

Кивлюк, Ольга Петрівна. Віртуалізація освітнього простору як прагматичний складник розвитку інформаційної педагогіки / О. П. Кивлюк // Вища освіта України : теоретичний та науково-методичний часопис. - 2012. - № 1. - С. 25-30.

См. [ссылки:](http://irbis.npu.edu.ua/irbis64r/images/2.jpg) Повний текст, [ссылки:](http://irbis.npu.edu.ua/irbis64r/images/15.jpg) Повний текст у Репозитарії

Сладкевич, Н. В. Віртуальна реальність та інтерфейс комп'ютерно ігри / Н. В. Сладкевич // Політологічний вісник : [збірник наукових праць] / Політологічний центр при Київському нац. ун-ті ім. Т. Шевченка. - Київ : Інтас, 2012. - Вип. 64. - С. 64-71.

Собко, О. І. Віртуальна освіта: реальність і перспективи / О. І. Собко // Молода наука НПУ імені М. П. Драгоманова : Збірник праць за матеріалами семінару "Основи педагогіки вищої школи" для аспірантів / Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. - К. : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2010. - С. 238-250.

Пугачов, Дмитро. Стежками дитячої віртуальності : огляд сучасної віртуальної та ігрової продукції для дітей / Д. Пугачов // Соціальний педагог. Шкільний світ. - 2018. - № 5. - С. 4-12.

Ступа, Я. Віртуальна реальність у школах : зарубіжні приклади / Я. Ступа // Педагогічна майстерня : Науково-методичний журнал. - 2018. - № 11. - С. 34-36.

Блажко, О. А. Використання технології віртуальної реальності при створенні електронного навчального континенту / О. А. Блажко, С. Ю. Марулін, Г. В. Булах // Інформаційні технології та взаємодії : матеріали доповідей V Міжнародної науково-практичної конференції, 20-21 листопада 2018 року / М-во освіти і науки України, Київський нац. ун-т ім. Т. Шевченка, Нац. техн. ун-т України "КПІ ім. І. Сікорського", Ін-т кібернетики ім. В.М. Глушкова НАН України, Ін-т інформ. технологій і засобів навчання, Інститут програмних систем НАН України. - Київ, 2018. - С. 369-370.

Подобєд, М. Б. Цифрове навчання в школі. Як здолати скептичне ставлення? / М. Б. Подобєд // Географія : Науково-методичний журнал. - 2020. - № 17/18. - С. 24-26.

Половая, Н. О. Віртуальне навчання як головний вектор нової інформаційної епохи [Текст : Електронний ресурс] / Н. О. Половая. - Електронні текстові дані // Грані : науково-теоретичний і громадсько-політичний альманах / Дніпропетровський нац. ун-т ім. О. Гончара, Дніпропетровський регіон. ін-т держ. управління, Центр соціально-політичних досліджень. - Дніпропетровськ : Грані, 2015. - Т. 18, № 10/1 (126). - С. 92-97. - Назва з титул. екрана. - Режим доступу: <https://grani.org.ua/index.php/journal/issue/view/115> (дата звернення 24.03.2021). - DOI 10.15421/1715201.

См. [ссылки:](http://irbis.npu.edu.ua/irbis64r/images/2.jpg) Повний текст, [ссылки:](http://irbis.npu.edu.ua/irbis64r/images/2.jpg) Повний текст,

Корзун, Катерина. Використання застосунків віртуальної та доповненої реальності на уроках української літератури [Текст] / К. Корзун // Українська мова і література в школі : Науково-методичний журнал. - 2021. - № 4. - С. 18-19.

Дущенко, О. С. Підходи до використання технологій доповненої та віртуальної реальності в освітньому процесі [Текст] = Approaches to use of augmented and virtual reality technologies in the educational process / О. С. Дущенко // Комп'ютер у школі та сім'ї : Науково-методичний журнал. - 2020. - N 2 (158). - С. 23-28. - ISSN 2307-9851.

Величко, С. Віртуальна реальність як складова освітнього середовища у формуванні особистості студента [Текст : Електронний ресурс] / С. Величко. - Електронні текстові дані // Наукові записки / Міністерство освіти і науки України, Кіровоградський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка. - Кіровоград, 2014. - **Серія** : Педагогічні науки, **Вип. 125**. - С. 3-6. - Назва з титул. екрана. - Режим доступу: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=njuu_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21COLORTERMS=0&S21P03=I=&S21STR=Ж68990:Пед.%2F2014%2F125 (дата звернення 03.04.2022).

Довгалець С. М. Розробка програмних засобів для відтворення віртуальної реальності / С. М. Довгалець, Ю. В. Карпюк // Молодий вчений. - 2017. - № 5. - С. 471-474. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2017_5_109

Гнедко Н. М. Технології віртуальної та доповненої реальності в освітньому середовищі вищого навчального закладу / Н. М. Гнедко // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти. - 2017. - Вип. 17. - С. 44-48. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ozfm_2017_17_14

Малюк Є. О. Технологія "віртуальної реальності" та відеоігри: медіакультурний аспект / Є. О. Малюк // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. - 2017. - Вип. 39. - С. 297-304. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2017_39_35

Климнюк В. Є. Віртуальна реальність в освітньому процесі / В. Є. Климнюк // Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил. - 2018. - № 2. - С. 207-212. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ZKhUPS_2018_2_30

Морозов В. В. Модель інформаційної взаємодії в проектах створення дистанційного навчання на основі віртуальної реальності / В. В. Морозов, Т. М. Шелест, М. В. Проскурін, Г. В. Гусак // Управління розвитком складних систем. - 2019. - Вип. 37. - С. 144-152. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Urss_2019_37_25

Кисельова О. І. Роль віртуальної реальності у забезпеченні якості освітніх послуг закладів вищої освіти / О. І. Кисельова // Збірник наукових праць Одеської державної академії технічного регулювання та якості. - 2019. - Вип. 2. - С. 22-29. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/zbodatr_2019_2_5

Тимчина В. Нові перспективи освітнього процесу: віртуальна та доповнена реальність / В. Тимчина, Н. Тимчина // Нова педагогічна думка. - 2020. - № 1. - С. 42-46. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd_2020_1_10

Ветчанін Є. Використання віртуальної реальності в освітньому процесі та профорієнтаційній роботі на прикладі програмного продукту vnanalytics / Є. Ветчанін, Д. Горбатовський // Освітологічний дискурс. - 2020. - № 1. - С. 80-93. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/osdys_2020_1_9

Галат Н. К. Перспектива впровадження відеоігор і елементів віртуальної реальності в освітній процес / Н. К. Галат // Креативний простір. - 2021. - № 3. - С. 5-7. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/krpr_2021_3_3

Волинець К. Використання технологій віртуальної реальності в освіті / К. Волинець // Неперервна професійна освіта: теорія і практика. - 2021. - Вип. 2. - С. 40-47. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NPO_2021_2_7

Козяр М. М. Інформаційно-цифрові технології доповненої та віртуальної реальності в освіті: огляд технічних і дидактичних можливостей / М. М. Козяр, О. С. Тимошук // Інноваційна педагогіка. - 2022. - Вип. 45. - С. 179-183. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/innped_2022_45_38

Слупська Я. О. Застосування віртуальної реальності (VR) у освіті / Я. О. Слупська, О. В. Шкуренко // Молодий вчений. - 2022. - № 9. - С. 82-88. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2022_9_21

Сороко Н. Моделі взаємодії учасників освітнього середовища з використанням засобів доповненої та віртуальної реальностей у закладі загальної освіти / Н. Сороко, В. Ткаченко // Фізико-математична освіта. - 2023. - Т. 38, № 3. - С. 63-72. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/fmo_2023_38_3_11

Designing a Workplace in Virtual and Mixed Reality Using the Meta Quest VR Headset / Adrian Vodilka, Marek Kočiško, Simona Konečná, Martin Pollák // Advances in Design, Simulation and Manufacturing VI Proceedings of the 6th International Conference on Design, Simulation, Manufacturing: The Innovation Exchange, DSMIE-2023, June 6–9, 2023, High Tatras, Slovak Republic - Volume 1: Manufacturing Engineering. - Springer Nature Switzerland AG, 2023. – Pp. 71-80. – Режим доступу: https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=3z_AEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA71&dq=%22meta+quest%22&ots=uX-5CrgSoT&sig=LHepA2jBE1wzTmmEohs60tsIuTY&redir_esc=y#v=onepage&q=%22meta%20quest%22&f=false

Шакун Н. Інтерактивне навчання та використання віртуальної реальності в освіті / Н. Шакун, М. Кравчук // Наукові інновації та передові технології. – 2024. – № 1(29). – С. 816-830. – Режим доступу: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nauka/article/view/8495/8540>

Сушинський І. К. Дослідження методів гейміфікації навчання у середовищі віртуальної реальності з використанням ейдетичних методик : пояснювальна записка до атестаційної роботи здобувача вищої освіти на другому (магістерському) рівні, спеціальність 121 – Інженерія програмного забезпечення / І. К. Сушинський ; М-во освіти і науки України, Харків. нац. ун-т радіоелектроніки. – Харків, 2020. – 83 с. – Режим доступу: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/7eb816d6-eadd-4bea-87e5-523619733437/content>

Орлов О. К. Методи та технології розробки навчальних програм із застосуванням віртуальної реальності : пояснювальна записка до атестаційної роботи здобувача вищої освіти на другому (магістерському) рівні, спеціальність 122 – Комп'ютерні науки / О. К. Орлов ; М-во освіти і науки України, Харків. нац. ун-т радіоелектроніки. – Харків, 2020. – 97 с. – Режим доступу: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/e405adfd-6d8b-4164-9b02-3c9d9fcb7c25/content>