

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Дополненная реальность в языковой аудитории

Авраменко Анна Петровна

Кандидат наук

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия

E-mail: avram4ik@gmail.com

Интеграция технологий в образование сегодня происходит не только в рамках дистанционной и смешанной форм обучения, но трансформирует традиционные курсы, в нашем случае по дисциплине «Иностранный язык» в профильном ВУЗе. Мобильные технологии создают условия для дополненной реальности (Augmented Reality - AR) в любой аудитории.

Дополненная реальность - это система, которая совмещает в себе виртуальное и реальное в реальном времени и пространстве [3]. Иногда дополненную реальность называют: «расширенная реальность», «улучшенная реальность», «обогащённая реальность» - подобные определения отражают идею об увеличении возможностей субъекта в конкретный момент посредством использования портативных устройств (смартфон, планшет, «умные» часы и т.д.).

В настоящее время, согласно международным и национальным образовательным стандартам (третьего поколения), одной из центральных целей обучения в ВУЗе становится развитие профессиональной компетенции студентов. Ключевыми компонентами данной компетенции являются навыки и умения работы с информацией, работы в команде, обучения через всю жизнь (Lifelong Learning - LLL), критического мышления и т.д. Формирование перечисленных ЗУН требует организации учебного процесса в рамках интеграционного подхода, в основе которого лежат такие принципы, как: междисциплинарность, коммуникативность, визуализация и персонализация.

В образовательном контексте элементы дополненной реальности раскрывают широкий дидактический потенциал как средство обучения, способствуя реализации современных подходов и методов, а также достижению новых целей. Это объясняется тем, что дидактические свойства дополненной реальности включает в себя аутентичность, интерактивность, наглядность и индивидуализированность. Данные свойства определяют дидактические функции инструментов дополненной реальности: доступ к материалам, обеспечение мультимедийной поддержки и обратной связи, а также организацию совместной и индивидуальной работы. Более того, приведенные функции осуществляются в игровом формате, что соотносится с социальным заказом общества на геймификацию учебного процесса. На практике описанный выше дидактический потенциал реализуется в проблемно-поисковых и творческих заданиях (форматов веб квест, кейс, ролевые игры и т.д.).

В данном исследовании рассматривается модель проектирования дополненной реальности в модуле «Практика речевого общения» по профильной дисциплине «Иностранный язык» (английский язык, уровень В2-С1, длительность курса 72 часа, возраст аудитории 18-20 лет, ступень обучения - бакалавриат). Гипотеза эксперимента заключается в предположении о том, что создание ситуации дополненной реальности в языковой аудитории позволяет формировать коммуникативную и социокультурную компетенции как компоненты профессиональной компетенции, что отвечает требованиям к системе образования и способствует подготовке высококвалифицированных кадров. Количественные (статистические данные измерения индивидуального прогресса учащихся) и качественные (фокус группа) результаты эксперимента за 2014/2015 и 2015/2016 учебные годы подтверждают

состоятельность выдвинутой гипотезы.

Теоретическую базу для исследования составляют: метод активизации возможностей личности и коллектива [1], модель интеграции мобильных технологий в преподавание иностранных языков [2] и описание структуры ИК компетенции [4]. На основе данных положений разработана инновационная система заданий с постепенным внедрением элементов дополненной реальности:

1) Доступ к материалам:

- мобильные словари и тезаурусы;
- лингвистические корпуса английского языка (национальные британский и американский корпуса) и базы данных, доступные онлайн;
- открытые курсы (Massive Open Online Courses - MOOCs);

1) Организация работы: WhatsApp;

2) Языковая практика - грамматика: Grammar in Use App;

3) Языковая практика - лексика: FlashCards, MindMaps, Wordle, CrosswordsLab, Instagram;

4) Визуализация и геймификация: GeoGuessr, ToonDoo, Second Life.

Для организации учебного процесса выбрано наиболее популярное, по результатам опроса участников, приложение WhatsApp. В нем используется опция создания группы обсуждения для информирования о событиях и обмена метаинформацией. Использование аутентичных материалов, в том числе интеграция открытых курсов, обеспечивают студентов возможностью стать частью мирового научного сообщества. Приложения, направленные на практику лексики и грамматики, позволяют минимизировать временные затраты на закрепление языкового материала в аудитории.

Итак, проектирование дополненной реальности в языковой аудитории предполагает систематичное применение определенного набора сервисов для создания серии заданий, направленных на развитие коммуникативного и социокультурного компонентов профессиональной компетенции студентов.

Источники и литература

- 1) Китайгородская Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам. М., 2009.
- 2) Титова С.В., Авраменко А.П. Мобильное обучение иностранным языкам. М., 2014.
- 3) Azuma R., A Survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environments, pp. 355—385, August 1997.
- 4) Dudeney G., Hockly N., Pegrum M. Digital Literacies. Pearson Education Limited, 2013.