

BULETIN INFORMATIV #2

Mai 2020

Actualizări despre dezvoltare

Spectacolul trebuie să continue

În decembrie 2019, am început dezvoltarea primei Livrabile Conceptuale: Lumile Virtuale. Dezvoltarea acestora este planificată pentru o perioadă de opt luni, din decembrie 2020 până în iulie 2021.

Am inițiat procesul de dezvoltare prin alegerea a patru lumi diferite care vor deveni ulterior mediile noastre virtuale pentru activitățile de învățare a unei limbi străine: o stație spațială internațională, o insulă tropicală părăsită, o piață din Roma Antică și o lume acoperită de gheață. Fiecare dintre aceste lumi a fost aleasă pentru a facilita diverse genuri de activități, de exemplu de tip escape room, transmitere și urmare de instrucțiuni și colaborare pe proiecte creative. Odată definite, lumile virtuale au început a fi construite, una câte una, de către echipa noastră de dezvoltare.

În martie 2020, lumea a fost afectată de pandemia de coronavirus. Deși aceasta ne-a redus, fără îndoială, viteza de lucru (deoarece unii dintre partenerii de proiect se află în țări grav afectate), am reușit să ne mobilizăm ca echipă. Ca rezultat, am finalizat trei din cele patru lumi până la sfârșitul lunii mai 2020.

Progresul în ce privește dezvoltarea poate fi văzut pe canalul de YouTube al VR4LL, la acest link: <https://www.youtube.com/channel/UChsNCjW2gcOD8IEPzbgz6gA>

Vă rugăm sprijiniți proiectul nostru abonându-vă la canal și partajându-ne clipurile. Publicăm conținut incitant pe măsură ce avansăm în proiect.



Incursiune în lumea virtuală: un experiment incitant la ora de engleză de la IH București

de Ilinca Stroe

În prima jumătate a anului 2020, echipa de dezvoltare a VR4LL a transmis niște produse finite pentru a fi testate pe căștile Oculus Quest. La începutul explorării acestor Lumi Virtuale am decis să „luăm pulsul” studenților noștri utilizând căștile VR la ora de engleză.

Astfel, într-o zi, doi studenți adolescenți de 16 ani (asistați de profesoara lor) și-au pus căștile și s-au „lansat”. Am fost curioși să aflăm impresiile lor despre plonjonul în lumea virtuală – cum e să te trezești dintr-o dată „teleportat” din mediul familiar al sălii de curs de la IH București pe Canary Wharf din Londra? Recunoaștem că am avut ceva emoții, la început, fiindcă intram pe teren virgin chiar și pentru noi.

Studenții au testat câteva jocuri oferite de Oculus, desfășurate pe echipe: dându-și instrucțiuni și sugestii pentru depășirea unor anumite obstacole, cu un student ghidându-l pe altul care era „legat la ochi” - totul exclusiv în engleză. Temerile și îngrijorarea de la început s-au spulberat repede, înlocuite fiind cu entuziasm și curiozitate.

Imersiunea totală oferită de tehnologia de realitate virtuală îmbogățește experiența învățării unei limbi prin sunete, imagini, atmosferă și senzații. Proiectul nostru VR4LL produce acest efect plasându-i pe studenți într-un mediu pe care aceștia îl explorează desfășurând anumite activități și îndeplinind obiective clare. Unele dintre aceste activități propuse inițial de echipa noastră includ repararea unei defecțiuni de la stația spațială, supraviețuirea pe o insulă după un naufragiu și rezolvarea misterului legat de o omucidere în Roma Antică. În astfel de medii incitante, studenții pot ușor depăși orice trac poate apărea de regulă în sala de curs.

Și engleza? Studenții noștri au fost atât de absorbiți de atingerea obiectivelor activității, încât au ajuns să folosească engleza liber și natural. Se pare că teama de a face greșeli a dispărut în “febra” explorării lumii virtuale, iar comunicarea dintre studenți a devenit mai dezinvoltă, aceștia testând cuvinte și expresii necunoscute. Alt efect al acestei experiențe de învățare, așa cum l-a observat profesoara, a fost interdependența necesară pentru a depăși obstacolele, ceea ce a contribuit semnificativ la aprecierea acordată de fiecare student colegului său de echipă, rezultând în consolidarea spiritului de echipă și a încrederii reciproce.

După ce și-au scos căștile, studenții ne-au împărtășit ce au trăit și au schimbat impresii. Iată unele dintre comentarii:

„A fost **foarte ca lumea** că am reușit să rezolvăm o problemă într-un loc nou, necunoscut.”

„**Ne-am simțit extraordinar** făcând mișcare pe-acolo, cățărându-ne și alergând prin lumea virtuală.”

„A fost **interesant și relaxant** să facem experimentul acesta la lecția de engleză.”

Cu așa feedback excelent, suntem foarte nerăbdători să trecem la următoarea etapă a proiectului VR4LL, implementând propriile medii virtuale în școala noastră.



Pregătit/ă pentru revoluția VR?

Pe 11 martie, Radio BBC Scoția a transmis un program din seria Brainwaves care punea următoarea întrebare: “Sunteți pregătiți pentru revoluția VR?” Pennie Latin, realizatoarea programului, a investigat posibilul impact al tehnologiei VR în diverse contexte. De exemplu, o companie din Oxford utilizează VR pentru a ajuta oamenii să depășească anumite anxietăți, cum ar fi frica de înălțime. Compania susține că VR a contribuit la reducerea acestei frici în două treimi din cazurile studiate, ceea ce reprezintă un rezultat mai bun decât a putut obține terapia mai tradițională, față în față.

Pe baza acestui gen de dovezi, nu e greu să ne imaginăm cum tehnologia VR ar putea ajuta oamenii să depășească și anxietatea resimțită în mod normal atunci când ni se cere să vorbim o limbă străină în public pentru prima oară.

Programul radiofonic a mai discutat și întrebuintarea VR în școli primare din Scoția. Elevii au descoperit cum se formează aurora borealis și au avut prilejul de a vedea cu ochii lor aurora folosind VR. Evident, experiența i-a încântat pe micuți și, așa cum a mărturisit profesoara lor, cu VR învățarea e clar îmbogățită prin implicare.

Nimeni nu spune că studenții de orice vârstă ar trebui să petreacă ore întregi, la orice materie, folosind tehnologie VR. Dar, așa cum a concluzionat prezentatoarea Pennie Latin în investigația sa, „Utilizată la locul potrivit, în modul potrivit, realitatea virtuală este nemaipomenită.”

Acest episod din seria Brainwave e încă disponibil pe website-ul BBC, aici:

<https://www.bbc.co.uk/programmes/m000g3s3>

Urmează a doua întâlnire transnațională

Cea de a doua întâlnire transnațională din proiect este planificată pentru sfârșitul lui iunie 2020. Din păcate, date fiind restricțiile cauzate de coronavirus, nu ne vom putea întruni live la Barcelona (Spania), cum plănuserăm inițial. Totuși, datorită progresului tehnologic din secolul XXI, vom putea să ne organizăm reuniunea de două zile, cu toate activitățile planificate, în întregime online. Și cu puțină creativitate am putea chiar să găzduim evenimente sociale virtuale. 😊

Principalul subiect al celei de a doua întâlniri transnaționale va fi feedbackul despre Lumile Virtuale. După explorarea fiecărei lumi, feedbackul de la partenerii noștri va fi necesar pentru dezvoltarea accelerată de software. Partenerii vor face, de asemenea, toate pregătirile necesare pentru următoarea etapă de dezvoltare: Activitățile Virtuale.

VR4LL vă este prezentat de:



International
House
Split



International
House
Bucharest



International
House
Sofia

