



## ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ НА МИСТЕЦЬКУ ОСВІТУ ТА НАВЧАННЯ

*Дорош С.М., аспірантка, кафедра ІМТ, УАД*  
*Хамула О.Г., к.т.н., професор, кафедра ІМТ, УАД*  
*Васюта С.П., к.т.н., доцент, кафедра ІМТ, УАД*

В умовах стрімкого технологічного прогресу віртуальна та доповнена реальність стала не лише останнім трендом, а й важливим інструментом у багатьох сферах, зокрема в мистецькій освіті та навчанні. Вплив на ці галузі був величезним, відкриваючи безмежні можливості для створення, вивчення та сприйняття мистецтва.

Використання віртуальної реальності в мистецькій освіті дозволяє студентам відчувати творчий процес у новому форматі. Замість того, щоб просто спостерігати за мистецтвом, вони можуть брати в ньому участь і експериментувати з формою, кольором і текстурою без обмежень, пов'язаних з матеріалами і простором. Це дозволяє проводити більш інтерактивні та змістовні уроки, які залучають учнів і стимулюють творчість [5].

Впровадження технологій та віддаленого доступу до інформаційно-освітніх ресурсів забезпечує безперервність віртуальної освіти, а можливість планування та варіантів викладання допомагає розкрити індивідуальні творчі здібності студентів. Навчання з використанням імерсивних технологій дозволяє динамічно проводити лекції та семінари в режимі реального часу, допомагає наочно демонструвати студентам навчальний матеріал, в цілому приносить високу ефективність, підвищує якість і швидкість навчання, завдяки чому студенти повністю занурюються в навчальний процес і мотивовані в отриманні знань, а підвищується рівень успішності [2]. Важливим фактором мотивації навчально-пізнавальної діяльності та підвищення рівня емоційного усвідомлення нового матеріалу є реалізація інтенсивних форм навчання, особливо при організації самостійної навчальної діяльності у віртуальному освітньому середовищі [1]. У цьому середовищі формується низка умов, які сприяють процесу активної взаємодії викладача і студента, орієнтуючись на реалізацію різноманітних проектів з урахуванням новітніх тенденцій, експериментальних досліджень та науково-практичної діяльності на основі мультимедійних технологій. Результати дослідження показують, що здобувачі освіти мають широке уявлення про можливості організації навчання в сучасному суспільстві з точки зору створення та реалізації творчих експериментів; однією з найважливіших переваг використання VR та AR в мистецькій освіті є можливість створення власних художніх творів у віртуальному та 3D просторах. Студенти отримують можливість досліджувати



нові простори та інтерпретації власного мистецтва, вивчати його деталі та розуміти творчий процес, який згодом виливається у новий витвір мистецтва [3].

Використання такої технології дозволяє проводити унікальні інтерактивні заняття з мистецтва. Здобувачі освіти можуть досліджувати різні мистецькі напрямки, взаємодіяти зі створеним віртуальним середовищем і навіть експериментувати з різними техніками та матеріалами для створення власних робіт. Це дозволяє їм розвивати свої творчі здібності, критичне мислення та навички співпраці. Завдяки цим технологіям мистецтво стало доступнішим і зрозумілішим для ширшої аудиторії [4].

Таким чином, вплив цифрового мистецтва на освіту та мистецьку підготовку є величезним. Використовуючи можливості технологій, студенти мають можливість досліджувати свою творчість, співпрацювати з іншими митцями та організаціями, а також розвивати навички, необхідні для процвітання та самореалізації в цифрову епоху. Включення цифрових мистецтв у навчальну програму не лише покращує мистецьку освіту, а й готує студентів до майбутнього, де технології відіграватимуть дедалі важливішу роль у креативних індустріях.

#### Список літератури

1. Бабюк, Н.П. (2022). Аналіз можливостей використання технологій віртуальної реальності в освітньому процесі. Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/35816/111836.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
2. Матвієнко, Ю.С. (2021). Використання доповненої реальності в навчальному процесі. Сучасні інформаційні технології в освіті і науці. <https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/13683/1/Збірник%20Умань%20%2826-27.03.2021%29.pdf#page=68>.
3. Половая, Н.О. (2018). Віртуальне навчання як головний вектор нової інформаційної епохи. Грані. Т. 21. (3), 57-62). [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Grani\\_2018\\_21\\_3\\_10](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Grani_2018_21_3_10).
4. Хміль, Н.А., Галицька-Дідух, Т.В., & Ван Цяньці. (б. д.). Віртуальної та доповненої реальності в українській освіті. <https://zenodo.org/records/8251886>.
5. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися: <https://osvitoria.media/opinions/virtualna-ta-dopovnena-realist-yakoyu-mozhe-buty-suchasna-osvita/>