

represent the future of medicine and medical education, ensuring a higher level of specialist training and overall improvement in the quality of healthcare.

ІМЕРСИВНІСТЬ ДЛЯ ПІДРУЧНИКІВ

Стрижова О. П.

*кандидат технічних наук, викладач
Хмельницький національний університет
м. Хмельницький, Україна*

Читати підручники, і не лише українські, не завжди цікаво. Як пов'язати корисність та цікавість? Довідники – стислі та конкретні – корисні. Текстами, в яких пояснення й обґрунтування розлогі, з реченнями на кілька строк, важко тримати мізки у тонусі час, потрібний для прочитання. У сучасних студентів відбувається зміна способів сприйняття інформації: вони вже мають розвинуту цифрову культуру, а тому звично розраховують на діалогову та інтерактивну співпрацю, в тому числі і під час здобуття знань. Позначається на сприйманні та обробленні інформації ще й набута кліповість мислення, коли краще засвоюються короткі фрагменти та трансформування лінійного способу читання у блоковий.

Одноманітність текстового, хоч і з ілюстраціями та схемами, навчального матеріалу та відсутність активної читацької залученості й зануреності ї є проблемою більшості академічних підручників. Саме залученість і зануреність, як складові дії імерсивності, призводять до сенсорного та емоційного відгуку на знання, що сприяє кращому результату навчання.

Отже, імерсивність може бути тим інструментом, що буде допомагати створювати, а не лише писати цікаві та корисні, а тому ефективні навчальні підручники. Як і якими засобами можна краще занурювати у зміст підручників? Допомагають підсилювати навчальну активність цифрові технології та викладацький досвід. Прикладами цифрових імерсивних технологій, до залучення яких у процесі освітньої діяльності ми поступово починаємо зивкати та звертатися, є: мультимедіа, інтерактивний контент та елементи доповненої AR та віртуальної VR реальності [1].

Перевагами електронної подачі навчальної інформації є її доступність і зручність, а полегшують запам'ятовування різноманітні

прийоми візуалізації змісту: гіперпосилання, інфографіка, особливо анімована, GIF-елементи, відео-дизайн та звукові фрагменти. Створення електронних підручників – синтез сучасних технологій та книжкового мистецтва на основі досвіду викладача. Прототипами для подібних підручників може стати комплекс мультимедійних презентацій лекційного матеріалу, які, зазвичай, викладачі звикли та вміють створювати самостійно. А вже підручники на основі таких інтерактивних навчальних розробок є унікальним мультимедійним продуктом, над створенням яким краще щоб працювала команда відповідних фахівців та спеціалістів.

Навіть у звичних друкованих підручниках можна використовувати такі прості і доступні імерсивні засоби [2]:

- QR-коди з гіперпосиланнями та переходом до потрібної цифрової візуальної інформації за допомогою смартфона;

- розміщення позначок для сканування за допомогою смартфона доданого електронного відео-контенту (наприклад, через галерею сервісу Magical Picture);

- гейміфікація – використання ігрових механік для заохочення вивчення матеріалу, наприклад, навчальний квест, інтерактивні завдання;

- можна ризикнути використати власну систему з дуже простих графічних позначок, стікерів, емодзі для привертання уваги та для появи емоційних конотацій, що покращують запам'ятовування;

- текст на сторінці доречно розбивати на два-три блоки, розміром шрифту підсилюючи ієрархію важливості їх змісту – найбільш важливий подавати крупним виразним шрифтом, текст що доповнює, може бути меншого розміру, але читабельним шрифтом.

Більшість із зазначених засобів є абсолютно безкоштовною, нескладною у виконанні і впровадженні.

Завдяки простоті і розповсюдженню імерсивному засобу – QR-код з посиланням, можна покращувати адаптивність та індивідуалізацію траєкторії опанування навчального матеріалу навіть в рамках підручника. Через додаткові вкладки, які використовуються або ні, можна обирати додаткові пояснення або складніші рівні завдань.

Однак, для кращого зосередження на спеціальній фаховій інформації, у навчальних книжках імерсивність та інтерактивність мусять бути обґрунтованими та мати чітко зважений і дозований обсяг. Потрібно віднайти розумний баланс між навчанням та гонитвою за модними за технологіями.

Крім переваг імерсивності при створенні сучасних ефективних підручників є і виклики та обмеження, пов'язані з цією технологією. І тут складно розставити пріоритетність, адже мова не лише про

можливі фінансово-технологічні бар'єри: вартість обладнання та створення такого підручника. Тут і опір змінам – у навчально-методичних кабінетах і редакційно-видавничих відділах та проблеми підготовки самих викладачів, їх адаптація до нових методів, потреба значних часових та інтелектуальних витрат при створенні таких книг.

Але імерсивні електронні та друковані підручники також можуть дати поштовх до розвитку імерсивності в освітній діяльності. У студентів користування такими підручниками підвищує мотивацію до навчання, вони краще запам'ятовують матеріал завдяки отриманому емоційному досвіду.

Список посилань

1. Доценко С. О., Чжен Ван. Імерсивні технології: симбіоз цифрових технологій та мистецтва. *Новий колегіум*. 2023. № 1–2 (110). С. 118–124.

2. Стрижова О. П. Візуалізація та інтерактивність для інформативного наповнення сучасних підручників дизайнерської освіти. *Experience of teaching disciplines in the field of culture and art in Ukraine and EU countries: traditions and new approaches : internship proceedings* (Riga, the Republic of Latvia, December 19 – January 29, 2023). Riga, 2023. P. 56–61.

МОЯ ІМЕРСИВНА НАВЧАЛЬНА АУДИТОРІЯ

Хаджилій Т. О.

*викладачка кафедри іноземних мов професійного спрямування
факультету романо-германської філології
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова
м. Одеса, Україна*

Сучасні покоління Z та Альфа, які зараз навчаються у закладах освіти, потребують нових підходів до навчання, ніж тих, які використовувалися в освітньому процесі 5 та навіть 10 років тому. Нове покоління здобувачів переважно більшість свого часу проводять у гаджетах через що зменшується їхня концентрація на навчальному процесі. Саме тому викладачі мають пристосовуватися до нових умов XXI століття, адже технології не стоять на місці. З розвитком технологій, з'являються нові методи навчання. Відповідно викладачу стає все важче зацікавити студента вивчати ту чи іншу дисципліну,