

ВИКОРИСТАННЯ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ДИТЯЧИХ КНИЖКОВИХ ВИДАННЯХ

Сучасні технології все глибше проникають у повсякденне життя, змінюючи способи сприйняття інформації, навчання й дозвілля. Одним із найяскравіших прикладів таких інновацій є технологія доповненої реальності (AR – Augmented Reality), що поєднує реальний світ із цифровими елементами. У книговиданні AR відкриває нові можливості, особливо в дитячій літературі, де інтерактивність і візуальна привабливість є ключовими чинниками залучення читачів [1, 2].

Метою дослідження є аналіз використання технологій доповненої реальності в дитячих книжкових виданнях, визначення їхнього впливу на процес читання, розвиток інтересу до книги й формування нових способів сприйняття художньої та навчальної інформації. Актуальність теми зумовлена потребою сучасних дітей у поєднанні традиційного читання з цифровим досвідом, адже покоління, яке виросло зі смартфоном у руках, потребує нових форматів взаємодії з книгою.

Однією з перших компаній, що запровадила AR у дитячих книжках, стала українська Live Animations. Її проекти здобули міжнародне визнання: співпраця з американським видавництвом Little Hippo принесла компанії престижну нагороду у США. Книги «Червона шапочка», «Три поросятка», «Маша і три ведмеді» завдяки AR-технології перетворилися на інтерактивні пригоди, де малюнки оживають, герої розмовляють із читачем, а сюжет розгортається просто на сторінках видання. Дитина може бачити тривимірних персонажів, чути їхні голоси й навіть взаємодіяти з ними – така форма занурює маленького читача у світ книги й водночас розвиває його увагу та емоційне сприйняття.

Яскравим прикладом українського внеску в розвиток AR-книговидання є проект «Аліса в Країні Див» у співпраці Live Animations та Art Nation Publishing. Ілюстрації української художниці Євгенії Гапчинської оживають за допомогою мобільного застосунку, перетворюючи читання на мультимедійну подорож. Такий підхід має не лише розважальну, а й виховну мету – він пробуджує інтерес до читання, розвиває фантазію й формує естетичний смак дітей [3].

Окремої уваги заслуговують сучасні українські видання, створені спеціально з елементами доповненої реальності. Серед них – серія книг «Шармузіки» письменника Тіма Брика, де за допомогою смартфона дитина може грати, спілкуватися з героями і навіть фотографуватися з

ними. Такий формат поєднує читання та гру, розвиваючи не лише фантазію, а й навички взаємодії з інформаційними технологіями. Інший приклад – книга «Піноккіо» від Art Nation Publishing, у якій є інтерактивні сцени та мініігри. Діти можуть збирати персонажів або виконувати завдання – це так званий формат edutainment, коли навчання відбувається через гру [1].

Цікаві AR-розробки активно використовуються у навчальних посібниках для школярів. Для вивчення фізики віртуальні лабораторії та додатки «Physics 3D Virtual Experiments» і «Spark Learning» пропонують тривимірні моделі для проведення експериментів. В Україні особливе місце посідає AR Book, створений на замовлення Міністерства освіти і науки України, який дозволяє візуалізувати фізичні явища з різних розділів фізики з прив'язкою до сторінок підручника. Також існують інші AR-додатки для шкільного курсу фізики, зокрема «cg-physics AR», «Physics Lab AR», «e-Pathshala AR» та спеціалізований «Electricity AR», розроблений у ХНУ ім.В.Н. Каразіна, призначений для досліджень і самостійного виконання вимірювань [4].

Таким чином, технологія доповненої реальності поступово стає важливим інструментом розвитку дитячого читання. Вона допомагає подолати відчуження між дитиною та книгою, яке виникло внаслідок цифровізації, і перетворює книжковий процес на інтерактивну подію. Отже, AR-книги – це не просто модна тенденція, а потужний освітній ресурс, здатний поєднати традиції друкованого слова з інноваціями цифрової епохи.

Список літератури

1. Історії, що занурюють глибше, або книжки з доповненою і віртуальною реальностями. [Online]. Available: <https://chytomo.com/istorii-shcho-zanuriuiut-hlybshe-abo-knyzhky-z-dopovnoioi-i-virtualnoiu-realnostiamy/>.
2. Чеботарьова, І.Б., Гуріна, К.В., & Чеботарьов, Р.І. (2022). AR-технології в сучасній рекламі. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 34-36).
3. Книги с дополненной реальностью от Live Animations получили it-оскар. LifeGid. [Online]. Available: <https://lifegid.media/nauka/live-animations-knigi-s-dopolnennoi-realnostiu.html>.
4. Yerokhina, D., & Kulishova, N. (2024). Use of augmented reality in school's physics course. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 1. (с. 346-347).

Науковий керівник: Чеботарьова І.Б.