

AUGMENTED REALITY В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Безух Яна Дмитриевна

УО «Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина»

Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) – среда с дополнением физического мира цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств (планшетов, смартфонов и др.), а также программного обеспечения к ним. Дополненная реальность, в отличие от виртуальной, дополняет реальный мир виртуальными объектами, а не подменяет его. Это значит, что AR требует непосредственного контакта пользователя с реальностью с помощью дополнительного контента, что значительно упрощает решение множества задач.

Использование гаджетов в образовании всегда вызывало споры. Многие родители и педагоги опасаются детского эскапизма. Однако то, что дополненная реальность дополняет физический мир, устраняет возможные психологические опасности применения данной технологии в образовании начиная с самого раннего возраста, в том числе в преподавании иностранного языка.

Примером эффективного инструментария для начального обучения иностранному языку являются детские образовательные интерактивные книги с дополненной реальностью серии «Живая Азбука» (<https://devar.ru/>). В этих книгах каждая буква озвучена профессиональными артистами, а персонажи коротких историй обретают объем и «оживают» буквально сходя со страниц. Достигается такой эффект при помощи технологии дополненной реальности, которая работает через бесплатное мобильное приложение на смартфоне или планшете. С этими книгами дети могут учиться слушать иноязычную речь на основе озвученного интерактивного текста посредством персонализации и визуализации его персонажей. Все это позволяет изучать иностранный язык в культурные феномены в процессе творческого мышления и строгой логики взаимодействия с учебными средствами.

В разработках серии «Живая Азбука» используются различные инструментари AR-технологии, в том числе: AR Item – при наведении камеры на иллюстрации в наших раскрасках, изображения становятся трехмерными объектами и отображаются в дополненной реальности; Animated Item – персонажи двигаются и перемещаются в пространстве за счет 3D-анимации; Voice and Music – сцены с персонажами оживают с речевым озвучиванием или

музыкальным сопровождением; Voice Control – управление персонажами с помощью голосовых команд; Hand AR Touch – в дополненной реальности персонажи реагируют на руки человека. Благодаря этой технологии, дети могут подержать на ладонке любимых героев раскрасок и книг; In-Space Activity – персонажи распознают реальные предметы вокруг и взаимодействуют с ними; Cross-AR Effect – персонажи взаимодействуют друг с другом; AR Tap Interaction – анимация в дополненной реальности с возможностью управления персонажем; AR Coloring In-Progress – пользователь участвует в создании персонажа, на иллюстрации в раскраске можно нарисовать что-угодно. Это изображение оживет в 3D.

AR позволяет существенно повысить наглядность учебного материала [2]. Трудно переоценить это достоинство дополненной реальности в процессе обучения иностранному языку. Исключительная роль наглядности подтверждена всем педагогическим опытом человечества. В особенности это касается начального образования, где ученики и воспитанники мыслят образами. Расширение возможностей в реализации принципа наглядности на основе современных информационно-технических средств значительно облегчает создание в практической педагогической деятельности иллюзии полного решения проблемы техническими средствами, приводит в ряде случаев к забвению основных инвариантных принципов языкового образования, вызывает ничем не оправданное увлечение формой предъявления материала во вред содержанию и целям обучения. Эти явления находят отражение и в непосредственной педагогической практике, и при создании учебников, наглядных пособий, дидактических тетрадей, что не может не сказаться отрицательно на эффективности всего педагогического процесса, компрометируя новые средства наглядности и сами технологии дополненной реальности.

Значение Augmented Reality в начальном образовании не ограничивается их ролью в качестве средства обучения иностранному языку. Дополненная реальность становится предметом психолого-педагогического, методического и научно-практического исследования. Можно с уверенностью предположить, что со временем AR станет и предметом изучения в начальной школе, как важный компонент социально-культурной и языковой среды ближайшего будущего, который потребует навыков узнавания, различения и коммуницирования с ним [3]. Сегодня, наряду и, частично, на основе Augmented Reality разрабатываются новые технологии, в том числе: Virtual Reality (VR) – виртуальная реальность основана на создании компьютерных звуков и изображений. Она полностью отделяет пользователя от константной (исходной, традиционной) реальности с помощью VR-оборудования и заменяет

её симуляцией; Mixed Reality (MR) – смешанная реальность, объединяет реальные и виртуальные элементы: они сосуществуют и взаимодействуют в константной реальности. В MR используют дополненную реальность (AR) и дополненную виртуальность (AV – от Augmented Virtuality) – компьютерную симуляцию, в которой присутствуют элементы реального мира.

В этом контексте, дополненная реальность может и должна стать средство методологического осмысления языкового образования [4], в которых вся знаковая культура человечества может быть понята как дополненная реальность к природе и социуму.

Список литературы.

1. Lee, Kangdon Augmented Reality in Education and Training [Electronic resource] // Techrends: Linking Research & Practice To Improve Learning. . Retrieved 2014-05-15. – Mode of access: <https://www2.potsdam.edu/betrusak/566/ugmented%20Reality%20in%20Education.pdf> – Date of access: 06.02.2019.

2. Алексанова Л. В. Возможности и особенности применения технологий дополненной реальности в образовании языка / Л. В. Алексанова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – <https://elibrary.ru/item.asp?id=21648580> – Дата доступа: 06.02.2019.

3. Трошин А.В. Технологии дополненной реальности в формировании учебно-познавательной компетенции школьников / А.В. Трошин А.В. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – <https://elibrary.ru/item.asp?id=23459258> – Дата доступа: 06.02.2019.

4. Александрова Л. Д. Опыт философского осмысления «Дополненной реальности» в онтологическом континууме «Виртуальность – Реальность» / Л. Д. Александрова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: » <https://cyberleninka.ru/article/v/opyt-filosofskogo-osmysleniya-dopolnennoy-realnosti-v-ontologicheskom-kontinuume-virtualnost-realnost> – Дата доступа: 06.02.2019.