

Список посилань

1. Українці першими розпочали навчання в Метавсесвіті. URL: <https://osvitanova.com.ua/posts/5685-ukraintsi-pershymy-rozpochaly-navchannia-metavsesviti> (дата звернення 29.11.2024).

2. 4 ways the metaverse will change education. URL: <https://www.pluralsight.com/resources/blog/cloud/4-ways-the-metaverse-will-change-education> (дата звернення 29.11.2024)

3. Що таке метавсесвіт? І чому навколо нього стільки ажіотажу. URL: https://www.bbc.com/ukrainian/features-58956171?utm_source=chatgpt.com (дата звернення 29.11.2024).

4. Крюкова Є. С., Голуб Т. П., Америкідзе О. С. Використання імерсивних технологій в освіті. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Вип. 32, Т. 1. С. 186–188. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/32-2.37>

5. Цимбалюк Т., Федасюк Д. Використання імерсивних технологій в освітньому процесі: переваги підходу, аналіз комерційних систем, класифікація навчальних середовищ. *Інформаційні системи та мережі*. 2024. Вип. 15. С. 219–237. DOI: <https://doi.org/10.23939/sisn2024.15.219>

6. Гейміфікація, імерсивність, штучний інтелект: як використовувати для навчання сучасні технології. URL: <https://ed-era.com/blog/geymifikaciia-imersyvniest-shtuchnyi-intelekt/> (дата звернення 29.11.2024).

ПЕРСПЕКТИВИ ВПРОВАДЖЕННЯ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ПСИХОЛОГІВ У ВНЗ

Поджинська О. О.

кандидат психологічних наук,

доцент кафедри психології соціальної роботи та педагогіки

Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна»

м. Київ, Україна

У сучасному світі, що характеризується динамічним розвитком технологій, освітні методи та підходи постійно змінюються, адаптуючись до нових умов. Імерсивні технології, зокрема віртуальна (VR) та доповнена реальність (AR), відкривають нові горизонти для навчання фахівців-психологів. Вони створюють середовище, у якому студенти можуть отримати практичні навички, необхідні для їхньої професійної діяльності, у безпечних і контрольованих умовах.

Однією з ключових переваг є створення симульованого середовища для навчання. Для прикладу, VR дозволяє моделювати психологічні консультації з віртуальними клієнтами, які демонструють реалістичну поведінку та емоційні реакції. Це дає змогу студентам навчитися розпізнавати емоційні стани, удосконалювати техніки активного слухання та етичної взаємодії.

Імерсивні технології також сприяють розвитку емпатії. Застосування AR може дозволити студентам «пережити» досвід осіб із психічними розладами, наприклад, шизофренії чи тривожності, що допоможе краще зрозуміти внутрішній світ таких клієнтів.

Крім того, VR і AR значно розширюють можливості для досліджень у галузі психології. Віртуальні середовища можна використовувати для аналізу поведінки в ситуаціях, які складно або небезпечно моделювати в реальному житті, таких як конфліктні ситуації чи міжособистісні конфлікти. Для інтеграції імерсивних технологій у навчальний процес необхідно забезпечити відповідну технічну базу, зокрема VR-гарнітури, програмне забезпечення та навчальні платформи. Також важливим є навчання викладачів, які будуть працювати з даними інструментами, аби вони могли ефективно використовувати технології для досягнення освітніх цілей.

Окремим питанням є розробка навчальних програм, адаптованих до використання імерсивних технологій. Наприклад, курси з клінічної психології можуть включати VR-сесії для відпрацювання діагностичних методів або консультування клієнтів.

Незважаючи на перспективи, є й певні виклики. Один із них – висока вартість обладнання та програмного забезпечення. Багато ВНЗ можуть зітхнути з фінансовими обмеженнями, які ускладнюють впровадження даних технологій.

Іншим обмеженням є потенційна залежність від технологій. Надмірне використання VR може знизити навички роботи в реальному середовищі, де взаємодія з людьми значно складніша і менш передбачувана.

У підготовці майбутніх психологів дані технології відкривають нові можливості, дозволяючи зануритися у симуляцію реальних ситуацій, експериментувати з терапевтичними підходами та аналізувати складні кейси без ризику для клієнтів. Імерсивні технології дозволяють занурити здобувачів у віртуальні простори, що імітують реальні або вигадані середовища. Вони створюють можливість для інтерактивної взаємодії, сприяючи активному залученню студентів у навчальний процес.

Завдяки процесу занурення, або імерсивності, відкриваються нові горизонти у професійній підготовці психологів. Імерсивні технології

дозволяють студентам взаємодіяти з реалістичними симуляціями, розвиваючи практичні навички в умовах, максимально наближених до реальних. Особливо показовими є приклади їх використання у європейських закладах освіти, де викладачі активно інтегрують ці інновації у навчальні програми.

1. Програма Google Expeditions – дана програма розроблена Google, і дозволяє викладачам разом з їх студентами відвідувати віртуальні екскурсії.

2. Наукова VR-гра про властивості людських емоцій In Mind.

3. Застосунок Labster включає понад 300 симуляцій і пропонує повну платформу для наукової освіти. Студенти вищих навчальних закладів, використовуючи свої персональні комп'ютери, мобільні телефони та інші пристрої, потрапляють у реальні ситуації, які надають віртуальні лабораторії. Вони зіштовхуються з науковою інтерактивною проблемою, яку слід вирішити.

4. History Maker VR – інструмент створення вмісту віртуальної реальності.

Імерсивні технології мають великий потенціал у підготовці психологів. Вони можуть стати невід'ємною частиною навчання, забезпечуючи інтерактивний і практикоорієнтований підхід. З розвитком штучного інтелекту віртуальні клієнти стануть ще реалістичнішими, що дозволить моделювати складніші ситуації.

Загалом, впровадження VR і AR у підготовку психологів у ВНЗ є не лише технологічним кроком вперед, а й важливим етапом розвитку освіти, що сприяє підготовці висококваліфікованих фахівців, готових до викликів сучасного світу. У майбутньому такі технології стануть основою навчального процесу, забезпечуючи його доступність, ефективність та інноваційність.

Список посилань

1. Гриценчук О. О. Перспективи впровадження імерсивних технологій в освіту: досвід Нідерландів. *Імерсивні технології в освіті*. 2021. С. 84–87.

2. Дичківська І. Імерсивні педагогічні технології : наук.-метод. посібник. К., 2020. С. 7–55.