

СТВОРЕННЯ ВІРТУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ СПРЯМОВАНOSTІ СТУДЕНТІВ УНІВЕРСИТЕТУ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Бровко Катерина Андріївна,
доктор філософії в галузі педагогіки,
старший викладач кафедри англійської мови та комунікації
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
м. Київ, Україна

Анотація. В статті зосереджується увага на ефективності застосування імерсивних технологій навчання з метою формуванню пізнавальної спрямованості студентів університету до вивчення іноземної мови. Виділено позитивні аспекти застосування імерсивних технологій з метою формування пізнавальної спрямованості студентів університету до вивчення іноземної. Розкрито особливості застосування лабораторії віртуальної реальності 3D моделювання (Second Life) в межах окресленої проблематики дослідження.

Ключові слова: пізнавальна спрямованість, іноземна мова (ІМ), ІКТ, студенти, віртуальні реальність.

В умовах діджиталізації та швидкого розвитку інформаційних технологій, все більшої актуальності набуває проблема імплементації практик створення віртуального освітнього середовища у закладах вищої освіти засобами імерсивних технологій. Імерсивні технології створюють нові можливості для поглибленого та інтерактивного навчання, дозволяючи студентам занурюватися в навчальний процес на абсолютно новому рівні. Такі технології сприяють формуванню пізнавальної спрямованості студентів університету, адже вони активізують процеси самостійного навчання, дають змогу інтегрувати різноманітні мультимедійні елементи, що підвищує мотивацію та зацікавленість у навчанні.

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) [1], «Цифровий порядок денний України-2020» [5], тощо.

Серед позитивних аспектів застосування імерсивних технологій з метою формування пізнавальної спрямованості студентів університету до вивчення іноземної мови виділяємо наступні: 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 [2; 3; 4].

Яскравим представником лабораторії віртуальної реальності, що сприяє максимальній залученості до процесу комунікації у вигляді гри, аналізу й вирішення ситуації, а також розвитку професійних навичок спілкування виступає 3D моделювання (Second Life). Означена лабораторія пропонує розширення потенціалу імітації шляхом застосування синхронних рольових інтерв'ю майбутніх педагогів з використанням аватарів. Більш того, використання аватарів дозволяє студентам переміщуватися між різними культурами і соціальними середовищами, що є надзвичайно корисним для розвитку міжкультурної компетентності.

Такий підхід відкриває нові можливості для використання гейміфікації в освіті, де студенти не лише навчаються, але й переживають процеси, схожі на реальні професійні ситуації, що значно збільшує їхню пізнавальну спрямованість до вивчення іноземної мови.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
2. 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>
3. 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>
4. Бровко К. А., Лобода О. В. *Immersive lesson craft: нова генерація у навчанні ІМ як ключ до формування пізнавальної спрямованості студентів університету*: Педагогічні науки: методологія, теорія, практика. Матеріали II науково-практичної конференції, 18-19 жовтня 2024 р., м. Чернівці.
5. Цифрова адженда України – 2020. URL: <https://uccr.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>