

правилами, перевірених етапів та кінцевого результату, щоб не зашкодити свідомості людини.

Таким чином, розвиваючи особистісні якості, навички із використанням імерсивних технологій в освітньому процесі дасть можливість проявитися найкращим якостям особистості як в повсякденному житті, так і в професійних сферах, виявити покращені стосунки, дружнє оточення та середовище, а отже і кращі результати в усіх видах діяльності та досягти професійного успіху.

Список посилань

1. Волинець В. Використання технологій віртуальної реальності в освіті. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика. Серія : Педагогічні науки*, 2021. С. 40–47.

2. Гарань Н. С. Імерсивне освітнє середовище у навчальному процесі магістратури педагогічного університету. *Імерсивні технології в освіті* : збірник матеріалів І Науково-практичної конференції з міжнародною участю. Київ, 2021. С. 65–67.

3. Хмельницька О. С. Застосування імерсивних технологій як прогресивний напрям модернізації професійної освіти. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*. 2023. Випуск № 2. С. 191–197.

ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ОПАНУВАННЯ ФІЛОСОФІЇ У ВИШІ

Діденко Л. В.

*кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії гуманітарних наук
філософського факультету*

*Київський національний університет імені Тараса Шевченка
м. Київ, Україна*

З поширенням діджитального тренду на філософію освіти можливості викладання та навчання у виші набувають інакших форматів. Технології опанування філософії цілком прийнятно осучаснити завдяки імерсивним інструментам.

Первинно, *проблематизування теми* окреслюване з декількох аспектів: 1) розуміння імерсії (і відповідно імерсивних рішень, імерсивних практик, імерсивних можливостей тощо) у освіті та освітньо-навчальному процесі вишу; 2) особливості впровадження імерсії для

виш-викладання (тут: лекціювання та опанування здобувачами) окремої навчальної дисципліни; 3) імерсивні можливості філософії (тобто: чи існують імерсивні рішення для лекціювання та опанування здобувачами філософії й якими вони можуть бути?). Проте при розмірковуванні можуть виникнути розгалуження-уточнення важливих аспектів як самої імерсії, її впровадження у виш-викладання, так само й її застосовності для опанування філософії.

Результати розмірковувань включатимуть розтлумачення значених раніше аспектів.

Передусім необхідно зауважити: головна властивість *імерсивності* – це індивідуальне занурення/залучення антроподиниці у сценарно-розроблене середовище задля досягання базових планованих (та індивідуальних неочікуваних) результатів. Імерсивність переважно пов'язують з технологіями віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR) та/або змішаної реальності (MR), доступ до яких передбачає використання особливого програмного та/або апаратного (VR-шолом, AR-окуляри, ігрові консолі тощо) забезпечення. Проте за відсутності необхідного апаратного забезпечення можна цілком обійтися програмними (наприклад, Google Expeditions або Minecraft Education Edition) або й аналоговими (тобто навчальна тематична рольова гра, ситуативний розгляд, сторітеллінг, рефлексія щодо теми та/або питання) зразками.

Особливості впровадження імерсії у виш-викладання розмежовані на два головних підходи: 1) погляд здобувача-користувальника (до: «Нестандартненько, треба потестити...»; після: «А так можна взагалі?.. Оце так враження... Я ще хочу!»), 2) погляд викладача-розробника (до: «Ото головоломку маю... Як же можна адаптувати будь-яку навчальну дисципліну до діджитальних технологій та ще й з досяганням оцінюваного результату?...»; після: «Цілком можливо! Тільки клопітно трохи...»).

Проте окрім головних виш-ролей (здобувач-користувальник та викладач-розробник) потрібна ще роль *алгоритмера* (тобто того, хто писатиме код середовища). Насправді, це може робити *викладач*, який одночасно є *предметником* (тобто має професійну компетентність у лекціюванні, наприклад, філософії, розроблянні тематичних завдань для студентів та оцінюванні набутих компетенцій молодшого покоління), *архітектором* (тобто розробником найоптимальнішої структури тематичного навчального віртуального середовища з врахуванням отримуваної здобувачами максимально можливої результатності через особливості тематичного практикування та передбачені викладачем-предметником методики опанування/опрацювання навчального матеріалу) та *сценаріювальником* (тобто формувальником змісту окремої

теми чи усієї навчальної дисципліни; визначальником необхідних цифрових інструментів, послідовності навчальних дій та характеру результатних навчальних взаємодій здобувачів та викладача/викладачів; розробляльником типових та базових ситуативних інструкцій для ліпшого опанування окремої теми та/або усієї навчальної дисципліни; проте водночас залишає частину тематичної основи – самого сценарію – для «самовільного (до)формовування» здобувачами-користувальниками) *віртуального середовища*.

На перший погляд, видається, що ці ролі – архітектора, сценаріювальника та алгоритмера – має виконувати не одна людина (можливо, навіть штучний інтелект у подальшому), проте викладач-предметник як ніхто знає навчальну дисципліну та може її «вигинати» співмірно компетентнісному рівню навчальної групи/потокую для поліпшення розуміння навчального матеріалу та загальної компетенційної результатності. З іншого погляду, кожна згадана роль передбачає часовитратність та інтенсивність роботи, проте за умови інтегрування усіх ролей у лекторі (йдеться щодо викладача-предметника) можна досягнути навчального оптимуму (тобто максимальної ефективності викладання, сформованої здобувацької компетенційності та професійного кадрового резерву країни). Створення цілісної освітньої стратегії уможливить не тільки формування оптимального (й часом навіть адаптивного для здобувачів виш-освіти) навчального простору відповідно до найліпших методик та технологій опанування навчальної дисципліни, але й спростить транслювання знань, формування навичок та випрацьовування умінь наступним поколінням здобувачів завдяки налаштовуваним практикам імерсивності. Остання цілком може бути персоналізованою, тобто первинно інтерактивною, але зі змінюваними самими ж здобувачами складниками-компонентами.

Якщо ж обґрунтовувати *імерсивні можливості філософії*, то вони безмежні: і викладач філософії, і кожен здобувач (у навчальній групі чи на потоці) можуть скористатися базовою архітектурою та сценарієм (що розроблені як типова тематична навчальна стратегія), так само й сформувати унікальне тематичне середовище для відпрацьовування окремого питання та/або аспекту (наприклад, для опанування історії філософії доби Античності цілком можливо сформувати архітектуру Афін 350 року до н. е., віртуально зустрітися та поспілкуватися з Платоном та Арістотелем щодо справедливості й краси тощо). Однак, варто врахувати різність архітектури та складність/простоту сценарію для кожної теми навчальної дисципліни «Філософія» (кожну з яких варто попередньо проміркувати).

Окрім того, можуть виникнути декілька нюансів: 1) завдяки імерсії викладач «розширюватиме реальність» (проте здобувачам доведеться

«давати раду» мультиреальності – інтерсуб'єктивній, віртуальній, індивідуально конструйованій); 2) сама імерсія може здійснюватися як аналоговим чином, так само й цифровим (тобто з використанням апаратного та/або програмного забезпечення); 3) техніко-технологічні рішення поставатимуть або мінімальними (тобто виключно програмними – іншими словами зовнішніми щодо користувальника), або повнозалучальними (тобто сам користувальник є відкритосценарним Актором). Кожен із окреслених нюансів вартий окремого деталізування, проте це залишу на перспективу дослідження.

Отже, застосовність імерсивності для опанування філософії у вишій є вельми необхідною, оскільки за її допомогою можливо активувати увагу здобувачів вищої освіти, розвивати загальносвітоглядні й професійні аргументовані бачення, стимулювати критичне сприйняття подій, та й зрештою творчий підхід до власного саморозвитку.

ІМЕРСИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ В ОСВІТІ У ПІДГОТОВЦІ ДИПЛОМАТИЧНИХ КАДРІВ

Затинайко О. В.

викладач музично-теоретичних дисциплін

Дитяча музична школа № 21

м. Київ, Україна

Термін «імерсія» має багатозначне трактування. Зокрема, у французькому словнику *Larousse* він має багато значень: від процесу занурення об'єкта та перебування в середовищі, відмінному від звичного – до початку затемнення небесного тіла в астрономії та одного із способів здійснення обряду хрещення шляхом занурення¹ [1]. В освіті ж імерсія – це занурення в навчальне середовище, максимально наближене до реального, що забезпечує практичну основу для

¹ 1. Action d'immerger; fait d'être immergé : L'immersion d'un câble.

2. Fait de se retrouver dans un milieu étranger sans contact direct avec son milieu d'origine : Stage linguistique en immersion.

3. Début de l'occultation d'un astre.

4. Un des trois modes valides de l'ablution baptismale, avec l'affusion et l'aspersion. (Le baptême par immersion, conservé par les orthodoxes et beaucoup d'Églises protestantes [baptistes], a retrouvé sa place dans le rituel de l'Église catholique [1969].)