

ІНТЕГРАЦІЯ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Руднік Юлія Вікторівна

ORCID ID: 0000-0002-5171-4762

канд. пед. наук, старший викладач кафедри іноземних мов і методик їх навчання
Київський університет імені Бориса Грінченка, Україна

Сьогодні все частіше поряд із розумінням інноваційних технологій навчання з'являється їх ототожнення із цифровими, що безперечно зумовлено процесами диджиталізації традиційних технологій навчання та розвитку технологій. Застосування сучасних технологій навчання іноземних мов передбачає інтеграцію цифрових додатків та ресурсів в освітній процес. Все більшою популяризацією та аналізом можливостей інтеграції користуються імерсивні технології, зокрема технології віртуальної та доповненої реальності, що зумовлено такими явищами як технологізація та гейміфікація, що встановлюють сучасні освітні тренди.

Імерсивні технології доповненої реальності передбачають комбінування контексту реального світу з додатковими контекстуальними елементами, запропонованими комп'ютером, тоді як технології віртуальної реальності створюють абсолютно новий світ, у який занурюється суб'єкт навчання. Застосування імерсивних технологій доповненої реальності є більш поширеним на сьогодні, оскільки вони не потребують застосування спеціальних пристроїв, таких як окуляри віртуальної реальності, що робить їх доступнішими та більш дослідженими.

Як відомо, закордонні вчені Karacan and Kemal запропонували класифікацію додатків доповненої реальності, які застосовуються у навчанні іноземних мов, розподіливши їх на три групи [1]. До першої групи належать додатки доповненої реальності на основі зображень, які потребують застосування певного готового набору карток (Octaland 4D+, Animal 4D+, Space 4D+, Dinosaur 4D+, Ocean 4D+, Humanoid 4+, Cars 4D+, and History of Aircraft 4D+), до другої групи – додатки доповненої реальності на основі створення та до третьої додатки доповненої реальності без маркерів. Прикладом додатків другої та третьої групи є застосування додатку Metaverse Studio, який надає можливість як застосування заздалегідь створеного контенту, так і розробку власного. Серед дидактичних можливостей означеного додатка серед іншого є можливість створення ігор, квізів, сторітелінгу, а також вправ для тренування лексичних одиниць та граматичних конструкцій, створення фонетичних вправ, а також завдань для формування іншомовних умінь з інтеграцією фото, відео контенту, опитування та іншого.

Своєю чергою закордонний дослідник Lan розробив класифікацію додатків віртуальної реальності для вивчення іноземної мови [2]. Його класифікація ґрунтується на 5 групах додатків, а саме розважальні, соціальні мережі, візуальний досвід та створення і взаємодія. Серед популярних додатків віртуальної реальності, які можна знайти на цифровій платформі Steam – це Language Lab (опановування іноземною мовою відбуваються у процесі з її безпосередньою взаємодією у навчальному режимі, або у грі – за методом повної фізичної реакції (TPR), запропонованим Джеймсом Ашером), Mayflower Reflections та Solar System VR (опановування іноземною мовою відбуваються у режимі кінематографічної оповіді з акцентом на аудіюванні як виді мовленнєвої діяльності), Great Paintings VR and the Omni Gallery (опановування іноземною мовою відбувається у контексті інтеграції з

мистецтвом у режимі віртуальної екскурсії), Google Earth VR та BRINK Traveler (опановування іноземною мовою відбувається у контексті інтеграції з географією та найкраще реалізується у процесі вивчення теми подорожей).

Серед інших можливостей, які пропонують технології віртуальної реальності є застосування віртуальної білої дошки. До прикладу, застосування додатку Dry Erase: Infinite VR Whiteboard дозволяє прослідкувати еволюцію від традиційної дошки, Jamboard до роботи у віртуальному світі. Серед очевидних переваг додатку – це необмежений простір, можливість інтеграції зображень, документів тощо., а також можливість трансляції у YouTube.

Звісно застосування технологій доповненої реальності є більш розповсюдженим ніж віртуальної, що об'єктивно обумовлено матеріальним аспектом необхідності забезпеченням відповідним технологічним оснащенням та програмним (більшість додатків віртуальної реальності є платними), проте їх дидактичний потенціал свідчить про необхідність подальшого вивчення та емпіричних досліджень щодо впливу на якість іншомовної освіти.

Висновки. Імерсивні технології доповненої та віртуальної реальності все частіше застосовуються в освітньому процесі. Технологічний розвиток сприяє доступності цих технологій на потребах у вивченні застосування їх ефективності у навчанні іноземних мов, оскільки вони демонструють позитивний дидактичний потенціал та визначають майбутні траєкторії розвитку технологій навчання.

Список використаних джерел:

1. Karacan, C. G., & Kemal A. Educational Augmented Reality Technology for Language Learning and Teaching: A Comprehensive Review. Shanlax International Journal of Education, 9(2), 2021, 68-79. <https://doi.org/10.34293/education.v9i2.3715>.
2. Lan, Y.J. (2020). Immersion, interaction, and experience-oriented learning: Bringing virtual reality into FL learning, Language Learning and Technology, 24(1), 1-15.