

СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ «FABRICIUS» В ИГРОФИКАЦИИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Теслюк Ю. А., студентка 4 курса, специальности «Современные иностранные (английский; немецкий) языки»

г. Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина

Современное образование предполагает адаптацию обучающихся к условиям постоянно меняющегося мира, в котором востребованы не специальные знания, навыки и умения, а общие компетенции 21 века – когнитивные, коммуникативные, социальные, эмоциональные, цифровые. В связи с этим происходит изменение содержания образования, переосмысление целей изучения отдельных предметов, в том числе и иностранного языка.

На современном этапе образования, обучение, основанное на игре и обучение с применением игровых элементов, носит массовый характер. Использование игр специальных образовательных жанров и форматов в образовании – явление не новое. Однако, спектр игр, который стал сегодня доступен как обучающимся, так и педагогам

значительно расширился по сравнению с концом XX века. Развитие игрофикации связано, непосредственно, с развитием информационно-коммуникационных технологий и доступностью различных индивидуальных электронных устройств. [2]

Использование электронных средств, внедряемых в учебную среду, предполагает доступность удаленного взаимодействия с теми или иными учебными материалами. Таким образом, обучающимся предоставляется возможность учиться в удобное для них время в удобном месте. Однако отсутствие прямого взаимодействия и контроля со стороны преподавателя за процессом обучения накладывает отпечаток на процесс обучения и качество получаемого образования.

Возникает вопрос отсутствия личностной мотивации. Обучающийся, находясь в комфортных для него условиях и не испытывая никакого стороннего давления, подвергается всевозможным отвлекающим факторам. Классическое удаленное обучение носит пассивный характер, когда обучающийся отвечает на различного рода вопросы. Иными словами, отклик требуется лишь во время контрольных или проверочных заданий и не затрагивает весь учебный материал. Следовательно, качество образования ухудшается и в конечном итоге отрицательно сказывается на уровне приобретенных компетенций обучающихся.

Для повышения качества образования и минимизации негативных эффектов удаленного обучения используется принцип игрофикации.

Главная особенность игр – способность увлечь игрока на долгое время и удерживать его внимание на протяжении всего игрового процесса. Данное качество является психологической базой для традиционных педагогических игр и для игрофикации.

В игровой образовательной среде инструментом вовлечения внимания обучающихся выступают чувства, эмоции, ценности, самореализация, а также возможность воздействовать на события в игровом пространстве. Формирование внутренней мотивации к обучению начинается с вовлечения в игру. В игровой ситуации мотивация обучающихся направлена на решение практических задач высокого уровня сложности, при самостоятельном выборе инструментария. Поисковая активность благоприятствует развитию таких внутренних мотиваторов, как самооценка, нравственные принципы, интересы и убеждения.

Основным отличием использования игровых платформ от традиционных форм обучения является активное участие пользователей: знания здесь не транслируются, а добываются обучающимися самостоятельно. [1]

Рассмотрим сетевой переводпроектFabricius(<https://artsexperiments.withgoogle.com/fabricius/en>) в качестве инструмента образовательной среды использованный с целью повышения мотивации к обучению.

Платформа с искусственным интеллектом Fabricius предназначена для декодировки египетских иероглифов на английском и арабском языках. Выпущенное приложение, включает три раздела: «обучение», «игру» и «работу». Исостоит из серии упражнений по начертанию и рисованию, которые помогают познакомиться с более чем 1000 символами логографической системы письма.

Раздел «Обучение» предоставляет множество готовых, полностью интерактивных уроков, разработанных экспертами для ознакомления с египетскими иероглифами и их последующим изучением. Раздел знакомит с идеограммами и фонограммами, учит создавать точные копии иероглифов – факсимиле, распознавать искаженные начертания иероглифов, знакомит с картушем (овальной рамкой, в которую вносилось имя члена королевской семьи), учит правильному чтению иероглифов (они всегда обращены в противоположную сторону от чтеца), по окончании курса предоставляется возможность поделиться своими успехами в социальных сетях.

Раздел «Игра». Суть раздела заключается в формировании последовательности слов и эмодзи, которые будут переведены Fabricius эквивалентами иероглифов, создатели предупреждают, что предложенный способ перевода используется лишь с интерактивной целью и направлен на развитие творческого мышления у участников проекта.

Раздел «Работа» предлагает участникам проекта предложить собственный вариант перевода иероглифа или группы иероглифов, который позволит приложению

усовершенствоваться и расширить свои возможности перевода.

Fabricius использует технологию машинного обучения для дальнейших разработок, благодаря встроенной технологии AutoMLGoogleCloud, AutoMLVision, основанной на использовании нейронных сетей и способной понять, что такое иероглиф. Встроенный цифровой инструмент, выпускается как открытый исходный код, благодаря чему участники проекта учат машину переводить изначально неизвестные ей символы.

Fabricius—компонентплатформы Google Arts & Culture. Онлайн-платформа представляет собой совокупность изображений и видео высокого разрешения с произведениями искусства и культурными артефактами партнерских культурных организаций. Технология позволяет зрителю путешествовать по коллекциям и галереям партнерских организаций и исследовать физическую и контекстную информацию произведений искусства. Цель создания платформы – сделать мировое искусство и культуру онлайн доступными для всех.[3]

Опыт применения игровых моделей в обучении показывает, что желание учиться у обучающихся возрастает в разы. Общеизвестным является также тот факт, что наиболее прочно усваивается информация, которая была получена непринужденно, без усилий, когда обучающиеся занимаются интересной деятельностью. Однако о полезности виртуальных игр и игровых модулей следует говорить лишь в контексте их правильной интеграции в образовательный процесс. В случае преувеличения их значимости, игровой процесс сводится к игровым заданиям, лишенным цели.

Проект Fabricius с платформы GoogleArts&Culture может и должен быть использован в решении образовательных задач. Предлагается применить его в качестве инструмента игрофикации при изучении иностранного языка для повышения мотивации при изучении египетских иероглифов.

Fabricius может применяться в обучении в различных контекстах: онлайн, офлайн, в смешанном варианте в учебной и в не учебной деятельности на различных этапах обучения. Платформа позволяет успешно сформировать важнейшие компетенции 21 века – когнитивные, социально-эмоциональные, цифровые. Способствует разностороннему развитию личности и её культурно-образовательной самореализации.

Литература

1. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация и играизация в образовательном процессе // Молодой ученый, 2016. № 9. С.1159.

2. Олейник, Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования, 2015. № 3. URL: <https://www.science>

Автор: Теслюк Ю. А.

24.04.2021 17:27 - Обновлено 24.04.2021 17:29

-
[education](#)

-
[ru](#)
/
[ru](#)
/
[article](#)
/
[view](#)
?
[id](#)
[=20103](#)

(дата обращения: 14.04.2021)

3. Раскройте символы древнего Египта. [Электронный ресурс] // Новости [Google Arts & Culture](#)

URL:

<https://blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/unravel-symbols-ancient-egypt/>

(дата обращения: 14.04.2021)