

Навчальні онлайн-ігри: ігри, які навчають учнів основам інформатики в ігровій та захоплюючій формі.

Висновок: Сьогодні технології стали невід'ємною частиною сучасного світу, від них залежить суспільний розвиток людства. Завдяки таким умовам еволюціонує і система навчання. На сьогодні урок інформатики не може здійснюватися без використання мультимедійних засобів. Основна перевага мультимедійних засобів перед іншими комп'ютерними навчальними засобами полягає в динамічності, можливості вносити зміни в процес, виправляти, доповнювати інформацію, а саме головне враховувати індивідуальні особливості учня, або колективу.

Список використаних джерел

1. <https://intis.com.ua/index.php/korysni-materialy/interaktyvni-doshky-zahalna-informatsiia>
2. <https://vseosvita.ua/library/embed/0100doio-3edf.docx.html>
3. <https://osvita.ua/school/method/technol/7069/>
4. <https://chmnu.edu.ua/na-zaminu-power-point-suchasni-programi-dlya-stvorenniya-prezentatsij/>
5. <https://cases.media/article/tome-ai-shtuchnii-intelekt-dlya-stvorenniya-prezentacii>
6. <https://intis.com.ua/index.php/korysni-materialy/klasyfikatsiia-interaktyvnykh-doshok>

*Євтушок І. А., студент 3 курсу освітньої програми Середня освіта (Інформатика)
Житомирський державний університет
імені Івана Франка, Житомир*

ВИКОРИСТАННЯ ПЛАТФОРМ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В НАВЧАННІ

У закладах вищої освіти, використання навчальних інформаційних систем, які базуються на комп'ютерних технологіях, є ключовим аспектом. Ці системи грають важливу роль у підвищенні мотивації та успішності студентів шляхом надання їм максимально реалістичного зображення матеріалу, що стимулює їхню мозкову діяльність. Одним із перспективних напрямків у сфері освіти є використання нового освітнього середовища - віртуальної реальності (VR).

Актуальність обраної теми обумовлена необхідністю надати студентам можливість отримати практичний досвід у безпечному

віртуальному середовищі, особливо в галузях, де доступ до реальних лабораторій або обладнання обмежений.

Першим етапом було досліджено платформу від Immersive VR Education, яка наближає нас до цієї реальності завдяки новій альфа-тестовій програмі Lecture VR. «Уявіть собі, що ви сидите в аудиторії з Ейнштейном, коли він розповідає про теорію відносності. А тепер уявіть, що ви сидите в цій кімнаті, атоми та планети починають з'являтися просто перед вами, а Ейнштейн намагається словами пояснити ідеї та теорії, які він так яскраво та наочно має у своєму розумі» (веб-сайт Lecture VR). Lecture VR дає змогу пройти курс із лектором, який проведе вас через занурення в абстрактні поняття або виведе вас із собою на поле. Для викладача, є можливість створити те, що Immersive VR Education називає «імерсивною презентацією Powerpoint».

Наступним етапом було вирішено розробити детальний план уроку, що включав би в себе використання цієї платформи віртуальної реальності (VR). Цей план мав на меті визначити послідовність кроків, необхідних для проведення уроку, а також визначити конкретні завдання, активності та ресурси, які будуть використані під час заняття.

Висновки. Використання навчальних VR-програм вносить значні зміни у діяльність вчителя та учня, перетворюючи зміст освіти та забезпечуючи формування нового, інформаційного способу подання та засвоєння матеріалу. Ці програми є високотехнологічними дидактичними інструментами та виступають як жорсткий алгоритм дій, що гарантує розвиваючий ефект.

Проте ефективне впровадження можливостей віртуальної освіти передбачає наявність мотивації до використання таких технологій, розвиненість інформаційно-технологічних навичок учасників навчального процесу та їх творча активність та самостійність.

Список використаних джерел

1. <https://www.slideshare.net/marknb00/lecture-4-vr-systems>