

2. Баранчик Д. Писемна мова. Українська мова. Енциклопедія. Ізборник. URL: <http://litopys.org.ua/ukrmova/um67.htm> (дата звернення: 28.03.2025).
3. Гошовська В. А., Фоменко А. В., Стрілецька Ю. В. Мовна політика в Україні: навч.-метод. матеріали. Київ: НАДУ, 2013. 36 с.
4. Кацавець Р. Українська мова усна і писемна (ділове спілкування): навчальний посібник. Київ: Алерта, 2020. 280 с.
5. Курс сучасної української літературної мови / Інститут мовознавства Академії наук УРСР імені О. О. Потебні; ред. Л. А. Булаховський. Київ, 1951. 407 с.
6. Пентилюк М. І., Маруніч І. І., Гайдаєнко І. В. Ділове спілкування та культура мовлення: навч. посіб. Київ: ЦУЛ, 2011. 224 с.

Хомяк Вікторія,

Тернопільський національний педагогічний університет

імені Володимира Гнатюка;

Науковий керівник: кандидат філологічних наук, викладач

Вишневська Галина Богданівна

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ІННОВАЦІЙНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Постановка проблеми. Сучасна освіта переживає динамічні трансформації, пов'язані з інтеграцією цифрових інновацій. Одним із найбільш перспективних напрямів є використання технологій віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR). Вони відкривають нові горизонти для освітнього процесу, пропонуючи імерсивні методи навчання, що дозволяють занурити учнів у інтерактивні середовища для більш глибокого засвоєння матеріалу.

Актуальність теми зумовлена необхідністю впровадження інноваційних підходів до навчання української мови, зокрема в умовах зростання дистанційної освіти та цифровізації суспільства. **Мета** – розглянути можливості використання технологій віртуальної реальності (VR) як інноваційного методу навчання української мови.

Зазначена мета передбачає виконання таких **завдань**:

- 1) Проаналізувати переваги VR для освітнього процесу, серед яких імерсивність, підвищення мотивації учнів та розвиток мовних компетенцій через інтерактивні методи.
- 2) Висвітлити різноманітні підходи до інтеграції VR у навчальні програми, включно з аналізом, синтезом та порівнянням мовних явищ у віртуальних середовищах.

- 3) Зосередити увагу на практичних методиках, що сприяють засвоєнню граматики, лексики та міжкультурних особливостей української мови.
- 4) Акцентувати увагу на технічних викликах та необхідності підготовки викладачів для ефективного впровадження VR у школах.

Зазначеній темі присвячували свої праці такі дослідники: Г. Вишневська, Л. Стебельська «Використання доповненої реальності в навчальних і довідкових виданнях», Н. Хміль, Т. Галицька-Ділух, В. Цяньці «Використання віртуальної та доповненої реальності в українській освіті» [2].

У сучасному світі недостатньо лише традиційних методів навчання, оскільки вони не завжди відповідають викликам часу та інтересам нових поколінь. Технології VR та AR допомагають долати ці бар'єри, пропонуючи ефективні рішення для розвитку мовних компетенцій через інтерактивність і реалістичність. У мовній освіті, зокрема у викладанні української мови, VR та AR здатні створювати умови, які раніше були доступні лише через практику безпосереднього спілкування у мовному середовищі. Віртуальні симуляції, рольові ігри, культурні подорожі та інтерактивні завдання дозволяють зробити навчання захопливим, мотивуючим і результативним. З огляду на виклики сучасності, такі як дистанційне навчання чи необхідність адаптації до індивідуальних потреб учнів, технології VR надають унікальні можливості. Вони сприяють формуванню мовних навичок через практичну взаємодію, одночасно розвиваючи креативність, критичне мислення та комунікативні здібності. **Переваги VR для навчання української мови**

1. **Наочність.** У віртуальному просторі без перешкод можна деталізовано розглянути будь-який процес або об'єкт, що значно цікавіше, ніж дивитися на картинки у підручнику. Наприклад, через застосунок Anatomyuo можна вивчити будову тіла в найменших подробицях, а Operation Apex покаже всі багатства віртуального світу.
2. **Зосередженість.** У віртуальному середовищі учень не відволікатиметься на зовнішні подразники, що дасть змогу повністю сфокусуватися на матеріалі.
3. **Максимальне залучення.** Віртуальні технології надають можливість повністю контролювати та змінювати сценарій подій. Учень може власноруч вирішити вправу з української мови в ігровій та доступній для розуміння формі.
4. **Результативність.** Вчені Мерілендського університету провели дослідження, під час якого запропонували двом групам людей запам'ятати розташування певних зображень. Під час експерименту одна з груп використовувала шоломи віртуальної реальності, друга — звичайні комп'ютери. При цьому група, яка вивчала зображення за допомогою VR-шоломів, показала результат на 10 % вищий, ніж учасники іншої групи.

Також новітні технології відіграють важливу роль у навчанні дітей з фізичними, соціальними або когнітивними порушеннями. Адже за допомогою імерсивних технологій можна створити інклюзивне навчальне середовище з урахуванням потреб і можливостей кожного. Це може стати одним з важливих кроків у демократизації знань.

«Технологічні компанії активно працюють над формуванням навчального контенту. Для прикладу, Lenovo розробила спеціалізований віртуальний клас, за допомогою якого можна створювати змішане навчальне середовище й робити шкільне життя насиченим і цікавим як для учнів, так і для вчителів. Такий віртуальний клас складається з різних пристроїв (шолом віртуальної реальності, планшет, роутер), а також програмного забезпечення і комплексних навчальних програм для дітей різного віку. А в співпраці з Google компанія створила більш ніж 700 віртуальних екскурсій, які зможуть перенести учнів у будь-яку точку Землі: від глибин світових океанів до найвідоміших музеїв Європи» [3].

Використання VR-технологій у навчанні української мови базується на застосуванні різних методів, які дозволяють максимально ефективно інтегрувати віртуальні середовища в освітній процес. Серед цих методів особливу роль відіграють аналіз, синтез, порівняння та узагальнення.

Метод аналізу передбачає розчленування навчального матеріалу на окремі елементи для детального розгляду. Наприклад, за допомогою VR-симуляцій учні можуть досліджувати елементи мови, такі як окремі фразеологізми чи граматичні конструкції, у контексті різних ситуацій. Віртуальні сценарії, такі як бесіда у віртуальній кав'ярні чи подорож до історичних місць України, дозволяють учням зосередитися на специфіці мовного вжитку.

Метод синтезу полягає у поєднанні розрізнених елементів у єдине ціле. Наприклад, учні можуть створювати віртуальні презентації чи творчі проєкти, комбінуючи нові слова, граматичні правила та культурні знання, отримані під час VR-занять. Це допомагає інтегрувати отримані знання та формувати цілісну мовну компетенцію.

Віртуальна реальність надає можливість порівнювати різні мовні явища чи культурні контексти. Учні можуть аналізувати різницю між діалектами, стилями мовлення чи формами звертання, перебуваючи у віртуальних середовищах, що імітують різні регіони України чи соціальні ситуації. Такий підхід розвиває критичне мислення та навички аналізу мовного контексту.

Метод узагальнення сприяє формуванню загальних висновків на основі попереднього аналізу й синтезу. У межах VR-занять учні можуть робити висновки

щодо особливостей української мови, наприклад, узагальнюючи спостереження за використанням певних мовних одиниць у різних ситуаціях. Це допомагає закріпити вивчене та створити ґрунтовну базу для подальшого вивчення.

Використання цих методів у VR-середовищах сприяє розвитку не лише мовних компетенцій, а й когнітивних навичок учнів. Наприклад, у межах інтерактивного уроку можна:

- Аналізувати мовні конструкції, використані у віртуальних діалогах;
- Синтезувати власні мовні висловлювання в заданих ситуаціях;
- Узагальнювати правила української мови на основі змодельованих діалогів.

Такий підхід забезпечує всебічне опрацювання мовного матеріалу, підвищуючи зацікавленість учнів та ефективність навчання [1].

Приклади VR-додатків для вивчення української мови:

1. Snaarry – 3D комунікаційна AR платформа. Більше підходить для розваг. Головний персонаж Snaarry допомагає у ваших пригодах, додає коментарі до фотографій і відео. Додаток дозволяє робити відео одночасно з намальованим героєм, є варіант вибору опцій і навіть розмов. Непоганий засіб для творчого завдання учням. Наприклад, Snaarry може провести «екскурсію» на тлі античного театру і розповісти про його будову (зручно, якщо дитина соромиться робити власні відеоогляди) або познайомить з головними персонажами твору. Реєстрація в додатку мінімальна. Потрібна верифікація за допомогою смс. Чимось схоже на створення «сторіс» в інстаграмі.
2. WowBox AR – додаток, який допомагає «оживити» або послухати відомі казки. Цей додаток працює переважно з книгами, які входили до складу WowBox. Якщо відсканувати їх обкладинки, то за допомогою додатку можна послухати декілька відомих казок. При наявності книг можна отримати об'ємне зображення персонажів і навіть погратися з ними.
3. Mind Map AR – додаток для формування асоціативних мап 2D з додаванням доповненої реальності для Google ARCore. На жаль, безпосередньо доповнена реальність працює не на всіх приладах. Власне, це мобільний додаток, який дозволяє створювати об'ємні карти знань з текстів та гіперпосилань. Якщо є можливість використати доповнену реальність, то карти знань будуть створені на потрібному вам тлі. Наприклад, у кабінеті літератури присутні ілюстрації до твору або портрет автора. Учні за допомогою поданого додатка та власних смартфонів, можуть створити карту знань безпосередньо під час уроку. Створені карти можна експортувати в текстовий документ або поділитися ними в соцмережах.

Функціональність безкоштовної версії обмежена. У платній версії більше можливостей коригування кольорів, тла, додаткових посилань.

4. Acropolis interactive educational VR 3D – додаток, який можна використати для віртуального шолому або використати варіант 3D на інтерактивній дошці чи екрані. Прогулянки стародавніми Афінами, визначення частин Акрополіса, участь у вікторині - чудове тло для уроків античної літератури. Схожий за будовою додаток Sites in VR – віртуальні тури з Туреччини, Єгипту, Саудівської Аравії, Сирії, Марокко, Кувейту, Ємену, Македонії, Голландії, Бельгії, Франції, Італії, Греції та космосу. Створює ефект присутності. Особливо ефектний при наявності шолома.
5. Перекладач камери (існує безліч інших схожих додатків із схожими функціями) – миттєвий перекладач, дає можливість обрати частину тексту для перекладу. Зручно використати його на інтегрованих уроках іноземної мови та зарубіжної літератури, на уроках розвитку мовлення з української мови. Цікавим буде досвід використання для проведення квестів, екскурсій, читання та розуміння книг мовою, яку в школі не вивчали. Погодьтеся, якщо на уроці зарубіжної літератури ви отримаєте до рук рубаї Омара Хайяма, написані мовою оригіналу і запропонуєте учням спробувати себе в літературному перекладі, це буде вельми пізнавально. Аналогічно додаток працює з голосом і об'єктами. Під час використання не було помічено значних відмінностей від Перекладача Google.
6. Mozaik3D app – додаток дуже схожий на Acropolis interactive educational VR 3D, але з більшою кількістю об'єктів і напрямів. Є анімована розповідь про предмет дослідження, доступ до різних варіантів перегляду. Найцікавішою мені здається імітація пішої екскурсії. Звісно, що безпосереднього розділу з літератури ви не знайдете, але зможете відвідати театр «Глобус» та Некрополь у Гізі, відчути себе самураєм або учасником Театра Діоніса, познайомитися з грецькими богами, відповісти на запитання вікторини, а деякі розділи місять ігри. Для повноцінного доступу до всіх розділів потрібно зареєструватися (у безкоштовному варіанті можна відкрити 5 3-D моделей на тиждень). Думаю, що для унаочнення уроків зарубіжної літератури це чудовий додаток віртуальної реальності. Крім того, на уроках української мови за допомогою цього додатка можна влаштувати екскурсію з елементами ділової гри.
7. Coomics and cartoon maker – додаток, який допоможе перетворити фотографії на комікси. На перший погляд, здається незрозумілим, яким чином це допоможе в роботі філолога. Комікс – це думка, стиснена до одного короткого речення. Є

можливість створення сторінки коміксу в двох форматах: зображення та pdf. Отже, ілюстрації до твору, створення діалогів, розробка мемів до творів чи правил з мови.

8. WallaMe – додаток доповненої реальності, який, на мою думку, є найбільш придатним для вчителів мови та літератури. Це і приховані повідомлення, які можна побачити тільки через додаток. Це і додавання малюнків, написів, трафаретів, стікерів. Програма безкоштовна. Якоюсь мірою це соціальна мережа прихованих нотатків: діліться з певними друзями або з усім світом, шукайте нотатки інших. Особливо цікаво натрапити на нотатку, написану іншими. Для уроків мови це можуть бути вправи для самостійної роботи або спільна робота щодо написання прикладів чи виправлення помилок. Родзинкою може стати взаємодія між учнями паралельних або різних класів: одні вигадують завдання, а інші його розв'язують. Для вивчення теми детективів - це ідеальний засіб розвитку дедукції. На етапі закріплення або перевірки вивченого матеріалу з будь-якої теми використання WallaMe – універсальний додаток. Але має кілька зауважень, отриманих у процесі використання. Потребує якісного інтернету, інакше відбувається погана локалізація об'єктів. Бажано обмежити кількість локацій від одного автора (програма іноді «плутає» місцезнаходження).
9. Сервіси Google Play для AR – це набір для розробки програмного забезпечення, розроблений Google, який дозволяє будувати додатки розширеної реальності. Компанія Google запустила безкоштовний курс на Coursera, в якому дасть базові знання про технології доповненої реальності (AR) [4].

Висновки. Впровадження технологій віртуальної реальності у навчальний процес українських шкіл відкриває нові горизонти для викладання української мови. Завдяки інтерактивним можливостям VR учні отримують доступ до імерсивного навчання, яке стимулює зацікавленість, розвиває мовні компетенції та сприяє глибшому засвоєнню матеріалу.

Методи аналізу, синтезу, порівняння та узагальнення дозволяють максимально адаптувати навчальний процес до потреб учнів, забезпечуючи інтеграцію мовних знань у реальні та віртуальні контексти. VR-технології створюють інноваційне середовище, у якому можливо не лише вивчати граматичні конструкції чи нову лексику, а й розвивати критичне мислення та міжкультурну компетентність.

Незважаючи на очевидні переваги, успішна інтеграція VR в освіту потребує подолання низки викликів, зокрема підготовки викладачів, технічного забезпечення шкіл та адаптації навчальних програм. Однак, потенціал цієї технології для підвищення якості навчання є беззаперечним. Можливості VR у

навчанні української мови відкривають перспективи для створення інклюзивного та доступного освітнього простору, де кожен учень може навчатися у комфортному для себе темпі, отримуючи максимум знань у цікавій та інноваційній формі.

Список використаних джерел:

1. Використання віртуальної та доповненої реальності в українській освіті. *Zenodo* : веб-сайт. URL : <https://zenodo.org/records/8251886> (дата звернення 28.11.2024)
2. Вишне夫ська Г., Стебельська Л. Використання доповненої реальності в навчальних і довідкових виданнях. *Eurasian scientific discussions. Proceedings of the 10th International scientific and practical conference*. Barca Academy Publishing. Barcelona, Spain. 2022. Pp. 310–319. URL: <https://sci-conf.com.ua/x-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-eurasian-scientific-discussions-23-25-10-2022-barselona-ispaniya-arhiv/> (дата звернення: 17.03.25).
3. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. *Освіторія* : веб-сайт. URL : <https://osvitoria.media/opinions/virtualna-ta-dopovnena-realnist-yakoyu-mozhe-but-y-suchasna-osvita/> (дата звернення 28.11.2024)
4. Доповнена та віртуальна реальність на уроках філологічного спрямування. URL : <https://buki.com.ua/blogs/dopovnena-ta-virtualna-realnist-na-urokakh-filolohichnoho-spryamuvannya/> (дата звернення 28.11.2024)

Єгор Хомяков,

Державний податковий університет;

Науковий керівник: кандидат філологічних наук, доцент

Науменко Ліана Миколаївна

РОЛЬ ЗАХІДНИХ МЕДІА У СТВОРЕННІ ІМІДЖУ УКРАЇНИ ПІД ЧАС РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ

У сучасному світі, де інформація є стратегічним ресурсом, глобальні медіа відіграють визначальну роль у формуванні міжнародного іміджу держав. У контексті російсько-української війни ця роль набуває особливої ваги. У цій роботі розглянуто порівняльний аналіз ролі західних медіа у формуванні іміджу України у 2014 та 2023 роках. Дослідження базується на контент-аналізі публікацій таких видань, як BBC, CNN, Deutsche Welle, The Guardian та The New York Times, які мають значний вплив на міжнародну аудиторію. Питання іміджу України вже було предметом наукового аналізу в дослідженнях різних вітчизняних та зарубіжних науковців. Зокрема, Олена Білан, дослідниця з Київського національного університету імені Тараса Шевченка, у своїй роботі «Імідж України в західних ЗМІ: дискурс аналіз» наголошує, що після 2014 року спостерігається поступове