

УДК 373.5.091.33-028.7:004.946]:81'243

Малука Тетяна Миколаївна

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти

Науковий керівник: Бондар Наталія Василівна

кандидат філологічних наук, доцент

Національний університету

«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ ДЕКОНСТРУКЦІЇ СТЕРЕОТИПІВ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У сучасній освітній практиці спостерігається тенденція переходу від репродуктивних моделей навчання до інтерактивних форматів, що орієнтуються на розвиток критичного мислення та комунікативної автономії здобувачів освіти. Одним із таких інноваційних засобів є технологія доповненої реальності (AR), яка завдяки поєднанню реального та віртуального середовищ відкриває нові можливості для деконструкції усталених уявлень і стереотипів у процесі вивчення іноземної мови.

AR змінює саму природу взаємодії між учителем, студентом і навчальним матеріалом, пропонуючи не лише візуальне чи звукове розширення контенту, але й залучення до критичного осмислення культурних контекстів. Так, замість традиційних шаблонів сприйняття іншомовної культури, учні можуть віртуально занурюватися у багатовимірні ситуації, де відтворюються різні соціальні ролі, мовленнєві норми та культурні коди. Це дозволяє відмовитися від одномірних уявлень про «типового» представника певної нації та формує толерантне, відкрито-інтеркультурне мислення.

Використання AR у навчанні іноземних мов сприяє не лише розвитку лінгвістичних навичок, а й переосмисленню соціокультурних стереотипів. Наприклад, у процесі виконання завдань, що передбачають взаємодію з віртуальними персонажами, студенти стикаються з різними моделями поведінки, мови та невербальної комунікації, що допомагає усвідомити відмінності між культурними системами без оцінювальних упереджень. У такий спосіб доповнена реальність стає інструментом соціального навчання, який виховує повагу до різноманіття і готує здобувачів освіти до ефективної міжкультурної комунікації [3, с.162].

Методичний потенціал доповненої реальності полягає у створенні повноцінного «ситуаційного навчання», коли здобувачі освіти не просто спостерігають за навчальним матеріалом, а активно беруть участь у змодельованому комунікативному просторі. Технологія AR дозволяє відтворювати реальні або вигадані ситуації, у яких студенти взаємодіють із цифровими об'єктами, віртуальними персонажами чи навіть своїми однокурсниками у доповненому середовищі, що максимально наближене до

автентичного спілкування. Завдяки цьому навчальний процес набуває глибини та емоційної насиченості: мова перестає бути абстрактним набором граматичних правил і перетворюється на інструмент живої взаємодії.

Використання таких платформ, як 3DBear або Civilizations AR, робить можливим моделювання навчальних ситуацій різного рівня складності – від побутових діалогів до аналізу історичних подій у культурному контексті. Наприклад, учні можуть створювати власні AR-сцени, у яких відтворюють догляд за домашніми тваринами, описують місце проживання або розігрують короткі діалоги про подорожі. Водночас старші студенти здатні використовувати інструменти доповненої реальності для реконструкції історичних подій чи культурних феноменів: наприклад, створити інтерактивну екскурсію стародавнім містом, представити сцену з життя середньовічної Європи або реконструювати історію певного артефакту.

Такі завдання не лише збагачують лексичний запас і граматичну компетентність, але й допомагають краще зрозуміти культурні особливості різних народів, виявити спільне й відмінне у способах мислення, поведінки чи спілкування. Студенти починають усвідомлювати, що культура не обмежується стереотипами на кшталт “британці стримані” чи “американці надто емоційні”, а є складною системою норм і символів, які потрібно відчувати та інтерпретувати у реальному контексті [2, с.40].

AR створює умови для розвитку емпатії — учасники навчання можуть буквально «поставити себе на місце іншого», занурюючись у досвід представників іншої культури або соціальної групи. Наприклад, взаємодіючи з віртуальними персонажами з різних країн, студенти вчаться розуміти інтонаційні, невербальні та поведінкові нюанси, що формують автентичну комунікацію. Така практика виховує толерантність і міжкультурну чутливість, оскільки кожен учасник віртуальної взаємодії усвідомлює, як важливо не лише знати мову, а й відчувати контекст, у якому вона функціонує.

Крім того, застосування AR стимулює соціальну відповідальність здобувачів освіти. Коли вони створюють власні AR-проекти, презентують їх перед групою, обговорюють і відстоюють свої рішення, то вчаться співпрацювати, аргументувати, критично оцінювати інформацію та поважати думку інших. Технологія перестає бути лише інструментом демонстрації — вона стає простором взаємодії, де кожен учасник несе відповідальність за зміст і якість власного внеску.

Особливої ваги набуває інтеграція доповненої реальності у процеси рефлексії та самоусвідомлення. Створюючи або інтерпретуючи AR-сцени, здобувачі освіти отримують змогу критично оцінювати власні судження про культуру, стать, професійні ролі чи соціальний статус, що є ключовим чинником у деконструкції стереотипного мислення. Замість пасивного засвоєння культурних моделей вони переходять до позиції активного

спостерігача й аналітика, який здатен бачити багатовимірність сучасного світу [1, с. 72].

Доповнена реальність виступає потужним педагогічним засобом, який дозволяє інтегрувати лінгвістичний, соціокультурний та когнітивний аспекти навчання. Вона сприяє створенню простору критичного осмислення, де деконструкція стереотипів перетворюється на природну складову процесу оволодіння іноземною мовою. Перспективи подальших досліджень вбачаються у розробці моделей AR-вправ, спрямованих на формування міжкультурної компетентності, емпатії та толерантності в умовах цифрової освіти.

Список використаних джерел

1. Биков В.Ю., Литвинова С.Г. Віртуальна та доповнена реальність в освітньому процесі як засоби навчання інноваційного педагога-лідера. Лідери XXI століття. Формування особистості харизматичного лідера на основі гуманітарних технологій для управління соціальними системами: Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції 28-29 жовтня 2021 р. / за заг. ред, Романовського О.Г. – Х.: ФОП Бровін О.В., 2021. 152 с.

2. Школа І. В. Доповнена реальність як ефективний інструмент вдосконалення вмінь говоріння на уроках англійської мови // *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми.* – 2024. – Вип. 72. – С. 38–44.

3. Doak D. G., Denyer G. S., Gerrard J. A., Mackay J. P., Allison J. R. Peppy: a virtual reality environment for exploring the principles of polypeptide structure. *Special Issue: Tools for Protein Science.* 2020. Vol. 29, Issue 1. P. 157–168.

УДК 159.944.4:331.101.3

Москаленко Владислава Ігорівна

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти

Науковий керівник: **Шевчук Вікторія Валентинівна**

кандидат психологічних наук, доцент,

Національний університет

«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

ТРУДОГОЛІЗМ ЯК ЧИННИК ЕМОЦІЙНОГО ВИГОРАННЯ: ПСИХОЛОГІЧНІ ПРИЧИНИ ТА НАСЛІДКИ

Актуальність дослідження теми трудоголізму обумовлена сучасними соціально-економічними умовами, які сприяють зростанню професійного навантаження та підвищенню вимог до ефективності праці. У сучасному суспільстві значна частина людей намагається досягти високих результатів