

креативних методів навчання та індивідуального підходу забезпечує ефективність цього процесу.

Література

1. Вірченко Т. Морально-етичні основи характеротворення у драматургії Лесі Українки: Монографія Київ : Акцент, 2007. 164 с.

2. Дудник О. Виховні можливості казки в історичному розвитку. *Гірська школа українських Карпат*. 2014. № 11. С. 79-83.

3. Забужко О. Notre Dame d'Ukraine: Українка в конфлікті міфологій. Вид. 3-тє. Київ : Комора, 2018. 656 с.

4. Леся Українка і сучасність: зб. наук. пр. Т. 3. / Упоряд. Н. Сташенко. Луцьк : Волин. обл. друк., 2006. 576 с.

5. Леся Українка. Сюжети з життя в ілюстраціях і документах : фотокнига / упоряд. Н. Чіп. Київ : Спалах, 2001. 168 с.

Ковальчук Юлія Вячеславівна – здобувачка СВО магістра факультету філології й журналістики Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність А4.01 Середня освіта (Українська мова і література)). *Наукові інтереси: методика навчання української літератури, розвиток творчого мислення учнів, національно-патріотичне виховання.*

Вікторія Кондратюк

Наук. керівник – к. пед. н., доц. Солодюк Н.В.

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В СЕРЕДНІЙ ЛАНЦІ

Анотація: У статті розглядається застосування технологій віртуальної реальності (VR) на уроках української літератури в середній ланці освіти. Проаналізовано освітні

можливості VR для підвищення мотивації учнів, розвитку їхнього літературного мислення та креативності. Висвітлено практичні приклади застосування VR на уроках та обговорено переваги та потенційні виклики впровадження таких технологій у навчальний процес.

Ключові слова: *цифрові технології, віртуальна реальність, уроки української літератури, середня ланка освіти, інтерактивне навчання, освітні технології.*

Annotation: *The article examines the use of virtual reality (VR) technologies in teaching Ukrainian literature in secondary education. It analyzes the educational potential of VR to enhance students' motivation, literary thinking, and creativity. Practical examples of VR implementation in lessons are presented, along with discussion of the benefits and potential challenges of integrating such technologies into the educational process.*

Keywords: *digital technologies, virtual reality, Ukrainian literature lessons, secondary education, interactive learning, educational technologies.*

Сучасний етап розвитку освіти позначений активною цифровою трансформацією, яка охоплює всі структурні компоненти навчального процесу, зокрема й сферу літературної освіти. Цифрові технології нині розглядаються як ключовий інструментарій організації ефективної взаємодії між учителем і здобувачами освіти, оскільки їх упровадження забезпечує розв'язання широкого спектра дидактичних завдань.

Метою статті є аналіз можливостей використання технологій віртуальної реальності на уроках української літератури в середній ланці.

Під поняттям «цифрові технології» розуміють сукупність технічних, програмних і комунікаційних засобів, що забезпечують створення, обробку, збереження, передавання та використання інформації у цифровій формі. Вони охоплюють широкий спектр цифрових інструментів – від комп'ютерів, планшетів і мобільних пристроїв до мережесхемних платформ,

хмарних сервісів, навчальних застосунків, штучного інтелекту й інтерактивних освітніх середовищ.

Н. В. Солодюк, В. В. Сахацька, В. М. Олексенко зазначають, що «починаючи з 2020 року, сфера електронного навчання зазнала значних змін. Заклади освіти почали шукати для своєї роботи більш гнучкі й доступні освітні рішення і електронне навчання швидко стало набирати популярність. Наразі, згідно статистичного звіту, інформаційно-аналітичного агентства Polaris на кінець 2025 року прогнозована вартість світового ринку електронного навчання буде становити близько 451,74 млрд. доларів, а у 2030 вона перевищить один трильйон доларів. Це свідчить про те, що популярність електронного навчання в майбутньому буде лише зростати» [4, с. 1664].

Одним із видів цифрових технологій у навчальному процесі є технології віртуальної реальності. Технології віртуальної реальності забезпечують створення інтерактивного середовища, в якому користувачі можуть занурюватися у комп'ютерно змодельований простір та взаємодіяти з його елементами.

У сучасному освітньому процесі застосовують кілька основних типів систем віртуальної реальності:

1. Класична віртуальна реальність - цей тип технологій дозволяє учням та студентам повністю занурюватися у віртуальний світ за допомогою комп'ютерних програм, гарнітур та спеціалізованих пристроїв.

2. Доповнена реальність. Технологія інтегрує комп'ютерно згенеровану інформацію у реальний світ, накладаючи віртуальні об'єкти або дані на зображення реальної дійсності.

3. Змішана реальність. У цьому випадку реальний та віртуальний світи інтегруються, утворюючи єдине взаємопов'язане середовище.

В Веремієно, О. Білюк наголошують на тому, що «застосування технологій віртуальної реальності в освітньому

процесі дає можливість викладачам ілюструвати теоретичні концепції зі сторінок підручників і перетворювати їх у захоплюючий та інтерактивний матеріал у віртуальному освітньому середовищі» [1, с. 292]. Науковці виокремлюють те, що використання технологій віртуальної реальності у навчанні дозволяє проводити відеоконференції та навчальні сесії з більш високим рівнем ефекту присутності у порівнянні з традиційними веб-конференціями. Крім того, технології активно застосовуються для проведення віртуальних подорожей, лабораторних робіт, тренінгів, імітаційних експериментів та моделювання складних процесів, що забезпечує розвиток практичних і аналітичних навичок здобувачів освіти [1, с. 293].

Одним із перспективних напрямів впровадження інноваційних цифрових технологій у процес вивчення української літератури є використання технологій віртуальної реальності (VR), наприклад, на уроці в 5 класі під час опрацювання теми «Леся Українка. Казка «Лелія». Це сприяє створенню такого освітнього середовища, у якому здобувачі освіти можуть у буквальному сенсі взаємодіяти зі світом твору, що значно посилює емоційне сприйняття та рівень розуміння художнього тексту.

Для реалізації VR-компоненту доцільним є використання платформи «Delightex Edu», яка доступна як у вебверсії, так і у вигляді мобільного застосунку. Після реєстрації вчитель отримує можливість створити «віртуальний клас», у межах якого доступна функція моделювання інтерактивних проєктів. Серед наявних інструментів — побудова віртуальних кімнат, розміщення персонажів, додавання текстових реплік, а також візуальна реконструкція простору, що дозволяє сформувати «літературний світ» за мотивами обраного твору.

У контексті уроку за казкою «Лелія» педагог може змоделювати ключові сюжетні ситуації, відтворивши їх у вигляді послідовних VR-сцен. Наприклад, перша віртуальна

кімната може репрезентувати епізод розмови матері з Павлусем: у центрі простору розташовуються аватари героїв, а задній план оформлюється у стилі ілюстративного супроводу (мати сидить біля ліжка сина та розповідає йому історію) (Рис. 1) . До сцени додаються художні репліки персонажів, зокрема прохання хлопчика: *«Мамочко, голубочко, розкажи мені що-небудь про тих ельфів, я так люблю, як ти про них розказуєш»*, та відповідь матері: *«Вона, Павлусю, зветься Лелія, бо живе у самій найкращій лелії в світі»*.



Рис. 1. Віртуальна сцена розмови Павлуся з матір'ю з казки Лесі Українки *«Лелія»*

Подальші віртуальні кімнати можуть ілюструвати сцену перебування Павлуся в панському саду, а також розмову двох дівчат під час роботи. Учні, переміщуючись між локаціями, мають змогу аналізувати, який саме епізод відтворено.

Додатковою перевагою «Delightex Edu» є можливість використання елементів доповненої реальності (AR), коли створені сцени проєктуються на реальні об'єкти — наприклад, на поверхню парти чи підручник. Для цього достатньо навести камеру мобільного пристрою на обрану площину та активувати AR-режим.

Під час вивчення теми «Іван Франко. «Захар Беркут» на уроці української літератури у сьомому класі теж можливе ефективне впровадження технологій віртуальної реальності, що

дозволяє організувати інтерактивне занурення учнів у історико-культурний контекст твору. Зокрема, вчитель може створити віртуальну екскурсію до села Тухлі Львівської області під назвою «Подорожуймо Тухлею разом!» (Рис. 2), що є ключовим місцем подій повісті, використовуючи платформу «CloudPano», яка також має мобільний додаток для завантаження на персональні пристрої.



Рис. 2. Віртуальна екскурсія «Подорожуймо Тухлею разом!»

Система «CloudPano» дозволяє перетворювати завантажені зображення у панорами з можливістю обертання на 360 градусів, що створює ефект присутності та поглиблює просторове сприйняття середовища. У межах уроку до такої екскурсії можна додати світлини пам'яток, пов'язаних із Франком і твором «Захар Беркут»: місцевість села Тухлі, пам'ятник Івану Франку, Франківський колодязь, статую Захара Беркута (з урахуванням народних переказів про поховання історичної постаті) та інші культурно-історичні об'єкти.

Учитель має можливість реалізувати віртуальну екскурсію «Подорожуймо Тухлею разом!» у межах уроку кількома способами. По-перше, її можна відобразити на мультимедійній дошці, що дозволяє організувати спільне переглядове заняття, під час якого педагог коментує ключові об'єкти та епізоди, пов'язані з історико-культурним контекстом повісті «Захар Беркут». По-друге, для більшої інтерактивності учні можуть

самостійно долучитися до віртуальної подорожі, скориставшись власними планшетами або смартфонами.

Висновки. Отже, технології віртуальної реальності відкривають нові можливості для занурення учнів у художній світ творів, роблячи уроки української літератури емоційно насиченими й мотивувальними. Вони розширюють межі традиційного навчання, сприяючи глибшому розумінню текстів та формуванню стійкого інтересу до читання.

Література

1. Веремієнко В. О Білюк О. Техною і віртуальної реальності в освітньому процесі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Дрогобич. 2023. Вип. 62. С. 290-293

2. Волинець В. Використання технологій віртуальної реальності в освіті. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. 2021. № 2. С. 40-47

3. Климнюк В. Є. Віртуальна реальність в освітньому процесі. *Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил*. 2018. № 2. С. 207-212

4. Солодюк Н.В., Сахацька В.В., Олексенко В.М. Вплив цифрових технологій на сучасну педагогіку: можливості та виклики для навчального процесу. *Наукові інновації та передові технології*. 2025. № 2(42). С.1660-1673

5. Толмач М. Цифрові технології в освіті: можливості й тенденції застосування. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2021. № 4(2). С. 159–171.

Кондратюк Вікторія Сергіївна – здобувачка СВО бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність 014.01 Середня освіта (Українська мова і література)). *Наукові інтереси: Методика навчання літератури.*