

Писанко Марія Леонідівна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської мови і перекладу
факультету сходознавства,
Київський національний лінгвістичний університет
ORCID ID 0000-0002-4468-3996
marijka2177@gmail.com

ВІРТУАЛЬНЕ НАВЧАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ IVY ЯК ЗАСІБ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ УСНИХ ПЕРЕКЛАДАЧІВ

У статті розглянуто віртуальне навчальне середовище IVY (Interpreting in Virtual Reality), розроблене для фахової підготовки усних перекладачів у рамках проекту Єврокомісії. Це 3D середовище, наповнене автентичними аудіо- та відеоматеріалами, є симулятором професійної діяльності усного перекладача в реальних ситуаціях перекладу. Користувачі виконують різні ролі: усного перекладача чи замовника перекладацьких послуг, взаємодіючи один з одним як аватар-суб'єкти. Корпус навчальних матеріалів IVY складає 39 англійських відео співбесід, інтерв'ю, переговорів, вітальних промов, промов під час презентацій, пояснення тощо, адаптованих і перетворених у двомовні діалоги. Джерелами відбору навчального контенту IVY є репозиторії (вебкорпуси) відео- й аудіоматеріалів BACKBONE і ELISA, що релевантні перекладацьким ситуаціям у сферах освіти та культури, довкілля й охорони здоров'я, ЗМІ та нових технологій, політичній, соціальній і правовій сферах. Автором описано дидактичні можливості віртуального навчального середовища IVY, його структуру, наповнення та режими роботи: освітній (exploration mode), навчальний (learning activity mode), практики в усному перекладі (interpreting practice mode), інтерактивний (live interaction mode). Перспективним напрямом визначено впровадження віртуального навчального середовища IVY у процес професійної підготовки усних перекладачів ЗВО України, а також розробка навчального 3D середовища для навчання синхронного перекладу.

Ключові слова: віртуальне навчальне середовище, IVY, усний переклад, перекладачі, професійна підготовка.

Писанко Марія Леонідівна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри англійського мови і перекладу
факультету востоківедення
Київського національного лінгвістичного університету
ORCID ID 0000-0002-4468-3996
marijka2177@gmail.com

ВІРТУАЛЬНАЯ ОБУЧАЮЩАЯ СРЕДА IVY КАК СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ УСТНЫХ ПЕРЕВОДЧИКОВ

В статье рассматривается виртуальная обучающая среда IVY (Interpreting in Virtual Reality), разработанная для профессиональной подготовки устных переводчиков в рамках проекта Еврокомиссии. Это 3D среда, наполненная автентичными аудио и видео материалами, является симулятором профессиональной деятельности усного переводчика в реальных ситуациях перевода. Пользователи выполняют различные роли: усного переводчика или заказчика переводческих услуг, взаимодействуя друг с другом в качестве аватар-субъектов.

Корпус учебных материалов IVY состоит из 39 англоязычных видеозаписей интервью, собеседований, переговоров, приветственных речей, выступлений во время презентаций, инструкций и объяснений, адаптированных и конвертированных в двуязычные диалоги. Источниками отбора учебного материала IVY являются репозитории (вебкорпусы) видео и аудио материалов BACKBONE и ELISA, релевантные переводческим ситуациям в сферах образования и культуры, окружающей среды и здравоохранения, СМИ и новых технологий, политической, социальной и правовой сферах. Автором описаны дидактические возможности виртуальной обучающей среды IVY, ее структура, наполнение и режимы работы: образовательный (exploration mode), обучающий (learning activity mode), практики в устном переводе (interpreting practice mode), интерактивный (live interaction mode). Приведены результаты апробации и экспериментального внедрения виртуальной обучающей среды IVY в университетах Европы, которые подтверждают ее эффективность. Перспективными направлениями, по мнению автора, является внедрение данной виртуальной обучающей среды в процесс профессиональной подготовки устных переводчиков в вузах Украины, а также разработка подобной учебной 3D среды для обучения синхронному переводу.

Ключевые слова: виртуальная обучающая среда, IVY, устный перевод, переводчики, профессиональная подготовка.

Pysanko Maria,
PhD in Pedagogy, Associate Professor,
Associate Professor of the English Language
and Translation Department
of the Oriental Studies Faculty,
Kyiv National Linguistic University
ORCID ID 0000-0002-4468-3996
marijka2177@gmail.com

VIRTUAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT IVY AS MEANS OF TRAINEE INTERPRETERS VOCATIONAL TRAINING

The research paper deals with interpreting in virtual reality: the Euro Commission IVY project set out to prepare trainee interpreters for their professional practice in terms of higher education and vocational training. Ivy is a 3D virtual environment that contains authentic audios and videos used to simulate interpreter's activities in real situations/scenarios. The users (avatars) act as interpreters or clients (users of interpreting services) interacting with each other. The IVY corpora contains 39 English videos of interviews, welcoming and presentation speeches, explanation etc. adopted and converted into bilingual

dialogues. The sources of this content are ELISA and BACKBONE web corpora that contain available relevant audio and video materials well suited to create the content for the purpose of interpreting training in such areas as education and culture, environment and healthcare, Mass Media and new technologies, as well as in political, social and legal spheres. The author envisages IVY's didactic/pedagogical potential, its structure, contents, and working modes: exploration mode, learning activity mode, interpreting practice mode, live interaction mode. The evaluation and approbation results confirmed the viability of the IVY environment. Implementation IVY environment into Ukrainian higher education area and creating similar 3D environment for simultaneous interpreters' vocational training are considered to be the prospects for further research.

Key words: virtual education environment, IVY, interpreting, trainee interpreters, vocational training.

Постановка проблеми. Нове покоління технічних засобів навчання, що базується на інформаційно-комунікаційних технологіях і платформах (Web 2.0 і social software, Web 3.0 і 3D віртуальне середовище) широко застосовуються в професійній підготовці фахівців у різних галузях, зокрема усних перекладачів. Такі системи віртуального навчального середовища та симулятори дають можливість користувачам, наприклад, студентам-майбутнім перекладачам і їхнім потенційним клієнтам, взаємодіяти у віртуальному просторі, симулюючи професійну діяльність, а також, виконуючи віддалений переклад, користуватися новими ІКТ і формувати в такий спосіб цифрову компетентність (здатність використовувати цифрові технології як у навчанні, так і в професійній діяльності). Прикладом такого віртуального навчального середовища є платформа IVY, розроблена в рамках проекту Єврокомісії 511862-LLP-1-2010-1-UK-КА3-КАЗМР (2011-2013) на базі університету Суррея (University of Surrey), Великобританія, та спрямована на підготовку майбутніх усних перекладачів, а також користувачів послуг (клієнтів) усного перекладу в межах університетської освіти та професійної/ фахової підготовки. В апробації проекту взяло участь 6 університетів п'яти країн світу: Великобританії, Німеччини, Польщі, Греції та Ізраїлю, поєднавши в такий спосіб досвід викладачів усного перекладу, науковців і ІТ-спеціалістів.

Отже, зважаючи на недостатню кількість навчальних програм і відповідних навчальних матеріалів для підготовки кваліфікованих фахівців з усного перекладу, було створене віртуальне навчальне середовище IVY відповідно до вимог щодо підготовки усних перекладачів і сучасних педагогічних підходів: соціального конструктивізму (Л. С. Виготський), автономного навчання, колективної співпраці, соціальної та колективної взаємодії (IVY – Interpreting in Virtual Reality. Final Report 2013, с. 3).

Аналіз останніх досліджень і публікацій, присвячених віртуальному навчальному середовищу IVY, свідчить про його успішну експериментальну

апробацію та впровадження в заклади вищої освіти (ЗВО), що готують перекладачів (Braun, Slater, Botfield, 2015; Braun, Slater, Getting, Panagiotis, Roberts, 2013; Braun & Slater, 2014; IVY – Interpreting in Virtual Reality. Final Report 2013), інтеграцію в процес фахової підготовки майбутніх перекладачів (Panagiotis, Getting, Roberts, Braun, Slater, 2012; Ritsos, Gittins, Roberts, Braun, Slater, 2013; Kajzer-Wietrzny, M. & Tymczyńska, M. 2014), використання для створення рольових ігор під час конференцій у віртуальній реальності (Kohn, 2014) тощо.

Проте, незважаючи на швидке поширення та застосування віртуальної платформи IVY у фаховій підготовці усних перекладачів не лише у країнах ЄС, а й за його межами, в українському освітньому просторі це віртуальне навчальне середовище і надалі залишається маловідомим.

Тому, **метою статті** є опис можливостей віртуального навчального середовища IVY, його структури, наповнення і режимів роботи, оскільки імплементація нових технологій, зокрема 3D, у професійну підготовку майбутніх перекладачів може стати перспективним напрямком розвитку методики викладання різновидів усного перекладу засобами інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ).

Виклад основного матеріалу дослідження. Віртуальне середовище IVY – поєднання загальнодоступного 3D середовища Second Life (SL) (розробленого Linden Research Inc ® і запущеного в 2003 р., зараз нараховує понад 30 мільйонів зареєстрованих користувачів) і цифрового наповнення аудіо- та відеоматеріалами для симуляції та навчання усного перекладу. SL дозволяє створювати готові осередки, наприклад, будівлі, кімнати, зали тощо, аватар-суб'єктів, обмінюватися голосовими повідомленнями користувачам, транслювати аудіо- та відеофайли, переходити за посиланнями на інші вебсайти тощо. Все це дає можливість організувати роботу з різними видами навчальної діяльності (Braun, Slater, Getting, Panagiotis, Roberts, 2013, с. 4-5). 3D середовище IVY представлено у вигляді віртуального “осередка” (“virtual island”) (див. Рис. 1) у SL, де є приймальня (reception) (див. Рис. 2), кімнати для переговорів, зали для презентацій, судова зала й інші приміщення (див. Рис. 3), які, разом з роботами-аватарами, використовуються для створення віртуальних сценаріїв (scenarios) / ситуацій з усного перекладу. Користувачі – ті, хто навчаються, виступають як аватар-суб'єкти, що виконують певні ролі, можуть працювати в різних режимах для формування та розвитку їхніх перекладацьких навичок і умінь, спостерігати за перебігом усного послідовного перекладу, виконувати різного роду завдання, безпосередньо взаємодіяти один з одним (замовник послуг – перекладач).

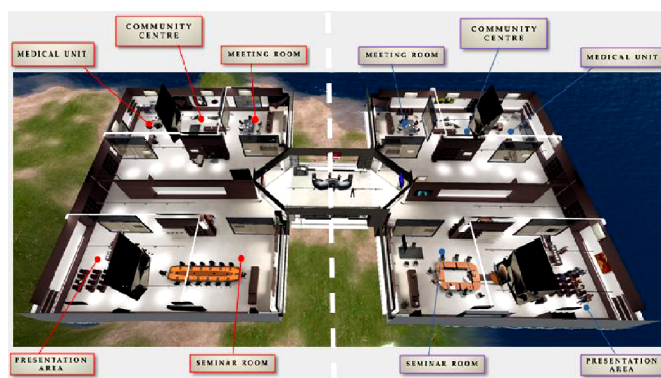


Рис. 1. Осередок IVY (IVY virtual island)
(IVY – Interpreting in Virtual Reality.
Final Report, Public Part, 2013)



Рис. 2. Приймальня IVY (reception and orientation area)
(www.virtual-interpreting.net)

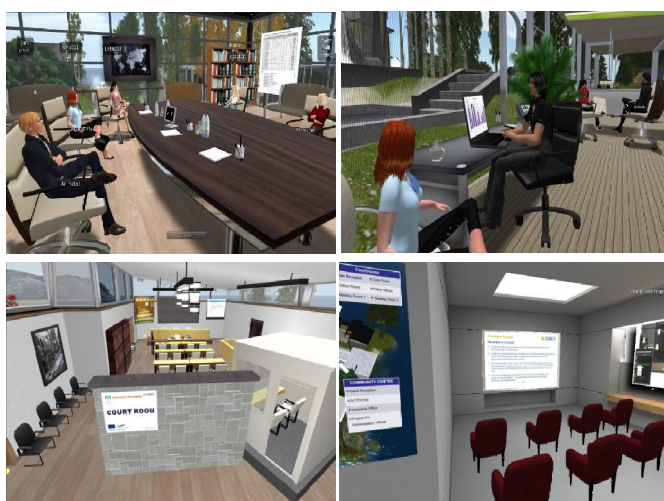


Рис. 3. Віртуальні приміщення в IVY:
кімната для переговорів, туристичне агентство,
судова зала, зала для презентацій
(www.virtual-interpreting.net)

Увійшовши до віртуального середовища IVY, користувач опиняється в приймальній (Рис. 2), де він має доступ до різного роду інформації про IVY та віртуальні сценарії перекладацьких ситуацій. Користувач може тут ознайомитись з цілями та можливостями проекту IVY, отримати інструкцію щодо використання SL віртуального середовища IVY. Для цього використовують інтерактивні демонстраційні панелі з презентаціями у Power Point і відео (див. Рис. 4). Переглянути віртуальний тур осередком IVY

можна на сайті Interpreting in Virtual Reality www.virtual-interpreting.net за посиланням <http://virtual-interpreting.net/>.

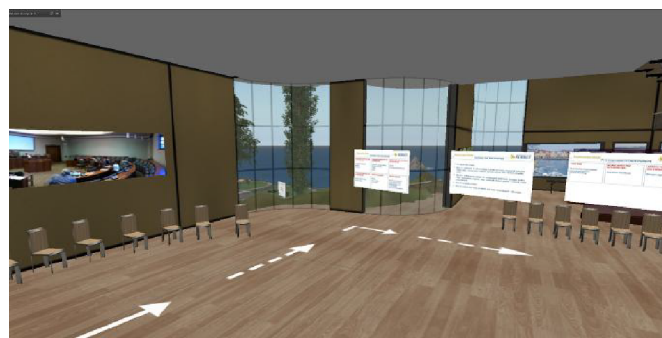


Рис. 4. Інтерактивні демонстраційні панелі
в демонстраційній залі в IVY
(www.virtual-interpreting.net)

У приймальні студент отримує візуальний інтерфейс (head-up display – HUD) користувача (аватар-суб'єкта), який дозволяє йому пересуватися осередком IVY, мати доступ до різних режимів роботи й обирати матеріал / контент для опрацювання. З приймальної користувач може пройти, перелетіти або телепортуватися в будь-який віртуальний сценарій – ситуацію перекладу, обравши її у меню. Віртуальні перекладацькі сценарії – ситуації, в яких працює перекладач у різних сферах у реальному житті з урахуванням відповідного контексту (обладнання, устаткування, меблів тощо) і роботів-аватарів, які виконують ролі, представляючи певний контент. У IVY представлено 14 віртуальних професійних сценаріїв ситуацій усного перекладу. Деякі з них пов'язані з підприємницькою діяльністю (в офісі, кімнаті переговорів, конференц-залі чи залі для презентацій тощо), інші – освітою та дозвіллям (можуть бути в класній кімнаті, туристичному агентстві, музеї, виставковій залі спортивного майданчику, магазині тощо) або з громадською діяльністю (зазвичай відбуваються в судовій залі, поліцейській дільниці, медичному центрі, центрах надання громадських послуг тощо). Приклади перекладацьких сценаріїв / ситуацій у IVY подані на Рис. 5.

Зважаючи на це, ці інтерактивні комунікативні ситуації спрямовані на практику в усному послідовному перекладі (consecutive interpreting) й у перекладі переговорів (liaison interpreting), а також ознайомленням з роллю усного перекладача в у цих ситуаціях.





Рис. 5. Віртуальні сценарії ситуацій перекладу в IVY (у класній кімнаті, у конференц-залі, в офісі, кімнаті переговорів) (www.virtual-interpreting.net)

Джерелами наповнення ситуацій навчальним матеріалом (контентом) стали репозиторії ELISA і BACKBONE, які є вебкорпусами усного спонтанного мовлення різних жанрів: як монологічного (короткі вітальні промови, пояснення, інструктажі, промови під час презентацій тощо), так і діалогічного (переговори, дискусії, інтерв'ю, співбесіди, дебати тощо). Матеріали репозиторіїв релевантні перекладацьким ситуаціям у таких сферах як освіта та культура, довкілля й охорона здоров'я, ЗМІ та нові технології, політична, соціальна та правова. Таким чином, спираючись на доступні відеоматеріали репозиторіїв ELISA (www.uni-tuebingen.de/elisa/html/elisa_info.html) і BACKBONE (www.uni-tuebingen.de/backbone), а також інші відеоматеріали, надані партнерами IVY, 39 англомовних відео були адаптовані та конвертовані, щоб утворити корпус відеоматеріалів платформи. Щодо відео зі зразками монологічного мовлення, то їх адаптація передбачала лише вибір необхідного уривку з оригінальної промови. Набагато більшої адаптації зазнали двомовні матеріали для комунікативних ситуацій діалогічного мовлення. Так, відібрані діалоги були конвертовані у двомовні діалоги шляхом вставки зворотних питань різними мовами в оригінал. У такий спосіб були створені приклади діалогів для різних мовних пар. Наприклад, англомовні діалоги були конвертовані шляхом збереження оригінального мовлення англійською мовою у відповідях, тоді як запитання були замінені на аналоги іншими мовами (китайською, французькою, німецькою, грецькою, італійською, іспанською, польською, російською та мовою іврит). Паузи для перекладу залежать від швидкості мовлення, граматичної та змістової складності, лексичного і термінологічного наповнення, труднощів щодо запам'ятовування й утримання в пам'яті інформації тощо.

Відібраний і адаптований навчальний контент був використаний для створення вправ і завдань з огляду на те, що студентам необхідна дидактична та методична підтримка, консультування та керування в роботі з оригінальними матеріалами вебкорпусів. Розробниками IVY було укладено також методичні рекомендації «IVY Guidelines and Best Practice», в яких наведено поради щодо використання віртуального

середовища IVY у навчальних умовах як для підготовки усних перекладачів, так й інших фахівців різних галузей, у яких є потреба в усному перекладі: потенційних клієнтів. Також окремо необхідно наголосити на IVY Visitor Centre, який передбачає тур й інструктаж по IVY і який створено для ознайомлення з цією віртуальною платформою викладачів усного перекладу та представників навчальних установ, які зацікавлені в її використанні для фахової підготовки усних перекладачів.

Користувачі можуть обрати будь-який з чотирьох режимів роботи в IVY (див. Рис. 6.): освітній (exploration mode), навчальний (learning activity mode), практики в усному перекладі (interpreting practice mode) й інтерактивний або живої взаємодії (live interaction mode), виконуючи різного роду завдання, спрямовані на різні цільові групи: клієнтів – замовників перекладу та студентів – майбутніх перекладачів. Ці режими роботи безпосередньо пов'язані один з одним і передбачають шлях, який має пройти студент, починаючи з одержання необхідних знань, формування перекладацьких навичок і умінь, до розвитку й удосконалення умінь у реальних ситуаціях усного перекладу та до безпосередньої взаємодії із замовником послуг – клієнтом. Переглянути демонстраційні відео щодо роботи в кожному зі зазначених режимів можна на сайті Interpreting in Virtual Reality www.virtual-interpreting.net за посиланням <http://virtual-interpreting.net/>.

Режим “exploration” (освітній) є підготовчим, оскільки він готує користувачів до перекладацької діяльності та має на меті ознайомити студентів із теоретичним матеріалом щодо специфіки професійної діяльності усного перекладача (як студента-майбутнього перекладача, так і студента-замовника послуг), різновидів усного перекладу, їх особливостей, перекладацьких навичок і умінь необхідних для успішного їх виконання тощо. Теоретичний матеріал подається у вигляді інтерактивних панелей і демонстраційних відео з метою занурення студентів у перекладацьку діяльність шляхом спостереження, вивчення та засвоєння необхідної інформації (див. Рис. 7). Одержані таким чином знання мають лягти в основу формування необхідних навичок і розвитку перекладацьких умінь у процесі роботи з іншими режимами платформи.

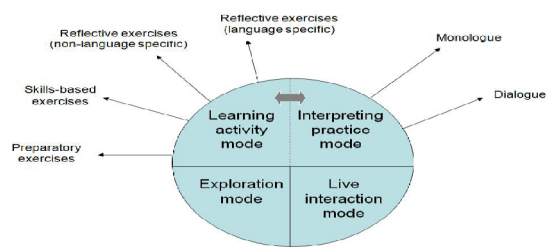


Рис. 6. Режими роботи IVY (Braun, S., Slater, C., Getting R., Panagiotis R.D., Roberts J.S., 2013)

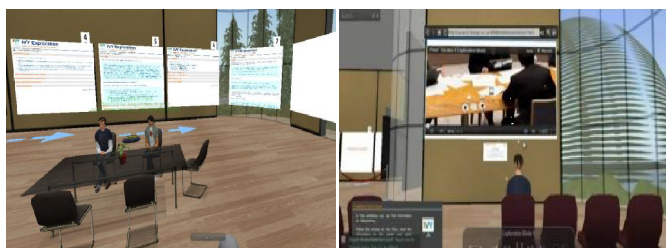


Рис. 7. Інтерактивні панелі та демонстраційні відео (www.virtual-interpreting.net)

Режим *“learning activity”* (навчальний або навчальної діяльності) передбачає виконання студентами підготовчих (preparatory) вправ, вправ і завдань для формування навичок й вмінь (skills-based), рефлексивних (reflective) завдань. Підготовчі вправи мають на меті познайомити студентів із необхідною термінологією, комунікативною поведінкою мовців, специфічними перекладацькими проблемами шляхом перегляду й аналізу запропонованих відео. Вправи на формування навичок і умінь в усному перекладі спрямовані на розвиток умінь аудіювання, а також різних видів пам’яті, формування навичок застосування різних перекладацьких технік і прийомів, розвиток умінь робити записи під час перекладу, застосовуючи універсальний перекладацький скорочення тощо. Усі завдання базуються на мультимедійному корпусі платформи, в разі потреби студенти мають доступ до скриптів відео. По завершенні виконання перекладацького завдання передбачається виконання рефлексивних вправ. Деякі з них націлені на замовників перекладацьких послуг – клієнтів – і передбачають завдання на удосконалення умінь ефективної комунікації, що відбувається за допомогою перекладача, інші – мають на меті аналіз перекладу студентом-перекладачем, визначення перекладацьких та інших труднощів, з якими зіткнувся перекладач, а також шляхів їх подолання.

Режим *“interpreting practice”* (практики в усному перекладі) дає студентам можливість розвивати й удосконалювати вміння в усному послідовному перекладі (consecutive interpretation) або перекладі переговорів (liaison interpreting). Інтерфейс користувача (HUD) дозволяє обрати мову чи мовну пару, а також переклад монологічного чи діалогічного мовлення. Вибір користувача активує відповідну віртуальну ситуацію, включно з роботами-аватарами – спікерами, яких має перекладати студент. Для того, щоб відтворити запис або контролювати його, студент використовує програвач (player). Записані діалоги та монологи розділені на частини (секції). Прослухавши частину промови, студент перекладає почуте під час паузи. У разі потреби він може зробити паузу самостійно чи прослухати певну частину повторно. Проте необхідно застерігати студентів від частого та невиправданого використання пауз або повторів,

натомість навчати їх звертатися до мовця з проханням повторення або уточнення інформації задля запобігання невірному перекладу.

Режим *“live interaction”* (інтерактивний або живої взаємодії) передбачає безпосередню взаємодію майбутніх перекладачів і клієнтів у віртуальному просторі без спеціально підготовленого контенту. Так, студент-перекладач може обрати будь-яку ситуацію і умови перекладу, наприклад, у медичному центрі. У такий спосіб студент-медик і студент-перекладач можуть “зустрітися” для симуляції та перекладу розмови між лікарем і пацієнтом. Або студент – майбутній економіст, виступає з промовою під час презентації, а студент-перекладач перекладає цей виступ іншою мовою (Braun, Slater, Getting, Panagiotis, Roberts 2013, с. 10-12). До проєкту IVY з метою підготовки різного роду фахівців до комунікації та роботи з усними перекладачами залучені установи та заклади освіти, що готують майбутніх спеціалістів у законодавчій галузі, в галузях правопорядку й охорони здоров’я тощо. Особливу групу “клієнтів”, задіяних у проєкті, складають користувачі перекладацьких послуг Європарламенту (IVY – Interpreting in Virtual Reality. Final Report 2013, с. 19).

Результати дослідження. Апробація віртуального навчального середовища IVY відбулася в університеті Суррея (University of Surrey), Великобританія, в Університеті імені Адама Міцкевича (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu), м. Познань, Польща, Кіпрському університеті (Πανεπιστήμιο Κύπρου), Нікосія, Кіпр (Braun, Slater, Getting, Panagiotis, Roberts, 2013, с. 12-13). Метою була експериментальна перевірка й аналіз платформи IVY як студентами та викладачами, так і замовниками перекладацьких послуг. Задіяні в експерименті користувачі IVY мали оцінити доступність середовища та навігацію віртуальним осередком, роботу в різних режимах, технічну якість матеріалів і користування програвачем (плеєром) (Braun, Slater, Getting, Panagiotis, Roberts 2013, с. 14). Для цього експериментатори застосовували метод “ходу / перебігу думок” (“walk thoughts”), який передбачав вербалізацію думок учасників експерименту під час роботи у віртуальному середовищі IVY, ведення електронних щоденників, де користувачі описували свій досвід роботи в IVY, а також заповнення опитувальників. Експериментаторами застосовувалися й інші методи, зокрема спостереження та взаємодії з користувачами платформи. Для клієнтів – потенційних замовників перекладацьких послуг, додатково проводились семінари-практикуми (IVY – Interpreting in Virtual Reality. Final Report 2013, с. 12).

Проведена апробація підтвердила загальну ефективність віртуального навчального середовища IVY. Учасники експерименту позитивно оцінили

можливості ІVУ симулювати реальні ситуації професійної діяльності усного перекладача, а також їхню достовірність і різноманітний характер перекладацьких сценаріїв, доступність і релевантність навчального контенту (матеріалів), зручність у користуванні та пересуванні віртуальним осередком, можливості занурення, рольових симуляцій тощо (Braun, Slater, Getting, Panagiotis, Roberts 2013, с. 13-14). Беручи до уваги одержані результати, розробники ІVУ продовжують активно працювати над її удосконаленням, залучаючи дослідників не лише в Європі, а й за її межами в рамках проєкту EVIVA (Evaluating the Education of Interpreters and their Clients through Virtual Learning Activities, EU Lifelong Learning Programme, Project, 531140-LLP-1-2012-1-UK-KA3-KA3MP), розробивши низку методичних рекомендацій щодо її використання різними цільовими групами, розширюючи мовне наповнення, зокрема такими мовами як китайська, іврит, російська й іспанська.

Проте, зважаючи на всі переваги та можливості описаного цього принципово нового засобу навчання, він, на думку автора, не позбавлений певних недоліків: поза увагою розробників залишається зв'язок студента з викладачем, перевірка й оцінювання виконаних перекладів, а також їх аналіз. Незрозумілим залишається, чи мають користувачі можливість записувати власні переклади для подальшого аналізу й оцінювання. Недостатньо розробленим видається навчання ведення перекладацьких записів засобами універсального перекладацького скоропису. До того ж застосування платформи ІVУ передбачає лише навчання усного послідовного перекладу, залишивши осторонь синхронний переклад, хоча ознайомлювальна інформація про цей різновид усного перекладу, особливості його перебігу та необхідне обладнання міститься в ІVУ. Висловлені недоліки містять рекомендаційний характер і можуть бути усуненні в процесі подальшого вдосконалення та розвитку платформи ІVУ.

Перспективи подальших досліджень. Таким чином, беручи до уваги прогалину у використанні віртуальних технологій у фаховій підготовці усних перекладачів в Україні, описаний досвід зарубіжних дослідників у розробці навчального 3D середовища, доступного як для студентів-майбутніх перекладачів, так і для замовників перекладацьких послуг, може привернути увагу української освітньої спільноти і стати поштовхом для впровадження платформи ІVУ у ЗВО України та її адаптації шляхом наповнення відповідним україномовним контентом, а також розробки навчального 3D середовища для навчання синхронного перекладу.

СПИСОК ПОСИЛАНЬ

Braun, S., Slater, C., Getting R., Panagiotis R.D., Roberts J.S. (2013). Interpreting in Virtual Reality: designing and developing a 3D virtual world to prepare interpreters and their clients for professional

practice. *New Prospects and Perspectives for Educating Language Mediators*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/258162931>

Braun, S. & Slater, C. (2014). "Populating a 3D virtual learning environment for interpreting students with bilingual dialogues to support situated learning in an institutional context". *The Interpreter and Translator Trainer*, 8(3), 469-485. <http://dx.doi.org/10.1080/1750399X.2014.971484>

Braun, S., Slater, C., Botfield, N. (2015). Evaluating the pedagogical affordances of a bespoke 3D virtual learning environment for interpreters and their clients. In Napier J, Ehrlich S (Eds.), *Interpreter Education in the Digital Age: Innovation, Access, and Changepp* (p. 39-67). Gallaudet University Press.

IVY – Interpreting in Virtual Reality. Final Report, Public Part (2013). Retrieved from <http://fahsportal.soh.surrey.ac.uk/ivy/default.aspx>

Kajzer-Wietrzny, M. & Tymczyńska, M. (2014) Integrating Technology into Interpreter Training Courses: A Blended Learning Approach. *inTRAlinea. Special Issue: Challenges in Translation Pedagogy*. Retrieved from <http://www.intralinea.org/specials/article/2101>.

Kohn, K. (2014). "Role Plays in Videoconferencing and Virtual Reality". European project – Interviews, CHECK.point eLearning, Special for ONLINE EDUCA BERLIN. Retrieved from <http://www.checkpoint-elearning.com/article/14007.html>.

Panagiotis, R. D., Getting, R., Roberts, R.S., Braun, S., Slater, C. (2012). Using Virtual Reality for Interpreter-mediated Communication and Training. In *Proceedings of the Cyberworlds* (p. 191-198). Retrieved from <http://epubs.surrey.ac.uk/804838/1>.

Ritsos, P. D., Gittins, R., Braun, S., Slater, C. and Roberts, J. C. (2013). "Training Interpreters Using Virtual Worlds". In *LNCS Transactions on Computational Science XVIII* (Vol. 7848, pp.21-40). doi: 10.1007/978-3-642-38803-3_2

REFERENCES

Braun, S., Slater, C., Getting R., Panagiotis R.D., Roberts J.S. (2013). Interpreting in Virtual Reality: designing and developing a 3D virtual world to prepare interpreters and their clients for professional practice. *New Prospects and Perspectives for Educating Language Mediators*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/258162931>

Braun, S. & Slater, C. (2014). "Populating a 3D virtual learning environment for interpreting students with bilingual dialogues to support situated learning in an institutional context". *The Interpreter and Translator Trainer*, 8(3), 469-485. <http://dx.doi.org/10.1080/1750399X.2014.971484>

Braun, S., Slater, C., Botfield, N. (2015). Evaluating the pedagogical affordances of a bespoke 3D virtual learning environment for interpreters and their clients. In Napier J, Ehrlich S (Eds.), *Interpreter Education in the Digital Age: Innovation, Access, and Changepp* (p. 39-67). Gallaudet University Press.

IVY – Interpreting in Virtual Reality. Final Report, Public Part (2013). Retrieved from <http://fahsportal.soh.surrey.ac.uk/ivy/default.aspx>

Kajzer-Wietrzny, M. & Tymczyńska, M. (2014) Integrating Technology into Interpreter Training Courses: A Blended Learning Approach. *inTRAlinea. Special Issue: Challenges in Translation Pedagogy*. Retrieved from <http://www.intralinea.org/specials/article/2101>.

Kohn, K. (2014). "Role Plays in Videoconferencing and Virtual Reality". European project – Interviews, CHECK.point eLearning, Special for ONLINE EDUCA BERLIN. Retrieved from <http://www.checkpoint-elearning.com/article/14007.html>.

Panagiotis, R. D., Getting, R., Roberts, R.S., Braun, S., Slater, C. (2012). Using Virtual Reality for Interpreter-mediated Communication and Training. In *Proceedings of the Cyberworlds* (p. 191-198). Retrieved from <http://epubs.surrey.ac.uk/804838/1>.

Ritsos, P. D., Gittins, R., Braun, S., Slater, C. and Roberts, J. C. (2013). "Training Interpreters Using Virtual Worlds". In *LNCS Transactions on Computational Science XVIII* (Vol. 7848, pp.21-40). doi: 10.1007/978-3-642-38803-3_2