
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УНІВЕРСИТЕТ ГРИГОРІЯ СКОВОРОДИ В ПЕРЕЯСЛАВІ

**ТЕОРЕТИЧНА І ДИДАКТИЧНА
ФІЛОЛОГІЯ**

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ

**Серія «Педагогіка»
Серія «Філологія»**

ВИПУСК 38

Переяслав – 2024

ББК 80я43
УДК 80(082)
ТЗЗ

ЗАСНОВНИК

Університет Григорія Сковороди в Переяславі
Свідоцтво про державну реєстрацію: КВ № 25485 – 15425 ПР від 24.03.2023 р.

Наказами Міністерства освіти і науки України № 1543 від 20.12.2023 р. та № 220 від 21.02.2024 р. відповідно до рішення Атестаційної колегії Міністерства освіти і науки України збірник наукових праць «Теоретична і дидактична філологія» внесений до **Переліку фахових видань України, категорія «Б»**.

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ ЗБІРНИКА

ФІЛОЛОГІЯ

Левченко Тетяна Миколаївна, головний редактор, доктор філологічних наук, доцент, професор кафедри української лінгвістики та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Тютюнник Оксана Михайлівна, відповідальний секретар, доктор філологічних наук, професор, професор кафедри української і зарубіжної літератури та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Калько Валентина Володимирівна, доктор філологічних наук, професор, професор кафедри українського мовознавства і прикладної лінгвістики Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького, Україна

Новікова Ольга Олександрівна, доктор філологічних наук, доцент, професор кафедри соціально-гуманітарних дисциплін Донецького державного університету внутрішніх справ, Україна

Семашко Тетяна Федорівна, доктор філологічних наук, доцент, професор кафедри журналістики та мовної комунікації Національного університету біоресурсів та природокористування України, Україна

Бродюк Юлія Миколаївна, кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри української і зарубіжної літератури та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Летюча Любов Петрівна, кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри іноземної філології, перекладу та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Склярєнко Олеся Богданівна, кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри іноземної філології, перекладу та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Блахак Борис, магістр гуманітарних наук, доктор філології, Інститут німецьких студій, факультет лінгвістики, літератури та культурології, Університет Регенсбурга, Німеччина

Бйорн Ротштайн, професор кафедри німецької лінгвістики та лінгводидактики, факультет філології, Рурський університет, Бохум, Федеративна Республіка Німеччина

ПЕДАГОГІКА

Кулик Олена Дмитрівна, головний редактор, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри української лінгвістики і методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Пангелова Марія Борисівна, відповідальний секретар, кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри української і зарубіжної літератури та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Онищенко Наталія Петрівна, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри загальної педагогіки і педагогіки вищої школи Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Зусько Неля Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов і перекладу Національного університету біоресурсів і природокористування України, Україна

Ненько Юлія Петрівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри професійної мовної комунікації Черкаського інституту пожежної безпеки імені Героїв Чорнобиля Національного університету цивільного захисту України, Україна

Овсієнко Людмила Миколаївна, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри української мови факультету української філології, культури і мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка, Україна

Овчарук Оксана Василівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувач відділом компаративістики інформаційно-освітніх інновацій Інституту цифровізації освіти Національної академії педагогічних наук України, Україна

Щерба Наталія Сергіївна, доктор педагогічних наук, доцент, доцент кафедри міжкультурної комунікації та іншомовної освіти Житомирського державного університету імені Івана Франка, Україна

Христич Ніна Сергіївна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземної філології, перекладу та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Сердюк Наталія Юріївна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри іноземної філології, перекладу та методики навчання Університету Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Антокі Діана, хаблітований доктор, доцент, проректор з наукової роботи Державного педагогічного університету імені Іона Крянге, м. Кишинів, Республіка Молдова

*Рекомендовано Вченою радою Університету
Григорія Сковороди в Переяславі
(протокол № 3 від 24 жовтня 2024 року)*

Теоретична і дидактична філологія : збірник наукових праць. Переяслав (Київська обл.): Домбровська Я. М., 2024. Випуск 38. 296 с.

До збірника ввійшли статті з актуальних питань педагогіки та філології.

Для науковців, аспірантів і студентів.

За зміст і якість поданих матеріалів відповідальність несуть автори. Підготовка до публікації, що проводиться редакційною колегією, полягає в доведенні до стандартів, прийнятих у межах видання.

DOI: <https://doi.org/10.31470/2309-1517-2024-38>

ISSN 2309-1517(Print)

ISSN 2415-3656 (Online)

Key title: Teoretična i didaktična filologija

Abbreviated key title: Teor. didakt. filol.

© Університет Григорія Сковороди
в Переяславі, 2024

УДК 378.018.43:004+077]:811.161.2

DOI: <https://doi.org/10.31470/2309-1517-2024-38-143-159>**Людмила ОВСІЄНКО**

доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри української мови
Факультету української філології,
культури і мистецтва Київського
столичного університету
імені Бориса Грінченка

Liudmyla OVSIENKO

Doctor of Pedagogical Sciences,
Professor, Professor at the Ukrainian
Language Department of Faculty of
Ukrainian Philology Culture and Art
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan
University

ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-8450-7305>

Бібліографічний опис статті: Овсієнко, Л. (2024). Технології віртуальної й доповненої реальності у викладанні навчальної дисципліни «Українська мова в сучасному комунікативному просторі» здобувачам вищої освіти. *Theoretical and didactic philology*, doi: <https://doi.org/10.31470/2309-1517-2024-38-143-159>

ТЕХНОЛОГІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ Й ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ВИКЛАДАННІ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «УКРАЇНСЬКА МОВА В СУЧАСНОМУ КОМУНІКАТИВНОМУ ПРОСТОРІ» ЗДОБУВАЧАМ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Стрімке поширення імерсивних технологій в усі галузі і сфери діяльності спричинило активне впровадження їх в освіту й науку. Цифрова компетентність стала однією з ключових як для здобувачів, так і для науково-педагогічних працівників ЗВО, які повинні володіти інноваційними інструментами для навчання й реалізації досліджень. Одним із найсучасніших шляхів підвищення ефективності традиційного, дистанційного і змішаного навчання є використання технологій розширеної реальності (VR, AR). Означені технології сприяють інтеграції реальних і віртуальних засобів навчання та мобільних пристроїв за допомогою інтернету. Автор публікації зосередила увагу на характеристичні саме віртуальних технологій, які мають бути невід'ємним складником сучасного освітнього процесу, їх можливостей, переваг і перспектив. А також запропонувала платформи й додатки віртуальної та доповненої реальності, які можна застосовувати під час навчання української мови в комунікативному просторі, з-поміж них: CoSpaces, GazeCoin, VR Classroom, Nearpod VR,

Kahoot! 3D, VuforiaChalk, Edoramedia VR Lessons, Engage, Zspace (платформи); QR-код, Snaappy, WowBox AR, Mind Map AR, Acropolis interactive educational VR 3D, Sites in VR, перекладач камери, Mozaik3D app, Coomics and cartoon maker, WallaMe, сервісу Google Play для AR (додатки) тощо. Науковець зробила висновки про те, що віртуальне навчання відкриває абсолютно нові можливості як для викладачів, так і для здобувачів. Воно робить процес набуття компетентностей цікавим, креативним і ефективним. Нині вже багато закладів впроваджують віртуальну реальність і на заняттях застосовують різні платформи й додатки. Можливість абстрагуватися й зануритися у змодельований світ і працювати над певним матеріалом в оновленому форматі сприяє візуалізації, мотивації і глибшому вивченню дисципліни, уможлиблює перенесення певної частини навчальної діяльності здобувачів освіти в дистанційну площину. Віртуальні платформи й додатки мають неабиякий потенціал і в навчанні української мови. Проте дослідниця зауважила, що вони не можуть вповні замінити традиційний освітній процес. Їх застосування буде найдоречнішим під час опанування складних тем пограмового матеріалу.

Ключові слова: українська мова в комунікативному просторі, цифрова компетентність, імерсивні технології, віртуальна реальність, доповнена реальність, AR, VR, платформи, додатки, CoSpaces, GazeCoin, VR Classroom, Nearpod VR, Kahoot! 3D, VuforiaChalk, Edoramedia VR Lessons, Engage, Zspace, QR-код, Snaappy, WowBox AR, Mind Map AR, Acropolis interactive educational VR 3D, Sites in VR, перекладач камери, Mozaik3D app, Coomics and cartoon maker, WallaMe, сервісу Google Play для AR, навчання, освіта, здобувачі ЗВО.

TECHNOLOGIES OF VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY IN TEACHING THE CURRICULUM «UKRAINE LANGUAGE IN THE MODERN COMMUNICATIVE SPACE» TO HIGHER EDUCATION ACQUIRES

The rapid spread of immersive technologies in all industries and spheres of activity has led to their active introduction into education and science. Digital competence has become one of the keys for both applicants and scientific and pedagogical workers of higher education institutions, who must possess innovative tools for teaching and conducting research. One of the most modern ways to improve the effectiveness of traditional, distance and mixed learning is the use

of augmented reality (VR, AR) technologies. The specified technologies contribute to the integration of real and virtual learning tools and mobile devices using the Internet. The author of the publication focused on the characteristics of virtual technologies, which should be an integral part of the modern educational process, their capabilities, advantages and prospects. And also offered virtual and augmented reality platforms and applications that can be used during learning the Ukrainian language in the communicative space, among them: CoSpaces, GazeCoin, VR Classroom, Nearpod VR, Kahoot! 3D, VuforiaChalk, Edoramedia VR Lessons, Engage, Zspace (platforms); QR code, Snaappy, WowBox AR, Mind Map AR, Acropolis interactive educational VR 3D, Sites in VR, camera translator, Mozaik3D app, Coomics and cartoon maker, WallaMe, Google Play services for AR (apps), etc. The scientist concluded that virtual learning opens up completely new opportunities for both teachers and learners. It makes the process of acquiring competences interesting, creative and effective. Nowadays, many institutions are implementing virtual reality and using various platforms and applications in classes. The ability to abstract and immerse yourself in the simulated world and work on certain material in an updated format contributes to visualization, motivation and deeper study of the discipline, makes it possible to transfer a certain part of the educational activity of the students to the remote plane. Virtual platforms and applications have great potential in learning the Ukrainian language. However, the researcher noted that they cannot completely replace the traditional educational process. Their use will be most appropriate when mastering complex topics of program material.

Key words: *Ukrainian language in the communicative space, digital competence, immersive technologies, virtual reality, augmented reality, AR, VR, platforms, applications, CoSpaces, GazeCoin, VR Classroom, Nearpod VR, Kahoot! 3D, VuforiaChalk, Edoramedia VR Lessons, Engage, Zspace, QR code, Snaappy, WowBox AR, Mind Map AR, Acropolis interactive educational VR 3D, Sites in VR, camera translator, Mozaik3D app, Coomics and cartoon maker, WallaMe, Google services Play for AR, training, education, higher education students.*

Постановка проблеми. Нові виклики, що постали перед Україною (пандемія, війна) зумовили розширення меж інноваційних рішень щодо застосування інформаційно-комунікаційних технологій в усіх сферах

діяльності і галузях, інтенсивне оновлення й переосмислення системи вищої освіти, рівень якої залежить від глибини занурення всіх учасників освітнього процесу в цифрове диджиталізоване середовище. Цифрова компетентність стала однією з ключових, як для здобувачів, так і для науково-педагогічних працівників ЗВО, які повинні володіти інноваційними інструментами для навчання й реалізації досліджень. Одним із найсучасніших шляхів підвищення ефективності традиційного, дистанційного і змішаного навчання є використання технологій розширеної реальності (доповнена, віртуальна, змішана). Означені технології сприяють інтеграції реальних і віртуальних засобів навчання та мобільних пристроїв за допомогою інтернету. Проте українська система освіти наразі робить лише перші кроки на шляху до імерсивізації. Тож у цій публікації ми зосередимо увагу на характеристичні імерсивних технологій, які мають бути невід'ємним складником сучасного освітнього процесу, їх можливостей і перспектив. А також запропонуємо засоби віртуальної й доповненої реальності, які можна застосовувати під час навчання української мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій дав можливість стверджувати, що питання організації освітнього процесу в ЗВО з допомогою технологій віртуальної (VR) й доповненої (AR) реальності активно розглядається. Проте слід зауважити, що автори праць дещо примітивізують означені технології і досить часто зводять їх до використання електронних / мультимедійних матеріалів або застосування віртуальних симуляторів і тренажерів. До того ж, вкрай мало наукових розвідок, у яких би давали чіткі рекомендації щодо навчання здобувачів певних дисциплін із застосуванням імерсивних технологій.

Про можливість використання технологій віртуальної реальності в освітньому процесі йдеться в наукових працях О. Амарідзе, Н. Бабюк, Д. Безуглого, Л. Білоусової, М. Бондаренко, В. Волинець, Т. Голуб, Д. Єфімова, Н. Житеньової, А. Засєкіна, В. Коваленко, С. Литвинової, М. Мар'єнко, Ю. Матвієнко, В. Осадчого, С. Романюк, А. Сухіх, Л. Тарангул, А. Торяника, О. Хмельницької та ін.

Так, Д. Єфімов проаналізував технології доповненої реальності й визначив їх функції [1].

Тлумачення терміна «AR-технології», її переваги й недоліки в освітньому процесі розкрили Л. Тарангул та С. Романюк. Крім того, науковці зосередили увагу на платформах, які є ефективними інструментами в навчанні з використанням доповненої реальності, адже вони візуалізують інформацію і суттєво вдосконалюють освітній процес (HP Reveal) [7]. Найпоширеніші додатки AR, які доцільно застосовувати під час навчання здобувачів схарактеризувала Ю. Матвієнко [4].

В. Коваленко, М. Мар'єнко й А. Сухіх дослідили особливості використання імерсивних технологій в контексті змішаного навчання учнів ЗЗСО й запропонували кілька додатків, які суттєво підвищують ефективність освітнього процесу в означених закладах [11].

В. Волинець, описуючи у своїй праці технології віртуальної реальності, наголосила, що для ефективного використання VR в навчанні, першою чергою, потрібні зміни на державному рівні (варто модернізувати робочі місця здобувачів, адаптувати програми, навчальний матеріал тощо) [13].

Цю позицію підтримує й О. Хмельницька. Дослідниця стверджує, що імерсивні технології в освіті будуть ефективними за умови урахування низки

факторів: технічних характеристик програмного забезпечення, індивідуальних особливостей здобувачів, створення ефективних і оптимальних умов для впровадження означених технологій та фахового рівня науково-педагогічних працівників [9].

В. Осадчий, Н. Валко й Л. Кузьмич висновкували про те, що застосування AR-технологій покращує результат навчання здобувачів, підвищує їх мотивацію, сприяє організації командної і групової діяльності [12].

Своє чергою, А. Торяник наголошує на тому, що імерсивні технології навчання будуть ефективними під час опанування здобувачами надскладних програмових тем і для формування фахових компетентностей у певних галузях діяльності, проте не можуть вповні замінити традиційні види і форми роботи на заняттях [8].

Незважаючи на пильну увагу до проблем, пов'язаних із застосуванням технологій віртуальної й доповненої реальності в освіті, це питання залишається актуальним і на часі. У цій розвідці ми звертаємо увагу на особливості імерсивних технологій й апелюємо до ідеї раціонального їх використання під час навчання української мови здобувачів різних спеціальностей.

Мета статті – схарактеризувати специфіку технологій віртуальної й доповненої реальності, які є раціональними в освіті, зокрема навчанні української мови здобувачів ЗВО.

Виклад основного матеріалу. Перед сучасним викладачем постає непросте завдання: зацікавити цифрове покоління здобувачів тією чи тією дисципліною, сформувані стійкий інтерес до знань, що є підґрунтям формування загальних і фахових компетентностей майбутніх професіоналів. З огляду на це, цифровізація освіти надає неабиякі можливості для

заохочення студентів до навчання і підвищення якості здобутих результатів.

Нині молодь живе у світі, де віртуальна реальність є поширеним явищем, тому уникати її в освіті не слід, адже це буде невиправною помилкою. Комфортні й оснащені аудиторії можна доповнити не менш комфортною віртуальною реальністю, а відео і презентації замінити доповненою реальністю. Так, завдяки технологіям, навчання стане імерсивно-інтерактивно-інклюзивним.

Що ж таке імерсивні технології та імерсивне навчання і, як воно взаємопов'язане з віртуальною й доповненою реальністю?

Проаналізувавши низку наукових розвідок можемо зробити висновок, що *імерсивними технологіями* (immersive – занурення) вважають ті, за допомогою яких відбувається повне або часткове занурення у віртуальний змодельований світ. Інколи означені технології називають технологіями розширеної реальності.

Основними перевагами імерсивних технологій над традиційними є: *візуалізація освітнього контенту* (дають можливість тут і зараз детально досліджувати складні для розуміння в реальному світі об'єкти і процеси, доповнюють і деталізують навчальні матеріали); *зосередженість* (сприяють повному ізолюванню здобувача від зовнішніх подразників, що суттєво підвищує концентрацію й увагу, а відтак, – покращує рівень засвоєння матеріалу); *залучення* (дають змогу користувачеві подивитися на завдання й проблеми з практичного боку); *безпека освітнього середовища* (усувають усі можливі ризики, пов'язані з помилками здобувачів у процесі виконання завдань); *необмежений доступ і занурення у віртуальний світ* (надають повний

доступ до віртуальних об'єктів, сприяють необмеженому повторенню експериментів, а отже – напрацюванню навичок, вповні занурюють студента у віртуальне середовище); *індивідуальна траєкторія розвитку* (уможливлюють урахування індивідуальних потреб здобувача (інклюзія)); *ефективність* (позитивно впливають на результат навчання й поліпшують його показники); *мотивація* (підвищують рівень вмотивованості до навчання і прискорюють процес опанування матеріалу); *діяльнісний підхід у навчанні* (впливають на розвиток у здобувача загальних і ключових компетентностей, зокрема цифрової); *wow-ефект* (активізують навчальну діяльність студента через здивування й захоплення).

Складниками імерсивних технологій є віртуальна й доповнена реальність та 360°-відео, що забезпечують ефект повної або часткової присутності в альтернативному просторі [2, с. 305].

Віртуальна реальність (virtual reality, VR) – це технологія, яка уможлиблює занурення користувача в багатовимірний світ, сформований гаджетом. VR переміщує здобувача у свій простір, припиняє взаємодію з фізичним світом, абстрагує, блокує погляд на реальні обставини й занурює його в симуляцію – віртуальне середовище. Для створення віртуальних освітніх середовищ, які трансформують звичайне навчання в захопливий і цікавий процес, існує ціла низка VR-додатків. Такі додатки дають можливість студентам відвідувати історичні місця, проводити експерименти, комунікувати українською й іноземними мовами з носіями тощо.

Доповнена реальність (augmented reality, AR) – це технологія, що уможлиблює накладання об'єктів реального світу на 3D-віртуальні за допомогою дивайсу AR (смартфон, планшет, AR-окуляри тощо) і дозволяє їм

взаємодіяти для створення передбачуваного простору. Доповнена реальність допомагає побачити віддалене, реальне й ірреальне середовище в одній площині. AR-реальність, на відміну від VR, яка повністю занурює користувача у віртуальний світ, використовує навколишнє середовище й лише додає до нього віртуальні елементи: графіку, звуки, запахи, реакції на дотики тощо [10].

Хоча ці дві технології і є складниками однієї – імерсивної, проте між ними є суттєва різниця. За умови використання AR уявлення здобувача в реальному світі посилюється й доповнюється додатковою інформацією комп'ютерних моделей, що дають змогу залишатися на зв'язку з реальністю. AR-технології можуть проєктувати зображення, відео, тексти, графіку в реальному світі, не обмежуючись екранами гаджетів, вони пов'язують віртуальні об'єкти з реальним середовищем лише за допомогою смартфона. А у VR студент повністю занурюється у симуляцію й абстрагується від реального світу; з допомогою спеціальних дивайсів, VR переносить здобувача в штучно створене середовище, яке може відображатися у 360°-світлинах.

Отже, AR, на відміну VR, не замінює реальний світ, а лише доповнює його цифровими образами розважального та інформаційного спрямування. Проникнення віртуальних об'єктів у матеріальний світ здійснюється шляхом накладання на зображення, що трансформується за допомогою камери, дво- і тривимірних об'єктів, орієнтуючись на спеціальні маркери [2, с. 307].

Віртуальне навчання можна реалізувати за допомогою різних пристроїв, зокрема:

- гарнітур VR (Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR / Windows Mixed Reality Headset), які

спряють повному зануренню здобувача у віртуальний світ і допомагають взаємодіяти з ним;

- мобільних гарнітур VR (Google Cardboard / Samsung Gear VR), які дозволяють студентів поринути у віртуальну реальність, але не так швидко, ніж гарнітури на ПК;
- планшетів і смартфонів, що дають змогу учасникам освітнього процесу переглядати віртуальний контент і взаємодіяти з ним за допомогою мультитач-екранів;
- проєкторів VR, що транслюють зображення на певну поверхню і використовуються разом із сенсорами руху й гарнітурами VR.

Безперечно, імерсивні технології є цікавими й необхідними в освітньому процесі. Проте відразу постає питання якісного контенту, адже, як доводить практика, створений професіоналами не завжди відповідає дисципліні, або ж його не вистачає для реалізації того чи того задуму. Тому викладач має бути готовим до власної творчості і креативності. Для цього є низка платформ, що дають змогу без особливих технічних умінь і навичок створювати віртуальні середовища. Пропонуємо деякі з них:

- *CoSpaces* – платформа для створення інтерактивного медіаконтенту, проєктів, сцен, об'єктів і додавання аудіо та візуальних ефектів у VR і AR;
- *GazeCoin* – платформа для створення інтерактивного контенту, орієнтованого на навчання іноземних мов;
- *VR Classroom* – платформа для створення інтерактивних навчальних демонстрацій матеріалів і сцен у віртуальній реальності;

- *Nearpod VR* – платформа для створення інтерактивного віртуального контенту й використання його в аудиторному навчанні;
- *Kahoot! 3D* – платформа для створення інтерактивних вікторин і квестів у віртуальному світі;
- *VuforiaChalk* – платформа для створення інтерактивних віртуальних інструкцій і демонстрацій;
- *Edoramedia VR Lessons* – платформа для створення інтерактивного контенту для демонстрації навчального матеріалу у VR;
- *Engage* – платформа для створення інтерактивних віртуальних сцен для демонстрації програмового матеріалу;
- *Zspace* – платформа для створення інтерактивних 3D-об'єктів демонстрації навчального матеріалу у віртуальній реальності.

Зазвичай VR і AR використовують на заняттях природничого й технологічного напрямів, бо для цього є всі можливості, відповідне забезпечення й розроблений контент. Філологічні дисципліни, зокрема українська мова, залишаються поза увагою розробників додатків. Проте, як показує досвід, їх теж можна застосовувати філологам.

Отож на заняттях з української мови в сучасному комунікативному просторі можна застосовувати такі додатки:

- *QR-код*, як засіб для демонстрації матеріалу або проведення квестів, ігор, конкурсів. У кодї можна закодувати правило, виняток із правила, текст, цікавий факт, завдання тощо;

- *Snappru*, як 3D комунікаційну віртуальну платформу для виконання творчих завдань. Додаток допомагає створювати відео одночасно з намальованим героєм, дає можливість обирати операції і навіть розмови;
- *WowBox AR*, як засіб, що допомагає «оживити» або послухати відомі казки, і на основі запропонованих текстів виконати певні завдання;
- *Mind Map AR*, як додаток для створення асоціативних мап 2D з додаванням AR для Google ARCore, зокрема об'ємних карт знань текстів та гіперпосилань;
- *Acropolis interactive educational VR 3D* і *Sites in VR*, як додатки, з допомогою яких можна здійснити віртуальні екскурсії і прогулянки різними країнами світу та в космосі, а потім написати творчу роботу на запропоновану тему;
- *Перекладач камери*, як миттєвий перекладач, який можна використати під час проведення квестів, екскурсій, читання й розуміння текстів мовою, яку не вивчали; до того ж, цей додаток може перетворювати зображення в текст, зробити знімок з камери й перекласти його будь-якою мовою;
- *Mozaik3D app*, що дуже схожий на *Acropolis interactive educational VR 3D*, проте має більшу кількість об'єктів і напрямів; з його допомогою можна влаштувати екскурсію з елементами ділової гри;
- *Coomics and cartoon maker*, як додаток, який допоможе перетворити світлини в комікси, а

також створити діалог, розробити мем до твору чи сформулювати правило;

- *WallaMe*, як засіб, що є найбільш підлаштованим до процесу навчання української мови. Йдеться про приховані повідомлення, малюнки, написи трафарети, стікери тощо, які можна побачити тільки через додаток. Певною мірою, – це своєрідна соціальна мережа прихованих нотатків. На заняттях з української мови ним можна послуговуватися для виконання завдань самостійної чи групової роботи щодо написання прикладів або виправлення помилок, редагування тощо.
- *сервіси Google Play для AR*, як комплекс для розроблення програмного забезпечення, запропоновані Google, що уможливають побудову додатків розширеної реальності. Зауважимо, що компанія Google проводить безкоштовний курс на Coursera, в якому дає базові знання про технології доповненої реальності (AR).

Означений перелік додатків, які можна застосовувати під час навчання здобувачів української мови в комунікативному просторі не є вичерпним, адже технології стрімко розвиваються і щодня з'являються нові можливості віртуальної й доповненої реальності. Крім того, є низка додатків, які потребують значних фінансових витрат. Про них наразі мова не йшла.

Висновки з дослідження і перспективи подальших розвідок. Отже, стрімке поширення іммерсивних технологій в усі галузі і сфери діяльності спричинило активне впровадження їх в освіту й науку. Віртуальне навчання відкриває абсолютно нові

можливості як для викладачів, так і для здобувачів. Воно робить процес набуття компетентностей цікавим, креативним і ефективним. Нині вже багато закладів впроваджують віртуальну реальність і на заняттях застосовують різні платформи й додатки. Можливість абстрагуватися й зануритися у змодельований світ і працювати над певним матеріалом в оновленому форматі сприяє візуалізації, мотивації і глибшому вивченню дисципліни, уможливорює перенесення певної частини навчальної діяльності здобувачів освіти в дистанційну площину.

Віртуальні платформи й додатки мають неабиякий потенціал і в навчанні української мови. Проведений аналіз дав можливість визначити найоптимальніші з них, зокрема: CoSpaces, GazeCoin, VR Classroom, Nearpod VR, Kahoot! 3D, VuforiaChalk, Edoramedia VR Lessons, Engage, Zspace (платформи); QR-код, Snappy, WowBox AR, Mind Map AR, Acropolis interactive educational VR 3D, Sites in VR, перекладач камери, Mozaik3D app, Coomics and cartoon maker, WallaMe, сервіси Google Play для AR (додатки) тощо. Проте варто зауважити, що віртуальні програми не можуть вповні замінити традиційний освітній процес. Їх застосування буде найдоречнішим під час опанування складних тем пограмового матеріалу. Перспективи подальших наукових розвідок у цьому напрямі вбачаємо в розробленні системи вправ і завдань з української мови в комунікативному просторі із застосуванням платформ і додатків VR та AR.

ЛІТЕРАТУРА

1. Єфімов Д. Використання доповненої реальності (AR) в освіті. *Вісник Запорізького національного університету*. 2021. Т. 2. № 1. С. 219–225.
2. Кривонос М., Мінгальова Ю. Використання віртуальної (VR) і додаткової (AR) реальностей у сучасній освіті. *Modern Approaches to Problem Solving in Science and Technology*. 2023. № 5. С. 305–310.

3. Лещенко Т., Жовнір М., Юфименко В. Імерсивні технології в мовній освіті: від теорії до практичного впровадження. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Т. 2. № 54. С. 13–17. URL: http://repository.pdmu.edu.ua/bitstream/123456789/19969/1/Immersive_technologies_in_language_education.pdf
4. Матвієнко Ю. Використання доповненої реальності в навчальному процесі. *Сучасні інформаційні технології в освіті і науці: III Всеукраїнська наукова інтернет-конференція*. Умань, 2021. С. 68–70. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/13683/1/Збірник%20Умань%20%2826-27.03.2021%29.pdf#page=6>
5. Овсієнко Л. Smart-технології у викладанні української мови здобувачам ЗЗСО й ЗВО. *Теоретична і дидактична філологія: збірник наукових праць*. Переяслав (Київська обл.): Домбровська Я.М., 2024. Випуск 37. С. 42–57.
6. Слупська Я., Шкуренко О. Застосування віртуальної реальності (VR) у освіті. *Молодий вчений*. 2022. № 9 (109). С. 82–88.
7. Тарангул Л., Романюк С. Використання технології доповненої реальності в освітньому процесі закладів вищої освіти. *Проблеми освіти*. 2022. № 1 (96). С. 187–204. URL: <https://doi.org/10.52256/2710-3986.1-96.2022.12>.
8. Торяник А. Переваги та недоліки застосування технологій віртуальної реальності в освіті. *Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес: матеріали міжнародної науково-теоретичної конференції*. Харків, 2019. С. 591–593. URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/df6324db-a062-4614-bb3a-ea5a45bfd183/content#page=591>
9. Хмельницька О. Застосування імерсивних технологій як прогресивний напрям модернізації професійної освіти. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького*. 2023. № 2. С. 191–197.
10. Чабан О., Пашкевич І. Використання технологій доповненої реальності в освітньому процесі. *Science, innovations and education: problems and prospects: proceedings of VII International scientific and practical conference*. Tokyo, Japan, 2022. P. 499–504. URL: <http://repositisc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/14841/1/SCIENCE-INNOVATIONS-AND-EDUCATION-PROBLEMS-AND-PROSPECTS-9-11.02.22.pdf#page=499>
11. Kovalenko V., Marienko M., Sukhikh A. Use of augmented and virtual reality tools in a general secondary education institution in the context of blended learning. *Information Technologies and Learning Tools*. 2020. Vol 86. № 6. P. 70–86.
12. Osadchyi V., Valko N., Kuzmich L. Using augmented reality technologies for STEM education organization. *Journal of Physics: Conference Series*. 2021. Vol. 1840.
13. Volynets V. Use of virtual reality technologies in education. *Continuing Professional Education: Theory and Practice*. 2021. № 2. P. 40–47.

REFERENCES

1. Yefimov, D. (2021). Vykorystannia dopovnenoї realnosti (AR) v osviti [The use of augmented reality (AR) in education]. *Visnyk Zaporizkoho natsionalnoho universytetu*. 2. 1. 219–225 [in Ukrainian].
2. Kryvonos, M., Minhalova, Yu. (2023). Vykorystannia virtualnoi (VR) i dodatkovoi (AR) realnosti u suchasni osviti [Use of virtual (VR) and augmented (AR) realities in modern education]. *Modern Approaches to Problem Solving in Science and Technology*. 5. 305–310 [in Ukrainian].
3. Leshchenko, T., Zhovniir, M., Yufymenko, V. (2022). Imersyivni tekhnolohii v movni osviti: vid teorii do praktychnoho vprovadzhennia [Immersive technologies in language education: from theory to practical implementation]. *Innovatsiina pedahohika*. 2. 54. 13–17. URL: http://repository.pdmu.edu.ua/bitstream/123456789/19969/1/Immersive_tehnologi_es_in_language_education.pdf [in Ukrainian].
4. Matviienko, Yu. (2021). Vykorystannia dopovnenoї realnosti v navchalnomu protsesi [Use of augmented reality in the educational process]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii v osviti i nausti: III Vseukrainska naukova internet-konferentsiia*. Uman, 68–70. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/13683/1/Збірник%20Умань%20%2826-27.03.2021%29.pdf#page=6> [in Ukrainian].
5. Ovsiienko, L. (2024). Smart-tekhnolohii u vykladanni ukrainskoi movy zdobuvacham ZZSO y ZVO [Smart-technologies in teaching the Ukrainian language to students of ZZSO and ZVO]. *Teoretychna i dydaktychna filohiia: zbirnyk naukovykh prats*. Pereiaslav (Kyivska obl.): Dombrovska Ya.M. 37. 42–57 [in Ukrainian].
6. Slupska, Ya., Shkurenko, O. (2022). Zastosuvannia virtualnoi realnosti (VR) u osviti [Application of virtual reality (VR) in education]. *Molodyi vchenyi*. 9 (109). 82–88 [in Ukrainian].
7. Taranhul, L., Romaniuk, S. (2022). Vykorystannia tekhnolohii dopovnenoї realnosti v osvitnomu protsesi zakladiv vyshchoi osvity [The use of augmented reality technology in the educational process of higher education institutions]. *Problemy osvity*. 1 (96). 187–204. URL: <https://doi.org/10.52256/2710-3986.1-96.2022.12> [in Ukrainian].
8. Torianyuk, A. (2019). Perevahy ta nedoliky zastosuvannia tekhnolohii virtualnoi realnosti v osviti [Advantages and disadvantages of using virtual reality technologies in education]. *Ukraina i svit: humanitarno-tekhnichna elita ta sotsialnyi prohres: materialy mizhnarodnoi naukovy-teoretychnoi konferentsii*. Kharkiv. 591–593. URL: <https://repository.kpi.kharkov.ua/server/api/core/bitstreams/df6324db-a062-4614-bb3a-ea5a45bfd183/content#page=591> [in Ukrainian].
9. Khmelnytska, O. (2023). Zastosuvannia imersyivnykh tekhnolohii yak prohresyvnyi napriam modernizatsii profesiinoi osvity [Application of immersive technologies as a progressive direction of modernization of professional education]. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho*. 2. 191–197 [in Ukrainian].

10. Chaban, O., Pashkevych, I. (2022). Vykorystannia tekhnolohii dopovnenoj realnosti v osvithnomu protsesi [The use of augmented reality technologies in the educational process]. *Science, innovations and education: problems and prospects: proceedings of VII International scientific and practical conference*. Tokyo, Japan, 499–504. URL: <http://repositsc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/14841/1/SCIENCE-INNOVATIONS-AND-EDUCATION-PROBLEMS-AND-PROSPECTS-9-11.02.22.pdf#page=499> [in Ukrainian].
11. Kovalenko, V., Marienko, M., Sukhikh, A. (2020). Use of augmented and virtual reality tools in a general secondary education institution in the context of blended learning. *Information Technologies and Learning Tools*. 86. 6. 70–86 [in English].
12. Osadchyi, V., Valko, N., Kuzmich, L. (2021). Using augmented reality technologies for STEM education organization. *Journal of Physics: Conference Series*. 1840. 56–60.
13. Volynets, V. (2021). Use of virtual reality technologies in education. *Continuing Professional Education: Theory and Practice*. 2. 40–47.

ЗМІСТ

ПЕДАГОГІКА

Бартіш Світлана. Формування медіаграмотності здобувачів освіти засобами літератури: виклики та перспективи	5
Гаврилюк Ольга. Ефективність використання мультимедійних ресурсів у навчанні англійської мови	18
Груба Таміла. Взаємодія загальнодидактичних та методичних (лінгводидактичних) підходів у навчанні української мови в старших класах	32
Довбня Людмила, Товкайло Тамара. Специфіка формування мовно-мовленнєвих компетентностей фахівців фізкультурно-спортивного та історико-педагогічного профілів	49
Дюгованець Карина. Особливості використання онлайн платформ для навчання англійської мови	65
Караман Станіслав, Філонова Наталія. Проєктне навчання як засіб підвищення мотивації учнів 5-6 класів на уроках української мови в умовах освітніх втрат	77
Козубенко Леонід. Психолого-педагогічні засади вивчення творчості Германа Гессе у ЗЗСО	91
Кулик Олена. Мовне портфоліо у навчанні української мови: втрата інтересу, реалії сьогодення та уроки європейського досвіду	110
Левченко Тетяна, Кардаш Лариса, Чубань Тетяна. Внесок Людмили Кожуховської у скарбницю педагогічної науки	127
Овсієнко Людмила. Технології віртуальної й доповненої реальності у викладанні навчальної дисципліни «Українська мова в сучасному комунікативному просторі» здобувачам вищої освіти	143
Островська Галина. Підготовка учня-читача до інтертекстуального / інтермедіального аналізу твору	160
Токмань Ганна. Екзистенціально-діалогічна шкільна інтерпретація різнотипних мілітарних мотивів у ліричному творі	177

ФІЛОЛОГІЯ

Бродюк Юлія, Тютюнник Оксана, Черниш Наталія. Жанрово-стильові особливості повісті «Захід сонця в Урожі»	193
Levchenko Tetiana, Lychuk Mariia. Occasionalisms in the language of modern media	207
Любінецька Марія. Екзистенційні ризики та фундаментальні цінності у романі «Забуття» Тані Мальярчук	222
Овдійчук Лілія. Латиномовна поезія в контексті європейського Відродження	237
Panhelova Mariia. The figure of John Donne in the interior of the époque	250
Черниш Наталія, Бродюк Юлія. Світ фентезі: аналіз образів і мотивів у повісті Ніла Геймана «Кораліна»	263
Шарагіна Ольга. Теоретичні засади дослідження дисоціативного розладу ідентичності та особистості Миколи Хвильового	276

ТЕОРЕТИЧНА І ДИДАКТИЧНА ФІЛОЛОГІЯ

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ

Серія «Педагогіка»
Серія «Філологія»

ВИПУСК 38

Комп'ютерна верстка: Домбровська Я.

Формат 60X84 1/16. Папір офсетний. Гарнітура Times New Roman,
колонтитули Candara.

Наклад 100. Зам. № 20/24 Ум. друк. арк. 13,7.

Виготівник: ФОП Домбровська Я. М.,

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до державного реєстру
видавців, виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції

ДК № 6366 від 22.08.2018 р.

08055, Київська обл., Макарівський р-он, с. Вільне,
вул. Чапаєва, 16а, e-mail: devis519@ukr.net