

МЕТОДОЛОГИЯ И ТЕХНОЛОГИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ / METHODOLOGY AND TECHNOLOGY OF VOCATIONAL EDUCATION

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.139.28>

ИССЛЕДОВАНИЕ МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ КОРЕЙСКОМУ ЯЗЫКУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА – МЕТАВСЕЛЕННОЙ (METAVERSE)

Научная статья

Ким Х.^{1,*}

¹ORCID : 0000-0003-2925-3610;

¹Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Российская Федерация

¹Высшая школа экономики, Москва, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (kimconthe[at]gmail.com)

Аннотация

Современное общество переживает эпоху информационного прогресса, скорость развития цифровых технологий весьма высока, и общество развивается и трансформируется под влиянием этих технологий и интернет-среды. Появилось множество новых понятий, таких как искусственный интеллект (artificial intelligence, AI), интернет вещей (internet of things, IoT), виртуальная реальность (virtual reality, VR), дополненная реальность (augmented reality, AR), метавселенная (metaverse) и т.д. Ситуация отсутствия личного общения, вызванная пандемией COVID-19, еще более ускорила цифровизацию повседневной, социальной и экономической деятельности. Сегодня понятие метавселенной называют «планом будущего» общества, крайне высок интерес к науке и технологиям создания виртуальных пространств. В современной образовательной среде весьма актуально использование платформ, заменяющих реальные пространства, в качестве инструментов для обучения, накопления технологического опыта и развлечения.

В данном исследовании мы рассмотрим методы преподавания и обучения корейскому языку (иностранному языку) с использованием метавселенной, докажем, что они успешны и результативны, имеют ряд преимуществ, так как эффективно повышают коммуникативные возможности и могут быть применимы, в соответствии с особенностями обучающегося, без каких-либо временных и пространственных ограничений.

Ключевые слова: метавселенная, платформы метавселенной, виртуальное пространство, обучение корейскому языку.

A STUDY OF A KOREAN LANGUAGE TEACHING METHOD USING A VIRTUAL SPACE – THE METAVERSE

Research article

Kim H.^{1,*}

¹ORCID : 0000-0003-2925-3610;

¹Russian State University for the Humanities, Moscow, Russian Federation

¹Higher School of Economics, Moscow, Russian Federation

* Corresponding author (kimconthe[at]gmail.com)

Abstract

Modern society is in the era of information progress, the speed of development of digital technologies is very high, and society is evolving and transforming under the influence of these technologies and the Internet environment. Many new concepts have emerged, such as artificial intelligence (AI), internet of things (IoT), virtual reality (VR), augmented reality (AR), metaverse, etc. The situation of lack of face-to-face communication caused by the COVID-19 pandemic has further accelerated the digitalization of everyday, social and economic activities. Today, the concept of metaverse is referred to as a "blueprint for the future" of society, and interest in the science and technology of creating virtual spaces is extremely high. In today's educational environment, the use of platforms replacing real spaces as tools for learning, technological experience and entertainment is highly relevant.

In this study, we will review the methods of teaching and learning Korean (foreign language) using metaverse, prove that they are successful and effective, have a number of advantages as they effectively enhance communicative abilities and can be applied, according to the learner's characteristics, without any time and space constraints.

Keywords: metaverse, metaverse platforms, virtual space, Korean language learning.

Введение

Основной целью обучения корейскому языку является свободное (blended learning, беспрепятственное) общение с носителями корейского языка, которые используют изучаемый язык. Цель и содержание обучения корейскому языку изменяются – от «когнитивной области к когнитивно-социально-аффективной области», а направление образования – от «офлайн-обучения к онлайн обучению (смешанное обучение)», от «лекционного класса, ориентированного на учителя к обсуждению и проблемно-ориентированным изменениям, ориентированным на учащегося».

Основная часть

Кроме того, осуществляется переход от «единообразного образования, основанного на учебниках (тексте), к разнообразному и специализированному образованию, в котором предметная и экспериментальная деятельность

творчески сливаются», «от личного взаимодействия к двустороннему взаимодействию на основе ИКТ (ICT) и мультимедиа» [6, С. 840].

Как средство обучения цифровые медиа имеют преимущество, так как они оказывают разнообразные положительные образовательные эффекты на самих учащихся и создают среду, близкую к реальным ситуациям, с помощью различных платформ, цифровых медиа и материалов в онлайн-классах.

Слово «метавселенная» — составное: «мета», что означает «виртуальный, трансцендентный» и «вселенная». Метавселенная — «пространство конвергенции будущего, формирующее ощущение реальности, подобное реальности в виртуальном пространстве, благодаря техническому прогрессу, и возникшее как тренд эпохи нелицевой жизни с использованием систем виртуального мира» [2, С. 279]. Четвертая промышленная революция дала новые технологии для реализации виртуальной реальности (virtual world, VR), дополненной реальности (augmented reality, AR) и смешанной реальности (MR). Метавселенная относится к трехмерному виртуальному миру, в котором социальная, экономическая и культурная деятельность осуществляются так же, как и в реальном мире.

Типы метавселенных можно разделить на четыре категории [5, С. 5]:

- дополненная реальность (augmented reality); – лайфлоггинг (lifelogging); – зеркальные миры (mirror worlds); – виртуальный мир (virtual world).

1. Дополненная реальность (augmented reality, AR) – технология, позволяющая наложить виртуальные двухмерные или трехмерные объекты на отображения реального пространства с использованием технологий и сетей, основанных на определении местоположения.

Эта технология имеет смысл для обеспечения специального образования, предоставляя реальный контекст. Цифровые учебники могут улучшить понимание содержания обучения, наглядно предоставляя содержание, которое трудно объяснить с помощью существующей бумажной книги.

2. Лайфлоггинг (lifelogging) – технологии, позволяющие делиться информацией из повседневной жизни в цифровом виртуальном пространстве, а также записывать ее и хранить.

Лайфлоггинг включает в себя такие действия, как запись информации о пройденном маршруте, физических упражнениях и данных о здоровье с помощью программ определения местоположения, а также хранение и обмен данными в виртуальном пространстве. Обучение с использованием социальных сетей (к примеру, Facebook, VK), в том числе обучение иностранному языку (корейскому языку), сейчас очень актуально.

3. Зеркальные миры (mirror worlds) – это идентичное представление реального мира в виртуальном пространстве, обеспечивающее навигацию и картографические услуги с использованием GPS. Корейские разговорные темы, такие как «В поисках дороги», позволяют учащимся получить опыт, близкий к реальной жизни.

4. Виртуальный мир (VR) – мир, созданный с помощью цифровых данных. Это 3D-пространство, в котором пользователи взаимодействуют посредством своих аватаров. В учебных онлайн-классах учащиеся могут проводить совместные занятия, что весьма удобно для онлайн-образования.

Так, помимо ситуационного взаимодействия между реальными людьми в реальном мире, происходит взаимодействие аватаров пользователей в качестве обучающихся онлайн-классов в метавселенной.

Среди платформ метавселенной для обучения корейскому языку подходят такие как Ifland, Gather.town (gather.town) и ZEP (zep.us). Здесь есть возможность делиться материалами занятий с другими учащимися в виртуальном пространстве, называемом классной комнатой. Кроме того, Ifland может вместить в своем виртуальном пространстве более ста человек, а Gather.town — пятьдесят человек. Также ZEP и Gather.town дают возможность работать с материалами YouTube и общепринятыми форматами файлов, таких как PDF, mp4 и т.п., благодаря чему можно использовать практические материалы для общения вне класса, в реальной жизни.

Кроме того, в отличие от других платформ, ZEP и Gather.town позволяют проводить видеоконференции не только с помощью аватаров, но и с помощью видеокамеры, обеспечивая активное общение между учащимися класса и повторение изучаемого контента в онлайн формате. Эта функция подтверждает, что это подходящая платформа для организации уроков корейского языка с использованием метавселенной.

Принципы и методы обучения корейскому языку, представленные Хёнхва Кангом и др. [1], [2], заключаются в следующем.

Во-первых, применяется метод, дающий учащимся внутреннюю мотивацию.

Во-вторых, обучение разговорной речи должно проводиться с упором на учащихся.

В-третьих, важно сосредоточиться на способах повышения точности и беглости речи.

В-четвертых, использовать практичные выражения в осмысленном контексте.

В-пятых, предоставить ученикам обратную связь и разбор ошибок.

Изложенные выше принципы обучения корейскому языку, в соответствии с поставленными задачами могут использоваться для улучшения коммуникативных навыков обучающихся.

Использование подхода, основанного на задачах (task-based approach), в качестве метода обучения позволяет улучшить разговорные способности обучающихся, так как такой подход ориентирован на общение и использует различные среды для обучения языку.

Нам Сунг-Ву [4] предложил следующие характеристики методов ориентированного на задачу обучения:

- на уроке важен сам процесс обучения;

- основным элементом урока являются различные действия или задачи;

- выполняя эти действия или задачи, учащиеся добиваются результатов посредством значимого взаимодействия и общения.

Задача на таком уроке – это то, что может быть достигнуто в реальной жизни и имеет образовательную цель. Программа урока составляется в соответствии с уровнем знаний учащихся, и большая часть обучения проводится в парах и на групповых занятиях. Когда учащиеся отвечают на вопросы в группах, у отдельных учащихся появляется

возможность практиковаться, а учитель выступает в роли консультанта. Преимущество метода task-based approach состоит в том, что учащиеся активно участвуют в процессе обучения, мотивированы и изучают в процессе выполнения реальных задач культуру наряду с языком. Task-based approach использует язык как средство выражения смыслов, опирается на личностно-ориентированную дифференциацию и взаимодействие между учащимися, когда активное обучение происходит в процессе выполнения задач. Это дает учащимся чувство успеха и повышает их мотивацию.

Таблица 1 - Состав занятия по корейскому языку с использованием ориентированного на задачи метода обучения в метавселенной gather.town или zer.us

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.139.28.1>

| Этап обучения | Учащиеся | Учитель | Действия в Gather.town / ZEP.us | Этап занятия |
|------------------------------|---|--|--|---|
| Предварительный этап | Рассказ о собственном опыте, связанном с предметом, осознание целей задачи Поиск способов выполнения задачи и обсуждение | Цель задания, описание темы Пояснения к полезным словам и фразам для выполнения заданий | Демонстрационная деятельность Деятельность объектов (objects) | Изучение содержания учебника Мотивация к обучению |
| Этап выполнения задачи | Выполнение и презентация заданий в парах или группах | Роль помощника учащегося | Практика в классе Использование доски Использование всех функций | Практика группами Возможно взаимодействие Ситуативный разговор Обсуждение группами |
| Этап после выполнения задачи | Самооценка и групповая оценка | Систематизация часто используемых слов и фраз во время выполнения заданий Сводка выражений, необходимых для задач, и проверка результатов | Использование проектора Использование доски | Оценка процесса урока Опрос удовлетворённости уроком |

В соответствии с ориентированным на выполнение задач методом, для изучения корейского языка на начальном уровне выбираются темы, которое можно использовать в реальных ситуациях либо тесно связанные с реальными разговорными ситуациями. Для более сложного уровня обучения корейскому языку предлагается список тем из повседневной жизни.

Таблица 2 - Список основных тем для второго уровня обучения корейскому языку

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.139.28.2>

| Тема | Элемент |
|--------------------------|---|
| Личная информация | Имя, номер телефона, семья, национальность, родной город, личность, внешность |
| Жильё и окружающая среда | Место жительства, жильё, комната, мебель, бытовые удобства, регион, растения и животные |
| Повседневная жизнь | Домашняя жизнь, школьная жизнь |

| | |
|------------------------|--|
| Покупки | Торговые объекты, продукты питания, одежда, предметы быта, цены |
| Еда и напитки | Еда, напитки, доставка, питание вне дома |
| Социальные службы | Почта, телефон, банк, больница, аптека, полицейский участок |
| Отдых и развлечения | Праздники, хобби-интересы, кинопоказы, выставки-музеи |
| Работа и профессия | Работа |
| Человеческие отношения | Отношения: друг-коллега, старший-младший, приглашение, визит, письмо |
| Здоровье | Тело, гигиена, болезнь, лечение, страхование |
| Погода | Климат, сезон |
| Путешествие | Туристические достопримечательности, маршрут, багаж, проживание |
| Поездка | Местоположение, расстояние, дорога, транспорт |

Примечание: по ист. [3]

На онлайн-занятиях учащиеся, предпочитающие визуальные и активные занятия, имеют возможность попрактиковаться в разговорной речи на корейском языке в контексте реальной жизни благодаря трехмерному эффекту метавселенной.

Используя метавселенную, можно проводить обучение разговорной речи моделируя различные реальные ситуации покупок (шопинга), заказа еды, поездок и путешествий в виртуальном мире.

В соответствии с ориентированным на задачи методом обучения, до выполнения задания, в процессе и после задания, демонстрируются фотографии известных в Корее мест, рекламные видеоматериалы. Таким образом обучение происходит путем пробуждения интереса к изучению языка у учащихся.

Презентации, видеоматериалы и различные данные можно изучать во время совместного использования экрана на платформах Gatheretown и ZEP, а учащиеся могут самостоятельно размещать тематические фотографии или видео в объектах карты.

При необходимости учащиеся может просматривать их в любое время. Чтобы перейти по ссылке, связанной с объектом карты, аватару необходимо подойти к объекту и нажать «X» на клавиатуре. Во время презентации с совместным использованием экрана в пространстве Gather.town, аватары учащихся сидят в классе и слушают уроки, учитель стоит перед аудиторией, как в настоящем классе, и ведет урок. Аватары могут перемещаться и общаться.

Общение между учителями и учащимися необходимо для правильной постановки задач, отработки основных разговорных навыков для выполнения задач и применения изученной грамматики или словарного запаса к реальным задачам. В Gather.town аватары учащихся могут слышать голос другого человека только тогда, когда аватар находится поблизости от другого аватара, а учитель должен назначить ученику функцию «прожектора» (spotlight), чтобы слышать речь ученика на расстоянии. Когда учитель использует монитор, полезно одновременно видеть расположение аватаров-учеников и общий экран, так как это создает ощущение присутствия в классе.

При проведении занятий на тему «Поиск дороги» киберпространство зеркальных миров (mirror worlds) (карта Яндексa, карта Naver 360 градусов), являющееся одним из видов метавселенной, усиливает у учащихся ощущение реальности и погружения в обучение. При помощи ориентированного на задачи метода обучения с применением метавселенной обучающиеся могут изучить такие темы, как «Поиск дороги», «Сеульский туризм», «Города в Корее». Кроме того, урок может быть построен таким образом, чтобы познакомить корейцев с «московскими туристическими местами» и провести презентацию о том, как найти дорогу.

После выбора аватара по ссылке, предоставленной учителем, учащийся получает доступ к классу на платформе Gather.town (или ZEP), и садится на стул в классе после начала урока.

В начале урока, перед тем как приступить к заданиям, информация, изученная на предыдущем уроке, просматривается с использованием функции совместного использования экрана, а видео с лексикой на тему урока, размещается в объекте карты.

Расширение базовых навыков общения, знакомство с туристическими достопримечательностями Сеула и корейской культурой, а также использование 3D-карт для проведения реальных занятий по поиску пути позволяют учащимся погрузиться в занятия и испытать реальные ситуации, в которых происходит беседа. Учащиеся могут использовать отдельную маленькую комнату в пространстве Gather.town (gather.town) для собраний и проведения какой-либо групповой деятельности. Для тех, кто не находится в этой маленькой комнате для собраний, звук будет отключен, разговор не будет слышен посторонним, и, таким образом, учащиеся смогут сосредоточиться на разговоре в рамках своей группы.

На этапе представления процесса урока учитель показывает рекламный ролик города и позволяет учащимся выбрать город, который они хотят представить. Учащиеся могут использовать функцию белой доски, чтобы свободно делиться своим мнением при обсуждении, а учитель может общаться с учащимися в комнате, просто стоя на номере

каждой комнаты. Учитель может одновременно наблюдать за несколькими группами учащихся, его преимущество состоит в том, что он может наблюдать за решением задач каждой группой и немедленно давать обратную связь.

В процессе выполнения задания учащиеся выбирают по группам различные города, такие как Сеул, Пусан, Тэгу, Каннин и остров Чеджу, и готовят презентации. Подобным образом можно также подготовить презентацию о туристических направлениях Москвы.

Во время занятий по разговорной практике выключение камеры и ведение разговора с использованием только аватара может помочь уменьшить беспокойство интровертных учащихся.

На уроках разговорной речи с использованием платформ Gather.town и ZEP может проводиться обучение, ориентированное на учащихся, и могут проводиться занятия, которые могут улучшить практические навыки общения.

Заключение

С развитием информационно-коммуникационных технологий и с распространением цифровых медиа меняется и парадигма образования. Тем не менее на данный момент недостаточно исследований о том, как использовать такие технологии в области обучения корейскому языку.

В этой статье мы рассмотрели метавселенную и методы обучения для улучшения навыков разговорной речи на корейском языке, и обнаружили, что обучение говорению с использованием метавселенной повышает уверенность и интерес учащихся, дает дополнительные возможности взаимодействия и погружения.

Несмотря на то, что период пандемии COVID-19 закончился, онлайн-занятия без ограничений по времени и пространству продолжают. Применение образовательных и технологических медиа-инструментов инструментов, повышает эффективность обучения, благодаря тому, что моделируют реальные ситуации в виртуальном пространстве.

Метавселенная используется не только на уроках разговорной речи, но и в таких областях, как корейское письмо, а, к примеру, текстовый искусственный интеллект Wrtn AI (wrtn.ai), может использоваться для обучения корейскому письму как помощник в изучении систематического письма. Учителя могут успешно применять современные цифровые медиа для обучения иностранным языкам. Как средство обучения виртуальные пространства могут оказывать положительное образовательное воздействие на учащихся.

Конфликт интересов

Не указан.

Conflict of Interest

None declared.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. 강현화. 한국 문화 교육 항목 선정에 관한 기초 연구 - 선행연구, 교재, 기관 현황 조사 자료의 비교를 통하여 / 강현화, 홍혜란 // 외국어로서의 한국어 교육. — 2011. — 36. — p. 1-35.
2. 강현화. 한국어 표현 교육론 / 강현화 외 // 한국 문화사. — 6. — 2021. — p. 230.
3. 김중섭. 한국 대중문화 노출이 취미 목적 한국어 학습자의 말하기에 미치는 영향 / 김중섭, 최은영. — 한글, 2017. — p. 199-219.
4. 남성우. 언어 교수이론과 한국어 교육 / 남성우 외. — 서울: 한국 문화사, 2006. — p. 109-181.
5. 홍희경. 메타버스의 교육적 적용을 위한 탐색적 연구 / 홍희경 // 문화와 융합. — 2021. — 43(9). — p.1-23.
6. 천시우. 실감형 콘텐츠를 활용한 중급 한국어 교육 방안 - D 대학 한국어 교재를 중심으로 / 천시우, 최은정 // 새국어교육. — 125. — 2020. — p. 291-328.
7. 최은영. 한국어 고급 학습자를 위한 문화 수업 설계 연구 / 최은영. — 서울: 동국대학교, 2020.
8. Wrtn.ai. — URL: www.wrtn.ai (accessed 07.08.2023)
9. Gather. — URL: www.gather.town (accessed: 07.08.2023)
10. ZEP. — URL: <http://zep.us> (accessed: 07.08.2023)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Kang H. Basic Research on the Selection of Korean Cultural Education Items – through Comparison of Previous Research, Textbooks, and Institutional Status Survey Data / H. Kang, H. Hong // Korean Language Education as a Foreign Language. — 2011. — 36. — p. 1-35. [in Korean]
2. Kang H. Korean Expression Education Theory / H. Kang [et al.] // Korean Cultural History. — 6. — 2021. — p. 230. [in Korean]
3. Kim J. The Impact of Exposure to Korean Popular Culture on the Speaking of Korean Language Learners for Hobby Purposes / J. Kim, E. Choi. — Hangul, 2017. — p. 199-219. [in Korean]
4. Nam S. Language Teaching Theory and Korean Education / S. Nam [et al.] — Seoul: Korean Cultural History, 2006. — p. 109-181. [in Korean]
5. Hong H. An exploratory Study for the Educational Application of Metaverse / H. Hong // Culture and Integration. — 2021. — 43(9). — p.1-23. [in Korean]

6. Cheon S. Intermediate Korean Language Education Plan Using Realistic Content – Focusing on D University Korean language textbooks / S. Cheon, E. Choi // New Korean Language Education. — 125. — 2020. — p. 291-328. [in Korean]
7. Choi E. Research on Cultural Class Design for Advanced Learners of Korean / E. Choi. — Seoul: Dongguk University, 2020. [in Korean]
8. Wrtn.ai. — URL: www.wrtn.ai (accessed 07.08.2023)
9. Gather. — URL: www.gather.town (accessed: 07.08.2023)
10. ZEP. — URL: <http://zep.us> (accessed: 07.08.2023)