

5. Hutor T.H. Retrospective basis of the formation and development process of the group method of expert evaluation. *Modern Medical Technologies*. 2013. 2. Pp. 37–39.

6. Hutor L., Sodomora, P. Japanese Experience of Communication Training in Ukrainian Higher Medical Education during the COVID-19 Quarantine Period. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio J, Paedagogia-Psychologia*. 2023. No. 35(1). Pp. 149–163. DOI: <http://dx.doi.org/10.17951/j.2022.35.1.149-163>

**Олена КРАВЧЕНКО-ДЗОНДЗА, Любов МИКИТЧИН**  
(Дрогобич, Україна)

## **МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ РОЗВИТКУ ЧИТАЦЬКИХ ІНТЕРЕСІВ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

У XXI столітті навряд чи можна заохотити учнів початкових класів звичайними малюнками, переглядом мультфільмів або читанням літератури. Тому сьогодні в освіті все популярніші пристрої з підтримкою віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR). Попри це, у багатьох країнах шлях до нових знань прокладається через книги, олівці та важкі рюкзаки. При цьому не кожна дитина готова впоратися з тим тягарем знань, який на нього покладає типове шкільне навчання. Для вирішення цієї проблеми знайшли рішення, застосовуючи в освітньому процесі технології доповненої та віртуальної реальності. Чим обґрунтовано застосування VR та AR для навчання? Учитель за допомогою технології доповненої реальності зможе організувати вивчення твору, творчості письменника чи певної теми набагато цікавіше, а головне – створити середовище, яке сприймається людиною через органи відчуття. Фактично, VR/AR дозволяють змоделювати комфортні умови для отримання нових знань, а особливо для навчання дітей. За учня ніхто не розмірковує, він сам переосмислює всю інформацію, що сприймається [1].

Під технологіями доповненої реальності розуміють оптимальні маркетингові інструменти, що викликають у людей здивування, запам'ятовування та різні WOW-ефекти. Згадаємо про повний магії світ Гаррі Поттера, в якому шкільні коридори завішані живими та інтерактивними пейзажами та портретами. Все це доцільно створити і для наших учнів [2].

Доповнена реальність надає подібну можливість учням та педагогам, відкриває та дозволяє їм генерувати різноманітні шари цифрової інформації поверх фізичного світу, що переглядаються з використанням Android або IOS пристроїв. Зануритися в доповнену реальність допоможе мобільний телефон, планшет, екран із камерою або окуляри доповненої реальності. Учень дивиться через пристрій, як у вікно. За вікном – дивовижний світ, який вигадують вчителі.

Мова йде насамперед про відображення віртуальних об'єктів на екрані пристроїв комп'ютерів, планшетів, телефонів, екранів; про перегляд віртуальних об'єктів за допомогою спеціальних окулярів та шоломів; про візуалізацію об'єктів у реальності. Основний момент при використанні доповненої реальності – це накладення віртуальних (нереальних) об'єктів на реальність, їхнє комбінування. У цьому суттєва відмінність доповненої реальності від віртуальної. Доповнена реальність дозволяє

доповнити світ віртуальними об'єктами, звуками, образами. Вона може бути інтерактивною, тобто: на віртуальні об'єкти можна впливати (наприклад, доторкнутися на екрані планшета до зображення цуценя та побачити, як він завиває хвостом у відповідь); з ними можна сфотографуватися (наприклад, у цікавій масці); за їх допомогою можна переходити на сайти тощо [3]. Варіантів інтерактивності доповненої реальності безліч.

На перший погляд доповнена реальність здається чимось фантастичним. Найпростіший її варіант – коли у вашому смартфоні при наведенні на картинку або предмет з'являється якесь зображення – особливого подиву, звичайно, не викликає. А ось варіанти, коли на зображення можна впливати і воно певним чином реагує, викликають захоплення новими технологіями. Але це ще не найяскравіший різновид доповненої реальності. Отже, якою ж буває AR (доповнена реальність)?

Як згадувалося, доповнена дійсність — це з'єднання реального світу та деяких нереальних об'єктів. Найпростіший варіант – це зображення, 3D-модель або текст, які з'являються на екрані смартфона при наведенні камери на якусь мітку. Міткою може бути якесь зображення або навіть предмет. Таке використання технології доповненої реальності вельми корисно. З його допомогою можна отримати інформацію про пам'ятки культури, автора твору, ознайомитися з певною інформацією. Можна торкнутися зображення тварини, і вона оживе: заговорить, потанцює, розповість про себе. Така іграшка приводить дітей у захват – це вже підтверджено на практиці, в тому числі і вітчизняними розробниками.

Наступний варіант – це та інформація, яку ми можемо бачити, одягнувши шолом або окуляри доповненої реальності. Така демонстрація виглядає більш захоплююче. Пам'ятаєте ці дивовижні шоломи та окуляри героїв фантастичних фільмів, які дозволяли своїм власникам бачити деякі графіки, розмовляти телефоном, бачити крізь стіни тощо? Це і є наочна демонстрація доповненої реальності, яка в наш час уже вийшла за межі фантастики.

Серед дитячих інтерактивних книг є такі видання, які дозволяють дитині не просто грати, а й розвиватися за допомогою комп'ютерних технологій. Завдяки таким електронним проектам школяр в ігровій формі освоює не тільки абетку, факти та явища навколишнього життя, але й опановує інформаційні навички. Кожна ілюстрація у такій книжці є динамічною, анімованою, вона повністю занурює читача у події, що відбуваються: літають метелики, плывуть хмари або піднімається пара над кашею. Дитина протягом читання, наприклад, казки може не тільки взаємодіяти з персонажами, речами та предметами, але й брати участь в інтерактивній грі, розвиваючи свою увагу. Таким чином, інтерактивна електронна книга – це мультимедійний продукт, що включає текст, ілюстрації, інтерактивні елементи, відео та унікальний саундтрек. Вона може бути у вигляді додатку, а може бути частиною каталогу в додатку [4].

Завдяки таким виданням читання для дітей перестає бути втомливим і пасивним процесом, а дає можливість познайомитися з героями літературних творів у захоплюючій формі. Дитина одночасно отримує нову інформацію і візуально, і за допомогою аудіоматеріалів, в ігровій формі освоює і художні, і навчальні тексти. Принциповою рисою електронної книги є надання дітям можливості вільного вибору (героя,

сюжету, музики та ін.). Це впливає не тільки на розвиток інтересу до читання, а й на формування свідомості дитини загалом. Також слід зазначити, що завдяки інтерактивним книгам формуються риси тієї особистості, яка буде адаптованою до умов інформаційного суспільства.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Антонюк М. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. URL: <https://osvitoria.media/opinions/virtualna-ta-dopovnena-realnist-yakoou-mozhe-buty-suchasna-osvita/>
2. Білоусова Л.І. Візуалізація навчального матеріалу з використанням технології скрайбінг у професійній діяльності вчителя. *Фізико-математична освіта: науковий журнал*. 2016. Вип. 1 (7). С. 39–47.
3. Гончарова Н.О. Візуалізація навчальної інформації через використання технології доповненої реальності. *Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі*: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 18–19 квітня 2019 року / М-во освіти і науки України; М-во культури України; Київ: нац. ун-т культури і мистецтв. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, 2019. 234 с.
4. Інтерактивна дитяча книга в Україні становлення та перспективи [Електронний ресурс]. URL: <http://www.irbis-nbuv.gov.ua>

**Василина КУЦИК**  
(Дрогобич, Україна)

### КОМУНІКАТИВНА КУЛЬТУРА ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВИТИ ТА ЇЇ ФОРМУВАННЯ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

В умовах Нової української школи особливої актуальності набуває проблема опанування молодшими школярами української мови як засобу спілкування – такої з форм людської взаємодії, за допомогою якої індивіди духовно впливають один на одного під час передачі культурних надбань і обміну досвідом (О. Даниленко, Я. Радевич-Винницький, Т. Чмут та ін.).

З питаннями формування необхідних для спілкування комунікативних умінь і навичок нерозривно пов'язана проблема комунікативної культури, що є важливим компонентом процесу становлення особистості, бо її несформованість вважають прямим свідченням бездуховності індивіда. Ще мудрий Езоп довів, що наше слово – це і найкраще, і найгірше, що в нас є.

Теоретичний і практичний внесок у розроблення проблем спілкування та його культури внесли відомі наші психологи й педагоги, зокрема Г.С. Костюк і В.О. Сухомлинський. Питання культури спілкування сьогодні досліджують О.Б. Добрович, Я.К. Радевич-Винницький, Т.К. Чмут, Т.О. Чубукова та ін. Праці С.К. Богдан, В.І. Кононенко, О.М. Миронюк, Н.П. Плющ, М.Г. Стельмаховича присвячені питанням мовленнєвого етикету як важливого складника культури спілкування. Особливу зацікавленість виявляють учені до питань культури невербальної комунікації (О.М. Корніяк). Розуміння вагомості комунікативних умінь і навичок засвідчують і підручники з української мови, створені для НУШ. Так, у підручниках М. Заха-