

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

Бровко К.А.

доктор філософії;

Лобода О.В.

старший викладач,

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

IMMERSIVE LESSON CRAFT: НОВА ГЕНЕРАЦІЯ У НАВЧАННІ ІМ ЯК КЛЮЧ ДО ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ СПРЯМОВАНOSTІ СТУДЕНТІВ УНІВЕРСИТЕТУ

В площині цифровізації, діджиталізації освітнього процесу, інноваційні підходи стають невід'ємною частиною сучасної освіти, революціонізуючи спосіб, яким ми навчаємося та сприймаємо знання. Так, особливого контексту набуває проблема застосування імерсивних технологій на заняттях з іноземної мови як засобу формування пізнавальної спрямованості студентів університету. Так, використання імерсивних технологій здатне забезпечити повне занурення та реалістичне моделювання віртуального світу з високим ступенем деталізації. Важливим при цьому є те, що сучасні ігри запозичили частину технік, елементів з різних соціальних сфер. Ці атрибути, дозволяють студентам експериментувати з різними соціально-педагогічними сценаріями та професійними ситуаціями без реальних наслідків.

Досліджуючи проблему впровадження імерсивних технологій у викладання іноземних мов, необхідно згадати офіційні документи, які підтримують цифровізацію освіти та розвиток цифрових навичок педагогів в Україні: «Європейська рамка цифрової компетентності освітян» (DigCompEdu) (2017) [2], «Цифрова агенда України – 2020 (Цифровий порядок денний України-2020)» [9], тощо.

Слід також відмітити популяризацію численних виступів зарубіжних спікерів на каналі TED Talks присвячених застосуванню віртуальних лабораторій в навчанні.

Імерсивні технології отримали свою назву від поняття імерсії – навчання в різних напрямках, із залученням різних органів відчуттів. Уважаємо найбільш важливим окреслення поняття імерсії, що прямо співвідноситься з проблемою мовної підготовки педагогів: імерсія трактується як тривале занурення студентів в іншомовне середовище з мінімальним використанням рідномовного спілкування або ж як білінгвальне навчання. Імерсія є способом і технологією тривалого занурення майбутніх педагогів в іншомовний простір на засадах іншомовного чи білінгвального навчання із залученням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що передбачають використання студентами відео, аудіо, текстової інформації з метою формування відповідних професійних компетенцій [1; 6; 8].

Важливим для нашого дослідження є визначення терміну «віртуальна реальність» (VR) як сукупності апаратних і програмних систем, які прагнуть вдосконалити всеохоплюючу чуттєву ілюзію присутності в іншому середовищі, забезпечуючи топографію, рух і фізику, які пропонують ілюзію буття поза межами реального світу [3; 5].

Слід звернути увагу на перевагах застосування імерсивних технологій як засобу формування пізнавальної спрямованості студентів університету на заняттях з іноземної мови. Зокрема: встановлення міжпредметних зв'язків; піднесення рівня вмотивованості майбутніх педагогів до вивчення іноземної мови, автономії й профілізації змісту навчання; симуляція професійних викликів з можливістю їх вирішення шляхом активізації творчого мислення; підвищення ефективності навчання, спрямування людської поведінки, подолання бар'єрів, розв'язання життєвих ситуацій [4; 7].

Так, з метою унаочнення сутності, основних переваг та специфіки реалізації імерсивних технологій в формуванні пізнавальної спрямованості студентів університету під час занять з іноземної мови, нами розроблено таблицю, що відображає означені характеристики (див. табл. 1).

Таблиця 1

**Освітні можливості реалізації імерсивних технологій
у формуванні пізнавальної спрямованості студентів університету
під час занять з ІМ**

Імерсивні технології	Призначення імерсивних технологій	Переваги в застосуванні	Специфіка реалізації
1	2	3	4
3D моделювання (Second Life)	Розширення потенціалу імітації шляхом застосування синхронних рольових інтерв'ю майбутніх педагогів з використанням аватарів	Розвиток професійних навичок спілкування	Сприяє максимальній залученості до процесу комунікації у вигляді гри, аналізу й вирішення ситуації
Лабораторії віртуальної реальності «Labster»	Симуляції розв'язання кейс-методів професійного спрямування без негативних наслідків	Унаочнена деталізація будь-якої професійно-орієнтовано ситуації; спонукальний чинник розвитку творчості студентів і здійснення навчання в ігрові формі	Дає змогу максимально унаочнити комунікативні процеси; мова виступає інструментом формування відповідних професійних компетентностей
MozaBook та MozaWeb	Візуалізація 3D-моделі сюжетів професійних ситуацій у тривимірному вигляді та опис події англійською мовою	Не розпорошує уваги учасника на другорядні зовнішні подразники, що дає можливість зосередитися безпосередньо на навчальному матеріалі та його візуалізації й аудіо-, текстовій чи графічній інтерпретації	Концентрація уваги на віртуальній (або ж змішаній чи доповненій) інформації з дисциплін фахової групи дає їм змогу зосередитися на поставленому завданні та вирішити його із залученням ресурсів інформаційного простору

Продовження Таблиці 1

1	2	3	4
Google Expeditions	Відвідування лекцій, семінарських занять, участь в різноманітних заходах та проектах провідних зарубіжних науковців в режимі реального часу на відстані сотень кілометрів	Кожен суб'єкт освітнього процесу є повноправним учасником подій, представлених у віртуальній реальності	Розширення обсягу знань з обраного фаху шляхом відвідування провідних зарубіжних заходів без фізичного переміщення, що особливо актуально в умовах карантину та дистанційного навчання

Джерело: авторська розробка Бровко К.А.

Розглянувши таблицю, що відображає сутність, основні переваги та специфіку реалізації імерсивних технологій в формуванні пізнавальної спрямованості студентів університету під час занять з іноземної мови в межах діяльності Центру інноваційних технологій (ICR) в Київському столичному університеті імені Бориса Грінченка, слід навести приклад застосуванням вищезазначеної технологічної складової.

Оскільки в означеному центрі функціонують три ротаційні осередки ICR, а саме: STEM-Lab (осередок роботи з роботами); IT-Lab (осередок роботи з ІКТ); VR-zone (осередок віртуальної та доповненої реальності). Студенти університету можуть практикуватися в синхронних рольових інтерв'ю з використанням аватарів. Ці аватари є тривимірними графічними зображеннями. Студенти університету можуть використовувати свої аватари, щоб спілкуватися мовою тіла, включаючи міміку. Наушники з вбудованими мікрофонами забезпечують словесне спілкування між аватарами.

Отже, характеризуючи навчальні ігри для майбутніх педагогів, варто також зазначити наступні переваги імерсивних технологій в формуванні пізнавальної спрямованості на заняттях з іноземної мови: цілі ігрових технологій більшою мірою узгоджуються із практичними потребами майбутніх фахівців; навчальна гра дозволяє поєднати широке охоплення проблем, глибину і багатоаспектність їх осмислення; ігрова форма включає момент соціальної взаємодії, готує

до конструктивного професійного спілкування; сприяють більшому включенню учасників взаємодії у процес навчання, спонукають їх до креативної активності; в іграх формуються ціннісні орієнтації та настанови професійної діяльності, легше переборюються стереотипи, коригується самооцінка; в іграх виявляється особистість учасника, її індивідуальні особливості, стиль ділового партнерства; ігрове моделювання сприяє включенню учасників в рефлексію, надає можливість всебічного аналізу, інтерпретації, осмислення отриманих результатів.

Список використаних джерел:

1. Al-Malah, D. K., Abdul-Rahman, Ibrahim, S., Hamed, & Alrikabi, H. T. (2020). The Interactive Role Using the Mozabook Digital Education Application and its Effect on Enhancing the Performance of eLearning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(20), 21–41. DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.17101>
2. Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
3. Ebadi, S., & Ebadijalal, M. (2022). The effect of Google Expeditions virtual reality on EFL learners' willingness to communicate and oral proficiency. *Computer Assisted Language Learning*, 35(8), 1975–2000. DOI: <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1854311>
4. Hein, R. M., Wienrich, C., & Latoschik, M. E. (2021). A systematic review of foreign language learning with immersive technologies (2001-2020). *AIMS Electronics and Electrical Engineering*, 5, 117–145. DOI: <https://doi.org/10.3934/electreng.2021007>
5. Huang, X., Zou, D., Cheng, G., & Xie, H. (2021). A Systematic Review of AR and VR Enhanced Language Learning. *Sustainability*, 13(9), 4639. DOI: <https://doi.org/10.3390/su13094639>
6. Palamar, S., Brovko, K., & Semerikov, S. (2023). Enhancing foreign language learning in Ukraine: immersive technologies as catalysts for cognitive interest and achievement. In X International Conference «Information Technology and Implementation» – ICon-MaSTEd2023 (pp. 69–81). Kyiv, Ukraine.
7. Platte, B., Platte, A., Roschke, C., Thomanek, R., Rolletschke, T., Zimmer, F., & Ritter, M. (2020). Immersive Language Exploration with Object Recognition and Augmented Reality. In Proceedings of the Twelfth Language Resources and Evaluation Conference (pp. 356–362). European Language Resources Association. URL: <https://aclanthology.org/2020.lrec-1.44>
8. Semerikov, S. O., Vakaliuk, T. A., Mintii, I. S., Hamaniuk, V. A., Soloviev, V. N., Bondarenko, O. V., Nechypurenko, P. P., Shokaliuk, S. V.,

Moiseienko, N. V., & Shepiliev, D. S. (2022). Immersive ELearning Resources: Design Methods. In Digital Humanities Workshop DHW 2021 (pp. 37–47). Association for Computing Machinery. DOI: <https://doi.org/10.1145/3526242.3526264>

9. Цифрова адженда України – 2020. URL: <https://uccr.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>