

Сафонова А. О., гр. ДТ-Ш19

## **ВІРТАЛЬНІ ГРАФІЧНІ РОБОТИ ЯК СУЧАСНИЙ НАПРЯМ ДИСТАНЦІЙНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧА ОСВІТИ**

Дистанційна підтримка освітнього процесу на сьогодні займає важливу частину в підготовці майбутніх фахівців. Серед її критеріїв: мобільність, індивідуальний підхід, швидка адаптація та залучення передових технологій. Саме дистанційне опанування навчальних курсів дозволило в сучасних умовах «корона-кризи» створити дієздатну систему навчання, яка може працювати в будь-якому місці, на будь-якому пристрої та ефективно досягати поставлених задач. При цьому, самим головним в досягненні поставленого навчального результату залишилося зацікавлення самого здобувача освіти в досягненні результату, самонавчання, самоконтроль та прагнення до навчання. Викладачі також активно залучають все більше нових методичних підходів, розроблених практичних та лабораторних занять, проводять на новому рівні лекційні завдання, не ставлять перед собою лише передати навчальний матеріал, а демонструють, що він важливий до самих здобувачів освіти та є невід'ємною компонентом їх професійного становлення.

Найбільш розповсюджений шлях привернути увагу здобувачів освіти є демонстрація сучасних технологій, з якими всі наче знайомі, але демонстрація їх залучення в інших професійних напрямках формує справжню зацікавленість. Яскравим прикладом є залучення віртуальних технологій, які дозволяють долучитися до неіснуючого простору, який можна оцінити лише візуально через екран, намагатися доторкнутися до його предметів, яких не існує, але які можливо виготовити за потреби. Особливу роль практичного залучення віртуальності прослідковується у так званих віртуальних графічних роботах, які завдяки наявним сучасним технічним засобам, таким як шоломи віртуальної реальності, дозволяють поринути у безмежний вирій інформаційних систем та виконання поставленого графічного навчального завдання. Поки на сьогодні це лише окремі випадки залучення в навчальному процесі провідних закладів освіти світу, але ця технологія стає все більш доступнішою та перспективною для дистанції роботи здобувачів освіти і в інших закладах. Так, наприклад, завдяки унікальній програмі Tilt Brush від компанії Google, можливе створення неймовірних графічних робіт у віртуальному позиціонуванні. Завдяки шолому віртуальної реальності та спеціальних джойстиків-контролерів досягається створення 3D-робіт з неймовірною вишуканістю, залученням великого діапазону існуючих та неіснуючих графічних засобів та матеріалів, а саме головне – відсутні будь-якій межі у матеріалах, безмежні робочі поверхні для виконання графічних робіт. Це не лише інтригує, зацікавлює здобувача освіти до навчання новому, а й дає стимул до розвитку, не зупинятися лише на ідеї, а її трансформувати, шукати нові шляхи вирішень, ставити нові задачі.