

## RTU studiju kurss "Digitālas spēlošanas elementi tulkošanā"

33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte

**Vispārējā informācija**

Kods	DE1005
Nosaukums	Digitālas spēlošanas elementi tulkošanā
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles; Brīvās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Alīna Vagele-Kricina - Lektors
Mācībspēks	Tatjana Smirnova - Doktors, Asociētais profesors Marina Platonova - Doktors, Profesors Tatjana Menise - Habilitētais doktors, Docents Tatjana Kelebeka - Doktors, Asociētais profesors Oksana Ivanova - Doktors, Docents (praktiskais) Zane Seņko - Docents (praktiskais) Sintija Petroviča-Kļaviņa - Doktors, Lektors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	EN
Anotācija	Studiju kursā tiek pētītas iespējas, ko piedāvā spēlošanas metodes dažādiem valodas tehnoloģiju lietotājiem tādās jomās kā tulkošana, lokalizācija un daudzvalodu satura veidošana, tostarp izglītojošu spēļu izstrāde un lokalizācija. Studiju kurss paredzēts humanitāro zinātņu, starpdisciplināro STEM+ un informācijas tehnoloģiju studiju programmu bakalaura līmeņa studējošiem. Dinamiskā teorētiskā ietvara pamatā ir inovatīvas spēlošanas paradigmas priekšnoteikumi, kas savukārt paredz ar tirgu saistītu, lietīšu prasmju un kompetenču attīstību, izmantojot virkni saistošu un empātiju veicinošu empīrisku un izklaidējošu aktivitāšu, kas stimulē uztverošu mācīšanos. Studējošie apgūs spēlošanas pieejas pamatus, gūstot ieskatu cilvēka motivācijas mācīties psiholoģiskajos, biheivioristiskajos un kognitīvajos aspektos, rezultātā uzlabojot izpratni par savām mācīšanās vajadzībām, paradumiem un stiliem. Studējošie iesaistīsies gadījumu izpētē, praktiskajās nodarbībās un lekcijās, lai izpētītu pašreizējo spēlošanas IT risinājumu piedāvājumu, mācītos tos izvēlēties, izmantot un pielāgot konkrētām mācību un nozares vajadzībām, kā arī risinātu ierobežotas definīcijas problēmas, paaugstinot savu digitālo kompetenci un prasmes līdz 5.–6. līmenim atbilstoši DIGICOMP 2.2 (digitālo spēļu balstīta valodu apguve, tulkošanas procesa kodēšana, iesaistošo mācību platformu izmantošana un pielāgošana, tulkošanas spēles).
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis ir studējošiem veidot vispusīgu izpratni par spēlošanas paradigmu kā mūsdienīgu pieeju mācībām, kas palīdzēs viņiem atpazīt un pielāgot savus mācīšanās stilus un vajadzības, kā arī sekmēs starpdisciplināru digitālo kompetenču kopuma attīstību, kas izmantojams tādās jomās kā daudzvalodu satura radīšana, lokalizācija un spēlošana. Studiju kursa uzdevumi: - sekmēt spēlošanas metožu ieviešanu mūžizglītības paradigmā; - nodrošināt teorētisko ietvaru attiecībā uz IT balstītām iesaistošās mācīšanās pieejām praksēm; - attīstīt studējošo kompetenci izmantot un pielāgot modernākās spēlošanas tehnoloģiju iespējas; - attīstīt studējošo prasmes meistarīgi izmantot spēlošanas rīkus, lai risinātu ar nozari saistītus uzdevumus ar ierobežotu definīciju tulkošanā, lokalizācijā un daudzvalodu satura radīšanā; - attīstīt studējošo prasmes izstrādāt un pielāgot spēlošanas rīkus.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studējošie iepazīstas ar plašu attiecīgās literatūras klāstu. Literatūras avoti sadalīti trīs līmeņos (vispārīgais, vidējais un augstākais līmenis), lai veidotu un nostiprinātu studējošo izpratni par spēlošanas metožu sniegtajām priekšrocībām, ņemot vērā studējošo iepriekšējās zināšanas, prasmes un kompetences. Studējošie veic virkni interaktīvu uzdevumu, pēta un testē pašreizējo spēlošanas rīku un risinājumu piedāvājumu.

Literatūra	<p>Obligātā. / Obligatory:  Advanced Practices: Micro Learning, Practice Oriented Teaching and Gamified Learning / Rebeca P. Díaz Redondo, Aphrodite Ktena, Nadezhda Kunicina, Anatolijs Zabasta, Antons Patlins, Dimitris Enea Mele  Chowdhury, Mahjabin, LQuentin Dixon et al. Digital game-based language learning for vocabulary development. Computers and Education Open Volume 6, 2024.  <a href="https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160">https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160</a>  Chen, Yulin . Integrating a Game-Based App to Enhance Translation Learners' Engagement, Motivation, and Performance. International Journal of Instruction. Vol.16, No.2, 2023  Gutiérrez-Artacho, Juncal , María-Dolores Olvera-Lobo. GAMIFICATION IN THE TRANSLATION AND INTERPRETING DEGREE: A NEW METHODOLOGICAL PERSPECTIVE IN THE CLASSROOM.  <a href="https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43643/GutierrezArtacho_GamificationClassroom.pdf;jsessionid=6B1D4773EE13DEA712E7DD9012C9C40C?sequence=1">https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43643/GutierrezArtacho_GamificationClassroom.pdf;jsessionid=6B1D4773EE13DEA712E7DD9012C9C40C?sequence=1</a>  Papildu. / Additional:  Loddo, Olimpia Giuliana, Andrea Addis, Giuseppe Lorini. Intersemiotic translation of contracts into digital environments. Frontiers in Artificial Intelligence, Vol. 5, 2022.  <a href="https://www.frontiersin.org/journals/artificial-intelligence/articles/10.3389/frai.2022.963692/full">https://www.frontiersin.org/journals/artificial-intelligence/articles/10.3389/frai.2022.963692/full</a>  Zhong, Qi . Design of Game-Based Collaborative Learning Model. Open Journal of Social Sciences. Vol.7 No.7, 2019. <a href="https://doi.org/10.4236/jss.2019.77039">https://doi.org/10.4236/jss.2019.77039</a>  Ling, Wang, Isabel Trancoso, Rui Prada. An Agent Based Competitive Translation Game for Second Language Learning. INESC-ID / Instituto Superior Tecnico, 2011.  <a href="https://www.cs.cmu.edu/~lingwang/papers/slate2011.pdf">https://www.cs.cmu.edu/~lingwang/papers/slate2011.pdf</a>  Citi avoti. // Other sources :  Conti, Gianfranco . Translation tasks and techniques that have significantly enhanced teaching In press. <a href="https://gianfrancoconti.com/2017/09/17/translation-tasks-and-techniques-that-have-significantly-enhanced-my-teaching/">https://gianfrancoconti.com/2017/09/17/translation-tasks-and-techniques-that-have-significantly-enhanced-my-teaching/</a></p>
Nepieciešamās priekšzināšanas	Angļu valodas zināšanas B2 līmenī, saskaņā ar Eiropas kopīgajām pamatnostādnēm valodu apguvei.

### Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Spēlošanas elementi mācību teorijās.	4	4	0	0
Spēlošanas elementi: individuālais sniegums un komandas darbs.	3	4	0	0
Spēlošanas elementi: spēles.	3	4	0	0
Uz spēlēm balstītas mācīšanās sistēmas.	4	4	0	0
Uz spēlēm balstītas mācīšanās speciālā lietojuma valodām.	4	4	0	0
Spēlošana tulkošanas kontekstā.	4	4	0	0
Spēlošanas metožu izmantošanas pieredze.	4	4	0	0
Izglītības spēļu izstrāde.	4	4	0	0
Pārmediju stāstniecība un intersemiotiskā tulkošana.	4	4	0	0
Tulkošanas spēļu izstrāde.	4	4	0	0
Pārbaudes darbi.	2	0	0	0
<b>Kopā:</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Apzinās spēlošanas nozīmi mūžizglītības paradigmā.	Praktiskie uzdevumi, pārbaudes darbi, eksāmens. Studējošie demonstrē izpratni par ieguvumiem, ko ilgtermiņā var sniegt spēlošana.
Pārzina IT atbalstītas iesaistošās mācīšanās teorijas un praksi.	Praktiskie uzdevumi, pārbaudes darbi, eksāmens. Studējošie prasmīgi lieto atbilstošu terminoloģiju attiecīgajos kontekstos, pielieto nozares teorētiskās atziņas praktisko uzdevumu risināšanā.
Spēj izmantot un pielāgot modernākās spēlošanas tehnoloģijas.	Praktiskie uzdevumi, pārbaudes darbi. Studējošie sekmīgi izpilda interaktīvos un/vai tīmeklī balstītus uzdevumus (efektivitātes rādītājs vismaz 50 %).
Spēj izmantot spēlošanas rīkus, lai risinātu ar nozari saistītus uzdevumus ar ierobežotu definīciju tulkošanā, lokalizācijā un daudzvalodu satura radīšanā.	Praktiskie uzdevumi. Studējošie izvēlas atbilstošus rīkus, lai sasniegtu vēlamu rezultātu un kvalitatīvi sagatavotu saturu.
Spēj piedalīties spēlošanas rīku izstrādē un pielāgošanā.	Praktiskie uzdevumi. Studējošie dod ieguldījumu spēlošanas rīku pielāgošanā un uzlabošanā.

### Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Praktiskie uzdevumi	40
Pārbaudes darbi	30
Eksāmens	30

**Studiju kursa plānojums**

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	20.0	20.0	0.0		*			*	