

*The connection and interdependence of the above-mentioned concepts is traced, and social activity is defined as the broadest concept. A possible sequence of formation of social activity, life optimism, social success, social self-determination is presented; life optimism is called the motivational base and at the same time the beginning of the process of personal development. Examples of the manifestation of the studied features and processes in student youth are given, in particular through public activities, scientific research work, cultural and mass events, sports and creative activities, communication and adaptation.*

**Key words:** social activity, life optimism, social success, social self-determination, student youth.

УДК 364.4:004.51

DOI <https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series5.2024.99.11>

Попов О. А.

## ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРАКТИЧНІЙ СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ

*Статтю присвячено розкриттю можливостей використання імерсивних технологій у практичній соціальній роботі. Визначено сутність термінів «імерсивні технології» та «доповнена реальність», встановлено співвідношення між ними. З'ясовано, що доповнена реальність охоплює віртуальну, доповнену та змішану реальності, уточнено зміст кожної з них. Встановлено, що головний акцент у практичній соціальній роботі робиться на впровадженні VR і AR-технологій.*

*Відзначено інноваційність для сучасної соціальної роботи VR-інтервенцій. На підставі аналізу наукових публікацій підкреслено доцільність застосування VR-інтервенцій з особами, які мають різні види хімічних адикцій, ветеранами бойових дій, які страждають від пост-травматичних стресових розладів чи підвищеної тривожності. Констатовано застосування VR-технологій у профілактичних програмах, зокрема, задля запобігання булінгу, сексуальному насильству, різним формам дискримінації. Вказано, що окремим напрямком впровадження VR-технологій у соціальній роботі є професійна реабілітація клієнтів. Відмічено обґрунтованість застосування VR-інструментів для формування соціальних навичок та здатності до самообслуговування у клієнтів. Підкреслено значні перспективи імплементації VR-технологій в межах соціальної роботи із маломобільними групами населення, в тому числі і з людьми похилого віку.*

*З'ясовано, що AR-технології у соціальній роботі зазвичай застосовуються з тими ж цілями, що й VR-технології. Констатовано різні можливості VR та AR-інструментів, з огляду на їх технічні особливості. Відзначено, вагомий потенціал використання AR-технологій з освітньою метою, зокрема, для формування соціальних навичок.*

*Відзначено доцільність впровадження імерсивних технологій у практику діяльності соціальних працівників з різними категоріями клієнтів. Підкреслено необхідність розробки спеціальних VR чи AR-програм для вирішення завдань соціальної роботи та здійснення наукових досліджень щодо їх ефективності.*

**Ключові слова:** імерсивні технології, практична соціальна робота, віртуальна реальність, доповнена реальність, змішана реальність, розширена реальність, VR-інтервенції, VR-технології, AR-технології.

Впродовж останніх кількох десятиліть у світі спостерігається дедалі стрімкіший розвиток цифрових технологій, який, до того ж, супроводжується щораз більшим масштабом їхнього проникнення у різні сфери життєдіяльності суспільства. Ці процеси лише інтенсифікуються під впливом винайдення нових чи модернізації вже наявних цифрових інструментів. До числа тих із них, що до цього часу справили найбільший вплив, можна віднести, наприклад, смартфони, соціальні медіа, штучний інтелект, тощо.

Порівняно новим трендом, в цьому контексті, є зростання доступності для повсякденного вжитку імерсивних технологій. Так, за прогнозом онлайн-платформи Statista, яка була заснована в Німеччині у 2007 році та спеціалізується на зборі, аналізі та візуалізації інформації, очікується, що до 2029 року кількість користувачів віртуальної та доповненої реальностей у світі складатиме 3,728 мільярдів осіб [8].

З огляду на те, що соціальна робота є невід'ємною складовою суспільного буття, цілком природньо, що для неї теж є характерною тенденція із все ширшого впровадження діджитал-інструментів у практику діяльності фахівців. Значний потенціал у цій площині може мати використання соціальними працівниками вже згаданих імерсивних технологій.

Імерсивні технології були предметом дослідження низки вітчизняних вчених. Окрім «традиційних» наукових праць у галузі комп'ютерних наук, значна кількість публікацій присвячена визначенню перспектив їх застосування у мистецтві, дизайні, сфері охорони здоров'я і т. д. Зростає також число досліджень зосереджених на вивченні специфіки використання різних видів імерсивних технологій в освітньому процесі, в тому числі з особами, які мають особливі освітні потреби. Власне, в цьому руслі працювали, наприклад, Н. Вараксіна [1], В. Волинець [2], П. Корня [4], С. Литвинова [5] тощо.

При цьому, в сучасній українській соціальній роботі фактично відсутні комплексні дослідження особливостей імплементації імерсивних технологій у практичну діяльність соціальних працівників, натомість в наявних – розкрито лише окремі аспекти їх застосування. Зокрема, К. Діаковська проаналізувала специфіку використання віртуальної і аугментованої реальностей в процесі соціальної реабілітації [3],

І. Шапошникова, В. Катрич відзначили актуальність використання програм віртуальної реальності в межах вивчення світового досвіду соціальної роботи з інвалідами збройних сил [6], О. Шевчук, О. Палилюк, І. Завадська з'ясували, що віртуальна та доповнена реальності як технологічні інновації можуть бути використані для навчання соціальних працівників [7]. Такий стан речей, зі свого боку, підкреслює актуальність здійснення подальших наукових розвідок у цьому напрямі.

**Метою дослідження є** визначення можливостей використання імерсивних технологій у практичній соціальній роботі.

Перш ніж перейти до розгляду специфіки використання імерсивних технологій у практичній соціальній роботі, на нашу думку, доцільно здійснити короткий термінологічний екскурс.

Імерсивні технології можна визначити як такі технології, які забезпечують особі «особливий досвід, шляхом злиття фізичного світу з цифровою чи симульованою реальністю» [14, с. 170].

Доволі часто в якості синонімічного до імерсивних технологій вживається термін «доповнена реальність» (анг. Extended Reality; далі – XR). Спробуємо уточнити співвідношення між ними.

XR або «крос-реальність» передбачає «просторове» занурення та є загальним терміном, що охоплює віртуальну (анг. Virtual Reality; далі – VR), доповнену (анг. Augmented Reality; далі – AR) та змішану реальності (анг. Mixed Reality; далі – MR) [11, с. 30-31]. З огляду на те, що XR переважно орієнтується на візуальне занурення, можна стверджувати, що вона є складовою частиною імерсивних технологій, які передбачають також застосування невізуальних засобів, наприклад, просторового звуку, тактильних подразників, тощо [13].

Визначальною рисою VR є повне занурення користувачів у віртуальний тривимірний світ, який створюється за допомогою цифрових інструментів. Користувачі зазвичай можуть повноцінно взаємодіяти із об'єктами чи персонажами, які належать до цього віртуального світу [11, с. 31]. Ефект занурення, як правило, досягається за допомогою спеціальних окулярів, які повністю закривають поле зору користувачів [13].

На відміну від VR, AR не покладається на повне занурення користувачів у спеціально створений світ, натомість передбачає доповнення «справжнього» фізичного світу, шляхом накладання на нього цифрових об'єктів [13]. Такими діджитал-об'єктами можуть бути рухомі чи нерухомі зображення, 3D-моделі, світлини, ілюстрації, тексти і т. д. При цьому користувачі можуть взаємодіяти як із реальними, так і з віртуальними об'єктами [11, с. 32]. Технічні вимоги до обладнання, яке необхідне для створення AR здебільшого є нижчими, тому поруч із VR-окулярами, в цьому випадку можуть застосовуватися також дещо простіші окуляри, які не закривають повністю поле зору користувачів, а також екрани звичайних смартфонів чи планшетів [13].

В науковій літературі та у сфері бізнесу немає єдності у тлумаченні сутності MR. Загалом, найбільш поширеним є її розуміння як сукупності технологій, які «інтегрують віртуальне і реальне середовища на спектрі віртуальності» [11, с. 33], створюючи якісно новий світ, у якому віртуальні і реальні об'єкти можуть взаємодіяти між собою у реальному часі. Саме у цій здатності і полягає ключова відмінність MR від AR [13].

Розглянемо більш детально можливості використання імерсивних технологій у практичній соціальній роботі.

Слід зауважити, що у англійській науковій думці наявна значна кількість публікацій, присвячених впровадженню імерсивних технологій у професійну підготовку соціальних працівників, втім, це не є предметом презентованого наукового дослідження.

Станом на сьогодні, головний акцент у практичній соціальній роботі робиться на впровадженні VR і AR-технологій.

Інноваційним явищем для сучасної соціальної роботи є так звані VR-інтервенції, які також відомі як VR-експозиційна терапія, VR-імерсивна терапія чи кібер-терапія [17, с. 6].

Як правило, персоналізовані VR-інтервенції занурюють клієнтів у спеціально змодельовані ситуації чи умови, які нагадують існуючі у реальному світі, і, таким чином, надають клієнтам шанс здобути навички поведінки у безпечних умовах соціальної служби [16, с. 16].

До прикладу, суттєвий потенціал має застосування VR-технологій у роботі з особами, які мають різні види хімічних адикцій. Як стверджує американський дослідник із Школи соціальної роботи Університету Тулейн П. Борднік використання віртуальних світів (наприклад, вечірка, бар, «героїнове середовище») з такими клієнтами, сприяє покращенню профілактики рецидивів, адже клієнти можуть попрактикувати навички відмови, а соціальні працівники – оцінити потенційні тригери рецидивів [12, с. 6] та впливати на потенційно небажані патерни поведінки.

Ще одним перспективним напрямком застосування VR-інтервенцій, особливо для нашої держави, може бути робота з ветеранами бойових дій, які страждають від пост-травматичних стресових розладів чи підвищеної тривожності. Американський дослідник з Університету Південної Кароліни А. Ріццо вказує на те, що застосування VR-інструментів в межах експозиційної терапії із ними, посилює і розширює терапевтичний вплив, завдяки використанню симуляційних технологій [12, с. 6]. Можна стверджувати, що VR виконує функцію наснажуючого середовища для клієнтів, забезпечуючи їм «відчуття присутності без страху опинитися у небезпеці» [17, с. 6].

VR-технології можуть також застосовуватися у профілактичних програмах. Зокрема, в США поширеним є їх використання з метою запобігання булінгу, сексуальному насильству, різним формам дискримінації.

Цікавим підходом до роботи, в цьому контексті, є VR-інтервенції, які зосереджені на формуванні емпатії. Вони передбачають створення можливості отримання так званого «спостережувального досвіду», коли особи можуть побачити світ «очима» жертв насильницьких дій, представників дискримінованих чи вразливих груп, тощо [16, с. 17–19].

Окремим напрямком впровадження VR-технологій у соціальній роботі є професійна реабілітація клієнтів. Їх застосування дає змогу особам випробувати певні моделі поведінки у безпечних умовах, сприяє кращому усвідомленню ними своїх сильних сторін, формуванню впевненості у собі завдяки досягненню цілей і т. д. [10, с. 81].

Виправданим є застосування VR-інструментів для формування соціальних навичок та здатності до самообслуговування у клієнтів. В цьому разі, діяльність може здійснюватися, до прикладу, шляхом залучення клієнтів до соціальної взаємодії у симульованих ситуаціях із віртуальними персонажами [16, с. 21]. Такий підхід до організації діяльності сприяє зниженню ризику соціальної ексклюзії певних верств населення [10, с. 81] та є особливо актуальним у роботі із дітьми та молоддю, а також із людьми з інвалідністю.

Значні перспективи VR-технології також відкривають для соціальної роботи із маломобільними групами населення, в тому числі і з людьми похилого віку. Так, застосування VR-інструментів виступає для них способом подолати бар'єри середовища, в якому вони перебувають, вести активний спосіб життя у дещо видозміненому вигляді, і, знову ж таки допомагає запобігати їх соціальному виключенню [9].

Імплементация AR-технологій у соціальній роботі зазвичай має спрямування, яке є доволі схожим до описаного вище у контексті VR. Однак, варто зауважити, що можливості VR та AR-інструментів, з огляду на їх технічні особливості, є відмінними.

Зважаючи на те, що AR-технології доповнюють реальний світ, візуалізуючи певні об'єкти, вагомий потенціал має їх використання з освітньою метою, у тому числі для формування соціальних навичок. AR-програми можуть, наприклад, сканувати оточення, зчитувати міміку чи жестикуляцію інших осіб, або ж підкреслювати важливу інформацію у оточенні людини. Перевагою AR-інструментів, порівняно із VR, є те, що під час їх застосування зберігається здатність взаємодії з іншими людьми у реальному світі [15].

**Висновки.** Отже, можна відзначити доцільність впровадження імерсивних технологій у практику діяльності соціальних працівників із різними категоріями клієнтів. Однак, попри очевидні вигоди від їхньої імплементации, ці технології слід розглядати як доповнення, а не заміну для більш традиційних інструментів, якими послуговуються соціальні працівники.

Найчастіше з імерсивних технологій у сучасній соціальній роботі застосовуються VR та AR-технології. З огляду на те, що впродовж останнього часу значно знизилась вартість обладнання, необхідного для використання VR та AR-програм, а також спрощення технічних вимог до нього (у випадку AR може бути достатньо лише наявності смартфона), перед соціальними працівниками постає нагода масштабувати поширення імерсивних технологій на більшу кількість клієнтів.

Вищевикладене актуалізує необхідність розробки спеціальних VR чи AR-програм, безпосередньо покликаних вирішувати завдання соціальної роботи. Беручи до уваги, фактичну відсутність в українській науковій думці досліджень, присвячених вивченню впливу таких програм на процес соціальної роботи з певними категоріями клієнтів, доволі перспективним видається здійснення подальших наукових пошуків в цьому руслі.

#### **Використана література:**

1. Вараксина Н. В. Використання технологій змішаної реальності в освіті. *Науково-педагогічні студії*. 2022. Вип. 6. С. 168–180.
2. Волинець В. Використання технологій віртуальної реальності в освіті. *Неперервна професійна освіта : теорія і практика*. 2021. № 2. С. 40–47.
3. Діаковська К. В. Інноваційні підходи до соціальної реабілітації і підтримки. *Система освіти і виховання дітей з особливими освітніми потребами: досвід минулого – погляд у майбутнє: до 85-річчя акад. В. І. Бондаря* : зб. наук. пр. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2023. С. 356–360. URL : <https://dspace.hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/542e00fb-a8f4-4ef1-9703-d9e4e4348648/content>
4. Корня П. Використання цифрових технологій для розвитку дітей з аутизмом. *Педагогічна освіта: Теорія і практика. Психологія. Педагогіка*. 2023. № 39 (1). С. 94–101.
5. Литвинова С. Імерсивне середовище навчання: порівняльний аналіз. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія : «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2023. Вип. 2(53). С. 76–82.
6. Шапошникова І. В., Катрич В. М. Світовий досвід технологій соціальної роботи з інвалідами збройних сил та перспективи його реалізації в Україні. *Проблеми сучасних трансформацій. Серія : економіка та управління*. Електронний науково-практичний журнал. 2024. № 13. URL: <https://reicst.com.ua/pmt/article/view/2024-13-07-01/2024-13-07-01>
7. Шевчук О., Палилюк О., Завадська І. Вплив технологічних інновацій на практику соціальної роботи : переваги, виклики, можливості. *Вісник Humanitas*. 2023. № 3. С. 45–49.
8. AR & VR – worldwide: Statista market forecast. *Statista*. URL : <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide>
9. Chan Y. W. The use of virtual reality in social work setting for elderly. *Outstanding Academic Papers by Students (OAPS), City University of Hong Kong*. 2019. URL : <https://lbms03.cityu.edu.hk/oaps/ss2019-4002-cyw251.pdf>
10. Designing and developing a virtual reality escape game for youth vocational rehabilitation / J.-M. Koivisto et al. *International Social Work*. 2024. No 67(1). P. 66–85.
11. Dhillon P.K.S., Tinmaz H. Immersive realities: a comprehensive guide from virtual reality to metaverse. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. 2024. Vol. 12, Issue 1. P. 29–45.
12. Getz L. Social Services Innovations: A Whole New World – Virtual Reality in Social Work. *Social Work Today*. 2018. Vol. 18, № 2. P. 6.

13. Immersive technologies: Explaining AR, VR, XR, MR, and Spatial Computing. *Ocavu*. URL : <https://www.ocavu.com/blog/immersive-technologies-explaining-ar-vr-xr-mr-and-spatial-computing>
14. Santos N. M., Peslak A. Immersive technologies: Benefits, timeframes, and obstacles. *Issues in Information Systems*. 2022. Vol. 23. Issue 2. P. 170–184.
15. Using Augmented Reality Toward Improving Social Skills: Scoping Review / G. Mittmann et al. *JMIR Serious Games*. 2023. Vol. 11: e42117.
16. Three-Dimensional virtual reality : Applications to the 12 Grand Challenges of Social Work / Trahan M.H. et al. *Journal of Technology in Human Services*. 2019. Vol. 37, № 1. P. 13–31.
17. Trahan M.H., Smith K., Benton A. A new era of ethics: The use of virtual reality interventions in social work ethics. *The International Journal of Continuing Social Work Education*. 2017. Vol. 20, № 2. P. 5–24.

#### References:

1. Varaksina N. V. (2022) Vykorystannia tekhnolohii zmishanoi realnosti v osviti. [Use of mixed reality technologies in education]. *Naukovo-pedahohichni studii – Scientific and pedagogical studies*, (6). S. 168–180 [in Ukrainian].
2. Volynets V. (2021) Vykorystannia tekhnolohii virtualnoi realnosti v osviti. [Use of virtual reality technologies in education]. *Neperervna profesiina osvita: teoriia i praktyka – Continuing Professional Education : Theory and Practice*. № (2). S. 40–47 [in Ukrainian].
3. Diakovska K. V. (2023) Innovatsiini pidkhody do sotsialnoi reabilitatsii i pidtrymky. [Innovative approaches to social rehabilitation and support]. *Systema osvity i vykhovannia ditei z osoblyvymy osvitynymi potrebamy : dosvid mynuloho – pohliad u maibutnie : do 85-richchia akad. V. I. Bondaria – The system of education and upbringing of children with special educational needs: past experience – a look into the future: to the 85th anniversary of academ. V. I. Bondar*. P. 356–360. Kharkiv. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/542e00fb-a8f4-4ef1-9703-d9e4e4348648/content> [in Ukrainian].
4. Kornia P. (2023) Vykorystannia tsyfrovyykh tekhnolohii dlia rozvytku ditei z autyzmom. [Using digital technologies for the development of children with autism]. *Pedahohichna osvita: Teoriia i praktyka. Psykholohiia. Pedahohika – Pedagogical Education : Theory and Practice. Psychology. Pedagogy*. № (39 (1)). S. 94–101 [in Ukrainian].
5. Lytvynova S. (2023) Imersyvne seredovyshe navchannia : porivnialnyi analiz. [Immersive learning environment: a comparative analysis]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu. Serii : «Pedahohika. Sotsialna robota» – Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series : «Pedagogy. Social Work»*. № (2(53)). S. 76–82 [in Ukrainian].
6. Shaposhnykova I. B., & Katrych B. M. (2024) Svitovyi dosvid tekhnolohii sotsialnoi roboty z invalidamy zbroinykh syl ta perspektyvy yoho realizatsii v Ukraini. [Global Experience of Social Work Technologies with Armed Forces Veterans and its Implementation Prospects in Ukraine]. *Problemy suchasnykh transformatsii. Serii: ekonomika ta upravlinnia – Problems of Modern Transformations. Series: Economics and Management*. № 13. URL : <https://reicst.com.ua/pmt/article/view/2024-13-07-01/2024-13-07-01> [in Ukrainian].
7. Shevchuk O., Palyliulko O., Zavadka I. (2023) Vplyv tehnologichnykh innovacij na praktyku social'noi roboty: perevagy, vyklyky, mozhlyvosti. [Impact of Technological Innovations on the Practice of Social Work: Benefits, Challenges, and Opportunities]. *Vvichlyvist. Humanitas*. № 6. S. 45–49 [in Ukrainian].
8. AR & VR – worldwide: Statista market forecast. *Statista*. (n.d.). URL : <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide>
9. Chan Y. W. (2019) The use of virtual reality in social work setting for elderly. *Outstanding Academic Papers by Students (OAPS), City University of Hong Kong*. URL : <https://lbms03.cityu.edu.hk/oaps/ss2019-4002-cyw251.pdf>
10. Koivisto J.-M., Nykänen K., Kuuluvainen S., Maunula J., Kauhanen E., Varjonen K., Jumisko-Pyykkö S., Koskela K., & Romppanen T. (2024) Designing and developing a virtual reality escape game for youth vocational rehabilitation. *International Social Work*. № 67(1). P. 66–85.
11. Dhillon P.K.S., & Tinmaz H. (2024) Immersive realities : a comprehensive guide from virtual reality to metaverse. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. № 12(1). P. 29–45
12. Getz L. (2018). Social Services Innovations : A Whole New World – Virtual Reality in Social Work. *Social Work Today*. № 18(2). P. 6
13. Immersive technologies : Explaining AR, VR, XR, MR and Spatial Computing. *Ocavu*. (n.d.). URL : <https://www.ocavu.com/blog/immersive-technologies-explaining-ar-vr-xr-mr-and-spatial-computing>
14. Santos N. M., & Peslak A. (2022) Immersive technologies : Benefits, timeframes, and obstacles. *Issues in Information Systems*. № 23 (2). P. 170–184
15. Mittmann G., Zehetner V., Hoehl S., Schrank B., Barnard A., & Woodcock K. (2023) Using Augmented Reality Toward Improving Social Skills : Scoping Review. *JMIR serious games*. № 11.
16. Trahan M. H., Smith K. S., Traylor A., Washburn M. E., Moore N., & Mancillas A. (2019). 3-Dimensional virtual reality : Applications to the 12 Grand Challenges of Social Work. *Journal of Technology in Human Services*. № 37(1). P. 13–31.
17. Trahan M. H., Smith K., & Benton A. (2017) A new era of ethics : The use of virtual reality interventions in social work ethics. *The International Journal of Continuing Social Work Education*. № 20 (2). P. 5–24.

#### Popov O. Immersive technologies in social work practice

The article analyzes the possibilities of immersive technologies application in social work practice.

The definitions of «immersive technologies» and «extended reality» are given, their interrelations are established. It is determined that extended reality includes virtual, augmented and mixed reality, definitions of each of them are provided. The article indicates that mostly VR and AR technologies are used in contemporary social work practice.

Innovative character of VR-interventions for modern social work is emphasized. It is identified that VR-interventions are used with people who struggle with substance use disorders, as well as with combat veterans suffering from post-traumatic stress anxiety disorders. The use of VR technologies in preventive programs, in particular, to prevent bullying, sexual violence, and various forms of discrimination, is indicated. The possibilities to apply VR technologies during the professional rehabilitation of social work clients are pointed out. It is pointed out that the VR tools could be of great use for the formation of social skills and the ability to self-care. Significant prospects for the introduction of VR technologies into social work practice with low-mobility population groups, including the elderly, are emphasized.

*It is determined that AR technologies in social work practice are used for the same purposes as VR technologies. Given the distinctive technical design of VR and AR-tools, differences in their possible application are underlined. Worthwhile prospects for the use of AR technologies for achieving educational goals are pointed out, in particular, for the formation of social skills.*

*The feasibility of introducing immersive technologies into social work practice with different categories of clients is indicated. The need to develop special VR or AR programs for solving social work tasks and to carry out scientific research on their effectiveness is emphasized.*

**Key words:** *immersive technologies, social work practice, virtual reality, augmented reality, extended reality, mixed reality, VR interventions, VR technologies, AR technologies.*

УДК 378:355

DOI <https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series5.2024.99.12>

Родіков В. Г.

## ПОТЕНЦІАЛ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ІННОВАТИЗАЦІЇ ТА МОДЕРНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ІНЖЕНЕРНИХ ВІЙСЬК ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

*У статті розглянуто проблему необхідності та нагальності модернізації системи підготовки майбутніх фахівців інженерних військ до професійної діяльності. Процес інформатизації службово-бойової діяльності майбутніх фахівців інженерних військ пов'язаний, насамперед, із забезпеченням необхідного рівня технічного оснащення освітнього (навчально-тренувального) процесу з метою якісного вирішення професійних завдань в умовах оперативної обстановки. Сучасні реалії диктують необхідність пошуку шляхів та засобів вдосконалення освітнього середовища підготовки майбутніх фахівців інженерних військ до професійної діяльності шляхом використання потенціалу інформаційних та цифрових технологій. Окреслено основні напрями інтенсивної інформатизації освітнього середовища підготовки майбутніх фахівців інженерних військ. Встановлено, що перевагами застосування інформаційних технологій в освітньому середовищі підготовки майбутніх фахівців інженерних спеціальностей до професійної діяльності є те, що подання навчального матеріалу на основі інформаційних технологій здійснюється у формах, що забезпечують індивідуалізацію навчання, зорієнтованість навчально-тренувального процесу на курсанта; суттєво підвищується інтенсивність освітнього процесу шляхом активізації діяльності всіх курсантів, розкриття внутрішнього потенціалу кожного з них для самостійних додаткових занять; використання бази системи управління Moodle сприяє вдосконаленню організації та оперативному проведенню контрольних оцінних процедур навчально-тренувального процесу. Відображено системне використання комплексу інформаційних технологій загального та спеціального призначення в освітньому (навчально-тренувальному) процесі військових навчальних закладів.*

**Ключові слова:** *курсанти, інформаційні технології, освітнє середовище, майбутні фахівці інженерних військ, підготовка, навчально-тренувальний процес, військові навчальні заклади.*

В умовах модернізації озброєння та засобів збройної боротьби, збільшення частки використання нових технологій у службово-бойовій діяльності в умовах воєнного стану, а також з урахуванням специфіки бойового застосування частин та підрозділів інженерних військ [1], сучасні фахівці інженерних військ повинні бути не лише готовими до реалізації професійних функцій, а й вільно орієнтуватися в інформаційному просторі сучасного соціуму.

Необхідність модернізації Збройних Сил України, ухвалена військово-політичним керівництвом держави, стало поштовхом до модернізації всіх аспектів діяльності армії, зокрема й систему військової освіти. Перед військовою освітою висунуто низку завдань:

- забезпечити нову якість військової освіти, вийти на рівень військово-професійної підготовки, що відповідає сучасним та перспективним вимогам до військових фахівців, зокрема й для інженерних військ;
- мережу військово-навчальних закладів привести у відповідність з параметрами кадрового замовлення на підготовку військовослужбовців в умовах воєнного стану.

У суспільстві наростають темпи інформатизації. Люди прагнуть вивільнити час і сили шляхом використання інноваційних технологій, які є своєрідними інтелектуальними фільтрами та розширюють можливість людської діяльності, дозволяючи вирішувати ширший спектр завдань [8]. Нові інформаційні технології проникають у всі сфери діяльності, що вимагає змістової та технологічної реструктуризації системи професійної підготовки високо компетентних фахівців, зокрема й військових фахівців.

У найзагальнішому виді інформатизація освіти повинна бути забезпечена методологічними орієнтирами, теоретичною базою та технологічними способами вирішення таких завдань [10]:

- 1) зміщення акценту з цілей та змісту освіти, методів та форм організації освітнього процесу на розвиток особистості курсантів, їхньої інтелектуалізації та соціалізації в умовах інформаційного суспільства;