

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ ИММЕРСИВНОГО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Л. А. Морева¹⁾, Е. С. Кузьмина-Мамедова²⁾

¹⁾ Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, moreva@bsu.by

²⁾ Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, kuzminam@bsu.by

В статье рассматриваются преимущества использования виртуальной реальности (VR) в обучении иностранным языкам, акцентируя внимание на создании иммерсивной языковой среды, которая максимально приближена к реальным условиям общения. Подчеркивается важность иммерсивности как способа эмоционального, интеллектуального и сенсорного погружения студентов в языковую и культурную среду. Авторы отмечают, что взаимодействие с носителями языка, участие в диалогах и выполнение творческих заданий, примеры которых даются в статье, способствуют более глубокому пониманию языка и культуры, а также развитию навыков невербальной коммуникации. Статья описывает, как использование VR позволяет значительно улучшить произношение и восприятие речи на слух, а также помогает студентам преодолевать языковой барьер. Важным аспектом является повышение мотивации студентов через интерактивные задания и игровые элементы, что делает процесс обучения более творческим и увлекательным.

Ключевые слова: виртуальная реальность; иммерсивное обучение; метод погружения; виртуальная среда; критическое мышление; когнитивные навыки.

USING VIRTUAL REALITY FOR IMMERSIVE FOREIGN LANGUAGE LEARNING

Л. А. Moreva^a, Е. С. Kuzmina-Mamedova^b

^a Belarusian State University,
4 Niezaliezhnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus, moreva@bsu.by
^b Belarusian State University,
4 Niezaliezhnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus, kuzminam@bsu.by

The article discusses the benefits of using virtual reality (VR) in teaching foreign languages, focusing on creating an immersive language environment that is as close as possible to real communication conditions. The importance of immersion as a way of emotional, intellectual and sensory immersion of students in the language and cultural environment is emphasized. The authors note that interaction with native speakers, participation in dialogues and creative tasks, the examples of which are shown in the article, contribute to a deeper understanding of the language and culture, as well as the development of non-verbal communication skills. The article describes how the use of VR can significantly improve pronunciation and listening comprehension, and also helps students overcome the language barrier. An important aspect is increasing student motivation through interactive tasks and game elements, which makes the learning process more creative and exciting.

Keywords: virtual reality; immersive learning; immersion method; virtual environment; critical thinking; cognitive skills.

В последние годы технологии виртуальной реальности (VR) стали существенной составляющей образовательного процесса, открывая новые возможности для обучения иностранным языкам. Иммерсивное обучение дает преподавателям уникальные возможности для создания интерактивной образовательной среды, где студенты могут попробовать свои силы в реальных условиях.

Использование иммерсивной виртуальной технологии предлагает множество возможностей для обучения языку и позволяет студентам совершенствовать определенные знания и навыки. Постоянное общение с носителями языка и работа с аудио- и видео материалами существенно улучшают произношение и восприятие речи на слух. Студенты начинают лучше понимать нюансы интонации, акценты, различные явления английской грамматики, освобождаются от языкового барьера, что очень трудно сделать при традиционных подходах [1].

Важно то, что студенты могут общаться с носителями языка, участвовать в диалогах и выполнять различные творческие задания, а это дает более глубокое понимание языка и культуры. Это особенно важно для изучения такого аспекта языка, как невербальная коммуникация.

Чтобы использовать эту технологию в качестве эффективного средства обучения и преподавания, важно понимать ее потенциальные возможности. Иммерсивное обучение – это технология, при которой изучение иностранного языка осуществляется через погружение в языковую и культурную среду.

Использование VR в обучении иностранным языкам значительно повышает мотивацию студентов. Интерактивные задания и игровые элементы помогают сделать процесс обучения более увлекательным и интересным [2, с. 88–90].

Студенты получают возможность изучать виртуальные миры, принимать участие в ролевых играх, дискуссиях, находить интересную информацию для презентаций, докладов и проектов, что способствует более активному вовлечению студентов в процесс изучения языка. Так, ролевая игра «Управление международным проектом» с использованием иммерсивной технологии проводится преподавателями на 2 курсе МЭ в рамках темы «*Management*».

Цель игры: студенты учатся применять теоретические знания в области управления проектами, развивать навыки командной работы, критического мышления и принятия решений в условиях неопределенности.

Студенты делятся на группы, каждая из которых представляет собой команду управления международным проектом. Проект может быть связан с запуском нового продукта на международном рынке, строительством инфраструктурного объекта или реализацией социального проекта. Используя технологии погружения, студенты смогут взаимодействовать с виртуальной средой, принимать решения и видеть результаты своих действий в реальном времени.

Первый этап включает выбор темы проекта. Каждая группа выбирает или получает тему проекта, например, запуск нового продукта, строительство завода, реализация экологической инициативы.

Затем распределяются роли среди студентов. В каждой группе студенты занимают разные роли: менеджер проекта, финансовый аналитик, маркетолог, специалист по связям с общественностью, риск-менеджер и т. д.

Очень важным и ответственным этапом подготовки к игре является создание преподавателем виртуальной среды. В данном случае иммерсивная технология используется для создания интерактивной среды, где студенты могут «посетить» различные локации (офис, рынок, завод) и взаимодействовать с виртуальными персонажами (инвесторами, клиентами, местными властями).

Этапы игры:

1) исследование и планирование: группы исследуют рынок и конкурентов, определяют цели проекта, создают бизнес-план и распределяют задачи;

2) презентация идей: каждая группа представляет свою концепцию проекта с использованием презентаций. Остальные группы могут задавать вопросы, выражать свое мнение и комментировать;

3) управление проектом: группы принимают решения по управлению ресурсами, сроками и рисками, используются графики, диаграммы и отслеживается ситуация. В процессе игры вводятся неожиданные ситуации (например, изменение рыночной конъюнктуры, проблемы с поставщиками), на которые группы должны быстро реагировать. Студенты должны обсуждать и принимать коллективные решения о том, как справиться с новыми вызовами;

4) оценка результатов: В конце игры каждая группа подводит итоги своего проекта: что удалось, что нет, какие уроки извлечены.

Заканчивается игра подведением итогов, когда преподаватель и сами студенты проводят анализ, делают выводы и оценивают свою работу.

Таким образом, ролевая игра позволяет студентам погрузиться в реалии управления международными проектами, развивать навыки работы в команде и принимать решения в условиях неопределенности и спонтанности. И как результат, эти технологии делают процесс обучения более увлекательным, творческим и значительно обогащают его.

Виртуальная реальность оказалась отличным методом для повышения качества языкового образования благодаря своей возможности точно воспроизвести реальные ситуации общения. Важно то, что виртуальная реальность дает возможность каждому студенту адаптировать учебный процесс под свои индивидуальные потребности. Преподаватели могут создавать систему обучения, учитывающую уровень владения языком, интересы и цели каждого студента. Это всегда помогает добиться более эффективного и качественного усвоения материала и развития языковых навыков, а также предоставляет отличную возможность для практики языка без опасения совершил ошибку.

Иммерсивные технологии помогают преподавателям существенно дополнить образовательный процесс студентов специальности «Мировая экономика».

Так, при изучении тем аспекта «Введение в бизнес» на 2 курсе МЭ: «Иновации, изобретения, прорывы. Их влияние на развитие экономики

страны», «Благоприятные условия для бизнеса в стране.», используются следующие методы и приемы.

1. Виртуальные экскурсии:

– проведение виртуальных экскурсий по международным финансовым центрам,

– изучение глобальных рынков и торговых путей через VR-карты.

2. Симуляции и ролевые игры:

– организация симуляций международных переговоров,

– ролевые игры, где студенты могут выступать в роли экономистов, политиков или бизнесменов.

3. Кейс-стади:

– анализ реальных кейсов с использованием виртуальной реальностью для визуализации данных (графики, диаграммы),

– обсуждение успешных и неудачных примеров международной торговли.

4. Интерактивные презентации:

– использование этой технологии для презентаций, чтобы сделать их более содержательными и информационными,

Студенты могут свободно экспериментировать с языком, не думая о негативной оценке со стороны одногруппников или преподавателей. Это формирует у студентов уверенность в своих силах и ведет к снижению языкового барьера. Данная технология подходит для решения задач по активному вовлечению студентов к практическому применению своих знаний и умений, а также управлению этим процессом [3, с. 391–393].

Многообразие ситуаций виртуальной реальности позволяет создавать различные сценарии – от повседневных диалогов до решения профессиональных задач, что помогает студентам развивать язык, демонстрировать творческие подходы в разных предложенных им темах.

Виртуальная реальность помогает развитию культурной компетенции: Студенты могут лучше понять культурные особенности и нюансы языка, что является важной частью изучения иностранного языка. Она может включать элементы культуры, традиций и обычая. Кроме того, улучшается слуховое восприятие: виртуальная реальность предлагает разнообразные акценты и диалекты, а это помогает студентам развивать навыки аудирования и понимания на слух.

Очень важно, что виртуальная реальность доступна для обучения. Можно получать знания из любой точки мира, что дает возможность студентам учиться в удобное для них время и в комфортной обстановке.

Использование виртуальной реальности в обучении иностранным языкам способствует развитию навыков критического мышления, так как различные сценарии могут предложить студентам найти правильное решение, а это способствует развитию аналитических и критических навыков [4, с. 188–197].

В рамках работы над темой «Бизнес план» на 2 курсе МЭ студентам предлагается Кейс-стади: «Создание виртуального кафе». Этот метод помогает студентам развить критическое мышление, мотивирует их, ориентирует к анализу различной информации и точек зрения, учит аргументировать свои позиции. Кейс позволяет студентам не только углубить свои

знания о создании бизнес-планов, но и освоить навыки работы с новыми технологиями, что станет важным преимуществом в их дальнейшей карьере.

Студенты работают в командах для создания концепции виртуального кафе, которое будет доступно через мобильное приложение. Они должны разработать бизнес-план, используя иммерсивные технологии, чтобы лучше понять процесс создания и ведения бизнеса. Им надо будет учесть все аспекты бизнеса, включая маркетинг, финансы, операционные процессы и клиентский опыт.

Этапы работы над заданием включают: исследование рынка, анализ текущих трендов в индустрии общественного питания, изучение целевой аудитории для виртуального кафе (возраст, предпочтения, поведение), создание меню с акцентом на виртуальные элементы (например, уникальные блюда, которые могут быть «приготовлены» с помощью *VR*).

Важный и самый сложный этап – это составление финансового плана, т. е. студентам необходимо рассчитать стартовые затраты на создание виртуального кафе, определить источники дохода (продажа еды, подписки на *VIP*-услуги и т. д.), оценить операционные расходы и потенциальную прибыль.

Завершает работу студентов презентация бизнес-плана и оценка преподавателем их работы, которая включает оригинальность и реализуемость концепции, финансовую обоснованность бизнес-плана, эффективность маркетинговой стратегии, качество презентации и способность студентов аргументированно ответить на вопросы.

Обучение методом погружения – это изучение языка по возможности максимально естественным способом. Этот метод дает возможность в реальности изучить все детали и аспекты жизни на изучаемом языке. В действительности это означает как бы проживание в стране, язык которой изучается. Изучение языка методом погружения дает нам много преимуществ. Одним из главных преимуществ иммерсивного обучения является то, что студенты при желании могут непрерывно находиться в языковом окружении и легче адаптироваться в новых ситуациях. Они получают возможность общаться с носителями языка и тем самым постоянно развивать навыки понимания речи на слух, изучать новую лексику и стили вербальной коммуникации. Эта технология помогает студентам познакомиться с коммуникативными ситуациями, диалогическими отношениями, грамматическими и синтаксическими структурами изучаемого языка. Технология погружения дает возможность непосредственно общаться с людьми этой страны, познакомиться с их менталитетом, привычками, обычаями и в целом с их культурой [5].

Следует отметить, что, применение технологий виртуальной реальности превосходит не-иммерсивные методы в аспектах запоминания абстрактной и концептуальной информации, а также в освоении процедурных знаний. Тем не менее, результаты проведенных исследований оказались неоднозначными. Некоторые исследователи подчеркивают противоречивые данные о развитии когнитивных навыков при использовании интерактивной виртуальной реальности в образовательных процессах и не выявляют никаких положительных эффектов от обучения с использо-

ванием *VR*, особенно в сравнении с обучением традиционными методами. Другие показывают улучшение когнитивных навыков, когда акцент делается на визуальное и пространственное восприятие.

Важно признать, что данная технология – это только современный инструмент, а то, какие результаты он даст для обучения языку, зависит не только от самого средства, но и от творческого подхода преподавателя к подготовке к занятию. Несомненно, что любые новые технологии должны дополнять, а не заменять традиционные подходы.

Библиографический список

1. Yanovich, E. The Use of Virtual Reality in Motor Learning: A Multiple Pilot Study Review / E. Yanovich, O. Ronen // Advances in Physical Education. – 2015. – Vol. 5, N 3. – URL: <http://dx.doi.org/10.4236/ape.2015.53023> (date of access: 25.03.2025).
2. Гутман, С. Образование в информационном обществе / С. Гутман. – СПб.: Экстрапринт, 2000. – 96 с.
3. Тимофеев, В. А. Отличительные черты иммерсионного метода обучения иностранным языкам взрослых учащихся языковых курсов / В. А. Тимофеев // Молодой ученый. – 2018. – № 1. – С. 391–394.
4. Ashtari, N. Mixed Reality Environments in Teaching and Learning English / N. Ashtari // Cross-Cultural Perspectives on Technology-Enhanced Language Learning. – Iran: IGI Global. 2018. – P. 187–202.
5. Матвеева, О. Ю. Технология дополненной реальности в обучении и ее место в информационно-коммуникационной компетенции преподавателей иностранных языков / О. Ю. Матвеева // Преподаватель XXI век. – 2021. – № 2. – С. 95–97.