

Сучасні мультимедійні технології дозволяють використовувати презентації, автентичні відео- та аудіо матеріали, яскраву наочність та графічні образи для формування основних компетенцій студентів (читання, говоріння, письма та аудіювання) та формування лексико-граматичних навичок при розробці електронних навчальних посібників з іноземної мови.

Саме дистанційні курси роблять студента й викладача рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, котрі розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Вони стимулюють не тільки процеси сприймання, пам'яті, уваги, а й творче, продуктивне мислення, поведінку, спілкування, створюючи комфортні умови навчання, за яких студент відчуває успішність, свою досконалість, що робить продуктивним сам освітній процес.

Список використаних джерел

1. Амирова Е. А. Использование Интернет-ресурсов при обучении английскому языку студентов неязыковых специальностей. *Вестник ВолГУ*. 2013. Серия 9. Вып. 11. С. 160–162.
2. Вишнівський В. В., Гніденко М. П., Гайдур Г. І., Ільїн О. О. Організація дистанційного навчання. Створення електронних навчальних курсів та електронних тестів : навч. посіб. Київ : ДУТ, 2014. 140 с.
3. Волинський В. П., Красовський О. С. Інформаційні функції, роль і призначення електронних підручників. *Проблеми сучасного підручника : зб. наук. пр.* Вип. 10. Київ : Ін-т педагогіки НАПН України, 2010. С. 113–120.
4. Graves K. Teachers as course developers. England : Cambridge University Press, 1996. 215 p.
5. Hutchison T. & Waters A. English for Specific Purposes: a learner-centered approach. England : Cambridge University Press, 1987. 182 p.

Матвієнко Юрій Сергійович

*к. пед. н., проректор з науково-педагогічної роботи,
Вищий навчальний заклад Укоопспілки «Полтавський
університет економіки і торгівлі», wasilews2009@gmail.com*

АВАТАР ОРІЄНТОВАНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ЗАСІБ КОМУНІКАЦІЇ ЗІ СТУДЕНТАМИ ПІД ЧАС ПРОВЕДЕННЯ ВІРТУАЛЬНИХ ІНТЕРНЕТ-ЗАХОДІВ

В умовах широкого розповсюдження дистанційних форм навчання важливе значення має доцільний вибір платформи для організації комунікації суб'єктів освітнього процесу та урізноманітнення заходів, винесених у віртуальний простір. Багатий сучасний інструментарій та можливості проведення таких заходів можуть позитивно впливати на мотивацію та залученість їх учасників [3].

Відеоконференції в наш час стали однією з найпоширеніших засобів комунікації, особливо в контексті дистанційного навчання. Відмінності їх проведення продиктовані в першу чергу обраною платформою. Серед найбільш популярних Skype, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, CISCO Webex Meeting. Всі ці платформи об'єднує відеотрансляція учасника через камеру і список

учасників у вигляді мозаїки. Влаштуваючи потреби викладача у проведенні лекційних занять, ці платформи не забезпечують необхідним інструментарієм для проведення віртуальних заходів на кшталт виставок, Днів професії, Дня відкритих дверей, маркетингових комунікацій та багато іншого [2].

Концепція «віртуального заходу» (далі VE, з англ. Virtual Event) як засобу комунікаційної політики з'явилася не так давно в результаті підвищення попиту в порівнянні з традиційним (фізичним) заходом. Вона була ініційована в результаті глобальних процесів і її поширення відбувається завдяки стрімкому розвитку глобальної мережі Інтернет та обмежень, пов'язаних з пандемією COVID-19. У зв'язку з досить молодим віком даної технології, існує невелика кількість емпіричних досліджень проблематики цієї багатообіцяючої нової практики. Використання віртуальних заходів є перспективним не тільки в контексті дистанційного навчання, а й дозволяє підтримувати і розвивати міжнародні відносини, мінімізуючи витрати.

Розглянемо більш інноваційний спосіб проведення VE, заснований на аватар орієнтованій технології. Віртуальні платформи для заходів, що використовують аватари для забезпечення ігрового, але зв'язаного досвіду як для гостей, так і для організаторів, за образом і подобою комп'ютерної гри The Sims, дозволяють підвищити мотивацію до участі в заході та оживити процес [3].

Аватар орієнтована платформа проведення віртуальних заходів – це будь-яка технологія, яка відображає учасників заходу віртуальним поданням їх фізичної присутності. Замість профілю із зображенням голови або екрану з 2D-відео, що транслює веб-камеру, аватари зображують користувача з голови до ніг і дозволяють взаємодіяти з іншими учасниками та віртуальним середовищем в реальному часі. Якість аватара, в тому числі його реалістичність залежать від обраної платформи та технічних характеристик обладнання користувача, а також способу підключення до Інтернету.

Платформи на основі аватарів не вимагають гарнітури VR, і до них можна отримати доступ з ноутбука, планшета або навіть смартфона. Для створення віртуального заходу, який дозволяє відвідувачам налаштувати тривимірний простір і переміщатися по ньому за допомогою аватара, не потребує індивідуального програмного рішення. Кращі платформи для заходів на основі аватарів вже зробили всю важку роботу, надавши оптимізовану, просту у використанні платформу, яку можна запустити в експлуатацію за кілька тижнів. Більшість із таких платформ є пропрієтарними і вартість їх використання для організації одного VE може коливатися в межах 12 000 євро. В якості такої платформи, яка в свою чергу є досить доступною розглянемо Teooh.

Teooh є платформою для проведення віртуальних заходів, де спільноти можуть зібратися разом у зручному, віртуальному місці з будь-якої точки світу. Teooh Virtual Events відрізняється від інших додатків віддалених конференцій тим, що використовує принципи віртуальної реальності для реального групової

взаємодії. На думку творців платформи, саме цього так не вистачає в сучасному досвіді веб-трансляцій в стилі «view only» (тільки перегляд).

Велика перевага VE – відображення в режимі реального часу показників залученості. Кількість учасників, витрачений час, рівні взаємодії – з хорошою платформою і включеною в неї аналітикою організаторам відкриється доступ до великої кількості даних, дозволяючи маркетологам дізнатися про вплив події на аудиторію і можливості вносити корективи в неї, оптимізуючи подію буквально на льоту.

Більшість веб-трансляцій, які намагаються оцифрувати реальні події використовують підхід «тільки перегляд» – але на ділі, в реальному заході, Ви можете шепотітися з людиною поруч або сидіти і розглядати аудиторію, намагаючись когось впізнати. Саме ці моменти Teooh намагається відтворити в своєму рішенні.

З технологією Teooh відкривається можливість дивитися на виступаючого, піднімати руку свого аватара, щоб задати питання, базікати в чаті з людиною, що сидить поруч з вами, або представитися і вести світський діалог з колегою на віртуальній коктейльній вечірці.

Варто відзначити, що, хоча цією платформою вже користуються компанії зі світовими іменами, зараз вона знаходиться на стадії бета-тестування нових функціональних можливостей.

Незважаючи на те, що це рішення – виключно віртуальне, створюється справжній ефект присутності, завдяки деяким технологічним особливостям – якісному масштабуванню предметів і людей, а також гучності звуку – «люди-ну», яка сидить поруч з вашим персонажем, ви будете чути значно краще, аніж того, хто сидить далі.

Teooh дозволяє запланувати та провести VE різного формату, залежно від кількості учасників та обраного на етапі планування віртуального середовища. Віртуальне середовище, обране для заходу, може не лише забезпечити всіх учасників засобами спостерігача та слухача, а і відокремлюватися з певною кількістю осіб в іншій локації для спілкування в більш тісному колі.

Технічне адміністрування VE полегшується інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом та тим, що є можливість вимкнути мікрофон будь-якому учаснику, або ж навіть примусово видалити із заходу. Обмеження, які адміністратор може накласти на учасників заходу не дозволить зірвати його можливою девіантною поведінкою.

У віртуальних середовищах даної платформи також передбачені екрани, на які спікер може виводити заздалегідь підготовленою презентацією. Не позбавлений Teooh і недоліків. Так в чаті немає підтримки кирилиці, що унеможливує спілкування українською мовою, залишаючи лише можливість писати транслітерацією. Максимальна кількість активних учасників в межах локації – 50 чоловік. Тому для організації масштабних VE дана платформа не підходить.

Перехід між фізичними і віртуальними подіями зробити нелегко, адже їх ролі для відвідувачів різняться, як і потреби на цих двох типах зустрічей. Фізичні події розглядаються як особливий захід. Їх відмічають в календарях, під них підлаштовують розпорядок дня, заради їх відвідування кудись їдуть. І головна цінність тут – особисте спілкування.

У свою чергу, цифрові заходи не сприймаються як щось унікальне, зате означають скорочення витрат – як для організатора, так і для учасників. Також вони доступні набагато більшій кількості учасників: єдине вимогою присутності – є пристрій з доступом в Інтернет.

Крім того в період впровадження інклюзії, коли заходи та навчання стають дедалі більш всеохопними, толерантними та доступними для людей з особливими потребами залишається багато бар'єрів. Для людей з обмеженими можливостями, такими як дислексія, дисграфія та інші зорові чи звукові проблеми, пошук спільноти та зв'язків серед тих, хто має подібні інтереси, може виявитись складним з ряду причин. Будь то фізичні виклики, пов'язані з відвідуванням подій та взаємодією з іншими, або виклики, пов'язані з упередженнями чи тривогою. Якщо не остаточно вирішити, то принаймні зменшити вплив цих проблем, які можуть стати багатьом на заваді участі в заході, спрямована технологія проведення VE на основі аватарів [1].

Але планування та організація VE суттєво відрізняється від заходу із фізичною присутністю учасників. Замість того, щоб намагатися «скопіювати» те, що ви робили у фізичній реальності, необхідно зосередитися на створенні особливого досвіду, що відображає цінності бренду конкретної події у віртуальному середовищі. Необхідно продумати те, які саме найважливіші інгредієнти не можна упустити і як їх відобразити у віртуальному медіа-просторі. Організаторам VE доведеться заново винайти те, що робить виставку або конференцію у віртуальному просторі особливою.

В результаті проведеного аналізу і практичного досвіду використання, можемо констатувати, що VE розглядається як захід, що має досі невикористаний потенціал, який може бути корисним як для закладів загальної середньої освіти, так і вишів. Як концепція і на практиці VE залишається все ще новою і, як більшість нових технологій та ідей, потребує часу для отримання масової підтримки. VE має ряд унікальних характеристик, серед яких зручність проведення, інтерактивність, доступність. Ці та інші переваги дозволять освітнім закладам досягти поставлених цілей і забезпечити свої потреби в більш раціональний спосіб.

Список використаних джерел

1. Accommodating for Learning Disabilities at Events. 2020. URL: <https://medium.com/@teohevents/accommodating-for-learning-disabilities-at-events-f627c156ff3d>.
2. Видеоконференції в освіті. REALEM CONFERENCE Software. URL: <http://realemconference.com/video-conferencing-for-education>.
3. Матвиенко Ю. С. Использование аватар ориентированных платформ виртуальных мероприятий как элемент дистанционного обучения. *Инновационные методы обучения и воспитания*. 2020. С. 57–59.

Семеновська Лариса Аполлінаріївна
д. пед. н., професор кафедри загальної педагогіки
та андрагогіки, Полтавський національний педагогічний університет
імені В. Г. Короленка, larysasemenovskaya@gmail.com

Кікто Світлана Михайлівна
к. пед. н., директор Київського індустріального
коледжу Київського національного університету будівництва і
архітектури, svetlanakikto@ukr.net

ПОРТАЛЬНА ТЕХНОЛОГІЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ОСВІТНЬО-ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ

Створення освітнього порталу дозволяє сформувати єдиний особистісно орієнтований освітньо-інформаційний простір, який об'єднує мережеве середовище, засоби телекомунікації, інформаційне й програмне забезпечення, освітні й інформаційні бази даних, електронні бібліотеки, мультимедійні продукти, електронні наукові, навчальні й методичні видання, мобільно-портативні електронні пристрої та ін.

Використання портальної технології у розбудові інноваційної освіти надає можливість оперативно надавати інформаційні ресурси, якими володіють різні навчальні заклади, також джерела, що заходяться в глобальних комп'ютерних мережах, збирати інформацію про перебіг навчання й виховання, діагностувати їх якість тощо.

Доцільно вказати, що портальна технологія відповідає критеріям, що висувуються провідними вченими до педагогічних інновацій – актуальність і відповідність часові, гуманність і спрямованість на особистість, відповідність загальним тенденціям розвитку національної системи освіти, ефективність в сучасних умовах і реальна перспективність результату.

Крім цього, освітній портал як педагогічна інновація відповідає сучасним вимогам, що ставляться до інформаційних систем, які можуть використовуватися в педагогічному процесі. Серед них варто підкреслити: 1) інтегративність (освітній портал повинен відображати в цілісному й упорядкованому інформаційному просторі завдання педагогічного процесу – навчальні, виховальні, розвивальні, а також передбачати можливості розвитку з огляду на збільшення обсягу інформації та кількості користувачів – студентів, викладачів, науковців, учителів, менеджерів освіти тощо); 2) відкритість (сумісність освітнього порталу з усіма сучасними інформаційними стандартами, а також можливість нарощування функціональності за рахунок взаємодії з програмним забезпеченням незалежних постачальників інтернет-послуг; 3) мобільність (здатність працювати на апаратних платформах, операційних системах, серверах бази даних); 4) локалізація (підтримка освітнім порталом національних вимог і стандартів щодо організації педагогічного процесу); 5) адаптованість (існування можливості щодо легкого інструментального налаштування освітнього порталу, врахування особливостей конкретного навчального закладу, нарощування функціональних можливостей порталу, не виходячи за межі прийнятої концепції, ідей розвитку й технологічної бази відповідно специфічних потреб користувачів) (Parsons, 2011).