

И. И. Любанец

старший преподаватель,

Е. В. Шило

старший преподаватель,

И. Г. Копытич

старший преподаватель

Барановичский государственный

университет

ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ (НА ПРИМЕРЕ ПРИЛОЖЕНИЯ MONDLY LEARN LANGUAGES VR)

Современный образовательный процесс трудно представить без использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), это не только требование времени, но и та реальность и та среда, которая сегодня позволяет обучению выходить на новый уровень. При этом следует отметить, что ИКТ развиваются быстро и заполняют собой не только жизненное, но и учебное пространство. Если говорить о языковом образовании, то буквально пять лет назад CD-диски к учебникам были неотъемлемой частью основного учебного комплекта, а на данном этапе весь учебник и все его компоненты, включая аудио- и видеоприложения, находятся в открытом онлайн-доступе.

Использование новых технологий в процессе обучения иностранным языкам служит для:

- создания комфортной учебной среды, способствующей продуктивному освоению и совершенствованию навыка говорения;
- содействия в преодолении языкового барьера обучающимися;
- стимулирования навыка межъязыковой и межкультурной коммуникации;
- усиления страноведческого аспекта изучаемого языка.

Технологии, появляющиеся для обычного пользователя, моментально находят применение в образовании. Так, с появлением технологии виртуальной реальности, образовательный процесс приобрел еще одно эффективное средство обучения. Однако на современном этапе в учреждениях высшего образования использование технологии виртуальной реальности как составляющей части информационно-коммуникационных технологий в обучении иностранному языку еще не так широко апробировано. Погружение обучающегося в виртуальную реальность и предоставление ему возможности не просто увидеть, но и стать частью социокультурной реальности стран изучаемого языка, является перспективным направлением развития языкового образования в мире.

Виртуальная реальность (*virtual reality, VR*) – технология, которая переносит обучающихся в искусственно созданный цифровой мир. Этот термин применяется для всех типов моделирования реальности техническими средствами путем воздействия на ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность позволяет создавать искусственные миры, выдуманные сюжеты и всевозможные комбинации из них, а также накладывать цифровой мир на настоящий [2, с. 6].

Главная особенность обучения посредством виртуальной реальности в том, что оно интерактивное. Существуют такие разновидности виртуальной реальности, как дополненная реальность (*augmented reality*) и смешанная реальность (*mixed reality*).

Дополненная реальность достраивает окружающую нас действительность, накладывая на нее цифровые проекции. Так работает, например, приложение шведского магазина *Ikea*, которое позволяет увидеть, как будет выглядеть купленная мебель в реальной комнате [5].

Смешанная реальность комбинирует настоящий и цифровой миры. Например, «настольные» виртуальные игры, у которых есть виртуальные доски, карты, фигуры или другие игровые элементы [8]. Преимущества дополненной/«смешанной» реальности перед виртуальной реальностью

закljučаются не только в ее незатратности, но еще и в прямой связи с объективной реальностью, которая, в отличие от виртуальной реальности, не позволяет воспринимать изображаемое как игру, развлечение, психологически не имеющее отношения к серьезным делам и занятиям. При этом «смешанная» реальность «усиливает» восприятие обучающимся изображаемого и развивает интуитивные навыки взаимодействия с реальным миром. В отличие от виртуальной реальности, которая полностью поглощает мысли и чувства пользователя и переносит его в нереальный, сконструированный мир, заставляя забыть о реальном, окружающем мире, «смешанная» реальность не замещает объективную реальность, а «развивает» ее, так как дает возможность увидеть в ней новый, виртуальный объект. Ясно, что технологии «дополненной» реальности имеют большое будущее в создании учебных пособий и тренажеров принципиально нового типа [3].

Следует выделить два важных направления в использовании учебной виртуальной реальности: ролевые игры и виртуальные экскурсии. Ролевые игры широко используются в преподавании иностранных языков, особенно при коммуникативном подходе, они дают возможность обучающимся «примерить» на себя определенную социальную роль и в более естественной форме отработать и закрепить материал. Ролевые игры с использованием виртуальной реальности могут вывести весь процесс на совершенно иной уровень, где они в виде симуляции могли бы быть более эффективными, особенно когда это связано с реалиями. Например, очутиться в большом международном аэропорту и пройти регистрацию на рейс или паспортный контроль, сдать багаж, найти свой выход к самолету [1].

Компания *ATi Studios*, на базе платформы *Mondly*, разработала приложение *Learn Languages VR* для обучения иностранному языку в режиме виртуальной реальности [7].

Приложение *Mondly Learn Languages VR (MondlyVR)* – интерактивный искусственный интеллект, позволяющий изучать новые языки в режиме виртуальной реальности.

MondlyVR позволяет обучающимся беседовать с виртуальными персонажами на 30 разных языках. Приложение предлагает:

- мгновенное погружение в языковую среду;
 - получение отзывов о произношении;
 - ознакомление с новыми словами и предложениями, которые обогащают словарный запас обучающихся;
 - интерактивные сценарии бесед;
- мгновенную обратную связь в виртуальной обучающей среде.

Все это делает изучение языка интересным и легким.



Это программное обеспечение служит для изучения иностранного языка, опираясь на реалистичность обстановки. Лучший способ выучить иностранный язык – это создать условия близкие к реальным, путем воспроизведения сценариев из реальной жизни и разговоров. Виртуальная реальность предоставляет наилучшую возможность сделать это, имитируя живое взаимодействие. Использование тактильных или голосовых команд для активации систем распознавания речи могут исказить традиционные модели разговорного взаимодействия. Однако разработчики *MondlyVR* справились с этой трудной задачей [7].

Следует отметить тот факт, что обучающиеся в ходе учебных занятий испытывают некоторые трудности в иноязычном общении из-за страха

допустить ошибку, быть непонятыми и получить низкую оценку своих знаний.

В *Mondly VR* обучающийся не взаимодействует напрямую с преподавателем и это устраняет все барьеры. Вместо этого, он ведет беседы с автоботом чата, представленным различными персонажами, который взаимодействует с обучающимся на выбранном им языке, что позволяет ему чувствовать себя комфортно в условиях виртуальной беседы с автоботом.

В процессе обучения иностранному языку, программное обеспечение может выполнять функции, которые должны обеспечивать формирование языковой или коммуникативной компетенции: 1) осуществлять обучение и тестирование в режиме диалога; 2) моделировать реальные речевые ситуации с помощью графики, мультипликации и видео, создавать эффект контакта с языковой средой; 3) наглядно представляя речевую ситуацию, использовать ее как стимул, опоры в процессе диалога; 4) обеспечивать общение на изучаемом языке с создания виртуальной среды.

Во время воспроизведения диалогов, обучающийся может воспользоваться подсказкой: на экране появляются общие ответы на задаваемые вопросы. Все ответы обучающегося транскрибируются на экране, поэтому есть возможность увидеть допущенную ошибку. Правильный ответ отмечается зеленой меткой. Следует отметить, что вопрос будет задаваться до тех пор, пока обучающийся не ответит правильно. Терпение бота чата безгранично, поэтому вопрос будет повторяться и повторяться. Беседы с виртуальными персонажами до сих пор не имеют себе равных.

Система распознавания голоса позволяет в онлайн-режиме исправлять ошибки в произношении и улучшать его, изучать новую лексику, обогащая словарный запас обучающегося.

Приложение предлагает пять сценариев бесед:

- 1) Поезд.
- 2) Ресторан.
- 3) Заказ номера в гостинице.

4) Номер в отеле.

5) Такси.

Первый сценарий помещает обучающегося в поезд. Во время поездки ему предоставляется возможность беседовать с представителями разных национальностей на их родных языках и подружиться с жителями всех стран Европы [6].

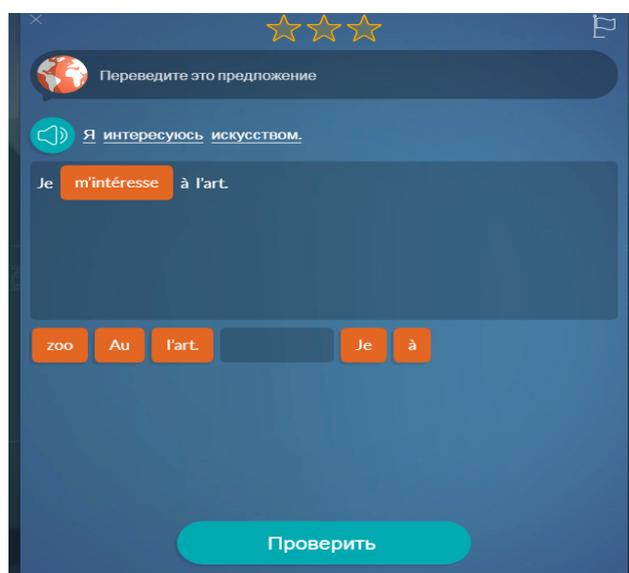
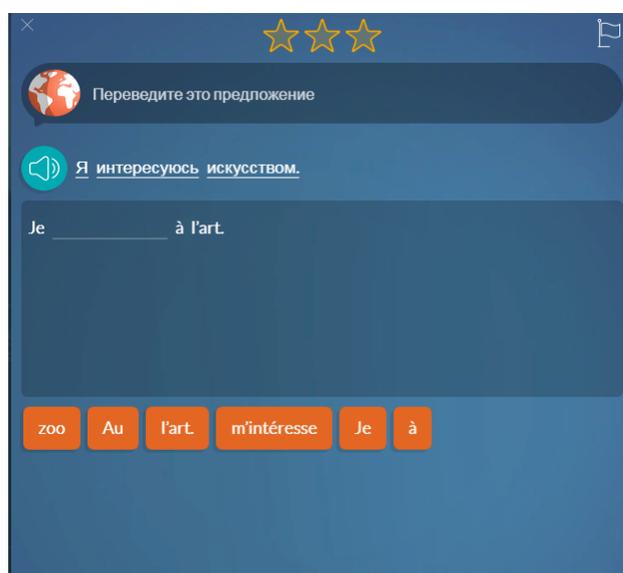
Второй сценарий происходит в ресторане, в котором обучающийся может потренироваться в заказе столика, блюд и напитков, побеседовать с официантом на иностранном языке [6].

Третий и четвертый сценарии, переносят обучающегося в гостиницу, где он должен зарезервировать номер у администратора, осмотреть комнату и пообщаться с персоналом гостиницы [6].

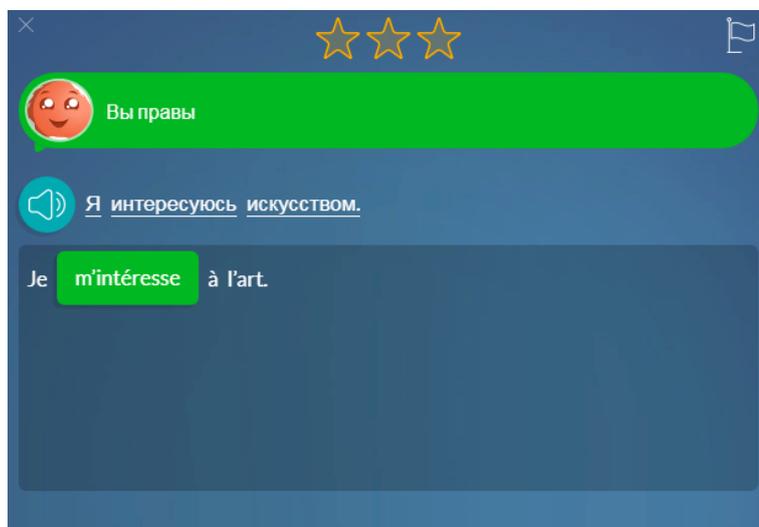
Действие пятого сценария разворачивается в такси, предоставляя обучающемуся возможность общения с таксистом [6].

Работа обучающегося с персонажем из виртуальной симуляции, с нашей точки зрения, более продуктивная, чем работа с традиционным или электронным учебниками.

Чтобы получить перевод предложения, обучающемуся следует навести курсор на предложенный ответ,



и перевод будет проверен автоматически и оценен.



Наведение курсора на значок динамика рядом с любой фразой позволит прослушать это предложение на выбранном языке. Это помогает разобраться в фонетических нюансах языка.

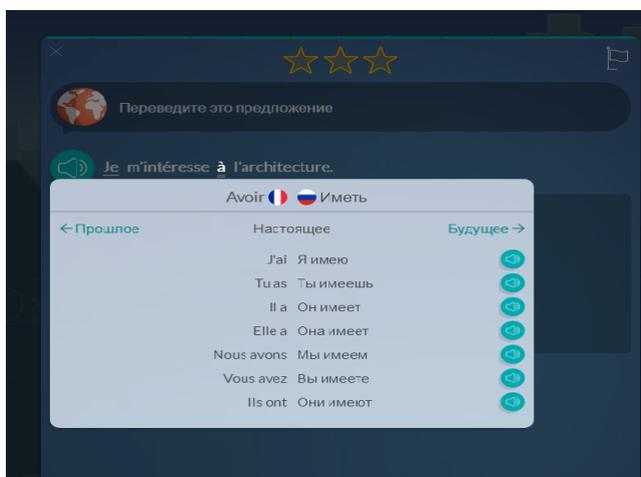
Такие свойства представленного в цифровом виде текста, как мультимодальность, гипертекстуальность, «визуализированность» и интерактивность уже превращают чтение и воспроизведение текста из пассивного процесса в активный и «многовариантный», а их использование позволяет развивать у обучающихся творческие навыки композиции, визуализации сюжета, текстуализации диалогов и мн. др. [3].

Самая важная и сложная задача *MondlyVR* – создание иллюзии общения с человеком, а это означает постоянное сочетание аудио- и визуальных компонентов, чтобы у обучающегося создавалось впечатление присутствия там, где его нет.

Несмотря на явные преимущества данного программного обеспечения, следует отметить и присущие ему недостатки. Система распознавания голоса распознает фразы, состоящие из нескольких слов, более сложные предложения распознаются не полностью, часть слов транскрибируется.

Обучение иностранному языку посредством иноязычного общения не подразумевает обучение грамматике. Хотя было бы несправедливым не

отметить тот факт, что грамматика дается, но не в контексте диалогов, а по мере рассмотрения лексики.



С нашей точки зрения, *MondlyVR*, не для новичков, а для тех, кто имеет представление о языке, хотя бы на уровне чтения, т. к. каждый урок начинается с чтения простых слов и заканчивается чтением целых предложений. Это наиболее полезно для тех обучающихся, которые уже умеют читать на выбранном языке, но не имеют навыков иноязычного общения. От занятия к занятию уровни обучения становятся все более сложными. Более легкие диалоги воспроизводятся без труда, более сложные требуют отработки правильного произношения. Проблемы распознавания речи, о которых мы упоминали выше усложняет процесс.

Плюсы *MondlyVR*

1. Большой выбор языков для изучения.
2. Распознавание речи в любых условиях.
3. Создание реальных ситуаций общения.

Минусы *MondlyVR*

1. Неточности в распознавании речи.
2. Не дает языковых основ.
3. Плата за прохождение более сложных уровней.

Большинство обучающихся в период обучения теряют мотивацию к получению новых знаний, ведь не всегда учебный материал преподносится в интересной и доступной форме. Восприятие новой информации в форме

игры обогащает процесс обучения и выступает в роли мотиватора к изучению иностранного языка. Обучение в виртуальной реальности всегда несет позитивные и новые эмоции и является новым трендом в мире. За весь период своего существования с 2016 года, *MondlyVR* была загружена более 15 миллионов раз. Если Вы используете на занятиях технологию *BYOD* (Bring Your Own Device), то приложение *Mondly Learn Languages VR* теперь доступно для *Samsung Gear VR*, *iPhone*, *iPad*, *Android*, *Web*, *GearVR* и всех гарнитур, совместимых с платформой *Google Cardboard*.

Внедрение технологий виртуальной реальности в процесс обучения иностранным языкам имеет ряд неоспоримых преимуществ:

- трёхмерные модели позволяют вовлечь обучающихся в познавательную и коммуникативную деятельность;
- обучающиеся полностью погружаются в ситуацию, приближенную к реальности, сосредотачивая своё внимание на содержании высказывания;
- зрительное и слуховое восприятие информации обеспечивает высокую эффективность речевой коммуникации;
- в виртуальной реальности обучающиеся процесс коммуникации происходит с вымышленными персонажами, что позволяет преодолеть страх общения с незнакомыми людьми и получать больше практики общения на иностранном языке [4, с. 132].

Технологии виртуальной реальности (*VR*) становятся одним из лучших вариантов обучающей среды, так как позволяют восстановить практически все социально значимые объекты и основные виды деятельности человека. Также, благодаря технологиям виртуальной реальности, игровое обучение приобретает всё более разнообразные формы, при которых степень погружения в виртуальный мир достаточно велика, что позволяет передавать большой объём информации потенциальным пользователям и вырабатывать у них те или иные навыки.

Литература

1. Борщева В.В. Виртуальная реальность в языковом образовании: потенциал технологии [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-v-yazykovom-obrazovanii-potentsial-tehnologii> – Дата доступа: 02.11.2018.
2. Глазырин П. А. Иностранный язык в виртуальной реальности / П. А. Глазырин, Е. Ю. Холдеева // Молодежный вестник ИрГТУ. – 2016. – № 4. – С. 5-12.
3. Рябцева Н. К. Тенденция к визуализации в современном информационном пространстве, проблемы образования и инновационные технологии в преподавании иностранных языков [Электронный ресурс] – Режим доступа: www.iling-ran.ru/library/sborniki/for_lang/2015_07/13.pdf – Дата доступа: 25.10.2018.
4. Чуньюй М. Виртуальные миры в обучении иностранным языкам / М. Чуньюй // Сибирский медицинский журнал. – 2014. – № 1. – С.131-135.
5. Ikea's new app flaunts what you'll love most about AR [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.wired.com/story/ikea-place-ar-kit-augmented-reality/> – Дата доступа: 25.10.2018.
6. Mondly Learn Languages VR [Электронный ресурс] – Режим доступа: www.mondlylanguages.com – Дата доступа: 29.10.2018.
7. [Mondly Launches the First VR Language App with Speech Recognition on Daydream](https://www.mondly.com/blog/2017/09/07/meet-first-vr-language-learning-app-daydream/)[Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.mondly.com/blog/2017/09/07/meet-first-vr-language-learning-app-daydream/> – Дата доступа: 10.11.2018.
8. Types of mixed reality apps [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/types-of-mixed-reality-apps> – Дата доступа: 28.10.2018.

