.

Освітня платформа з розширеної реальності Mozaik (<https://ua.mozaweb.com/>) пропонує цифрові уроки (на жаль, лише із зарубіжної літератури), ігрові технології та, що особливо цікаво в контексті теми нашої розвідки, 3D-сцени. Їх можна обертати, масштабувати, озвучувати та анімувати. Учні, безсумнівно, зацікавлять житлові споруди різних періодів, концентраційні та виправні табори, де були ув'язнені цілі покоління української інтелігенції, Запорізька Січ, зброя та укріплення часів козаччини, древній Софіївський собор та інші зразки історичної топографії.

Перш ніж приступити до вивчення твору, учні повинні отримати чітке уявлення про історичний період, про який ідеться. Маємо на увазі ознайомлення з історичними подіями, культурними та соціальними умовами того часу. У цьому контексті знадобляться додатки для створення мальовисів (Pixton, Canva, Bitmoji), часових ліній (Story Map, Sutori, Precedent, SmartDraw), уявного спілкування з письменником (Character.ia, «Чарівний Кобзар»).

Незважаючи на очевидні переваги використання імерсивних технологій у викладанні української літератури, їх використання наразі дещо обмежене через вартість (не всі платформи є безкоштовними або надають обмежений функціонал): акцент на прикладних сферах (математика, фізика, біологія); відсутність потрібного технічного забезпечення (3D-сцени супроводжуються звуковими спецефектами, потребують швидкісного інтернету); цифрову компетентність учителя. Попри це імерсивні технології мають глибокий потенціал для покращення якості навчання української літератури в школі. За допомогою віртуальної, доповненої, змішаної реальності та інших імерсивних технологій можна зробити навчання дійсно захоплюючим, ефективним та інтерактивним. Важливо пам'ятати, що успішне впровадження імерсивних технологій вимагає ретельного планування, відбору технологій та відповідної апробації в освітньому процесі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Носенко Ю. Імерсивні технології для підтримки змішаного навчання у вітчизняних закладах загальної середньої освіти. *New pedagogical thought*. 2025. Т. 120, № 4. С. 32–38.
2. Сальник І., Фоменко О. Імерсивні технології в умовах дистанційного та змішаного навчання. *Physics and educational technology*. 2023. № 2. С. 36–44.
3. Трач Ю. Імерсивні VR-застосунки як інструмент ознайомлення з об'єктами культурної спадщини. *Питання культурології*. 2023. № 41. С. 134–145.
4. Immersive technologies in education: the collection of materials. III Міжнародна науково-практична конференція з міжнародною участю «Імерсивні технології в освіті». 2023. URL: <https://doi.org/10.33407/lib.naes.737753> (дата звернення: 27.01.2025).