

РОЛЬ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ИЗУЧЕНИИ ЯЗЫКОВ

Голубева М.С.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Петрова Н.Е. – канд. филол. наук, доцент

В статье раскрываются роль и место технологий дополненной и виртуальной реальности в изучении русского языка.

В современном мире различного рода приложения и игры служат человеку не только как способ развлечения, но и как один из методов обучения. В сети Интернет можно найти множество приложений для изучения любых направлений и сфер, особенно много приложений для изучения языков. Однако тема технологий дополненной и виртуальной реальности в подобных приложениях не раскрыта. Мы видим, как активно в последние годы применяются VR (virtual reality) и AR (augmented reality) в сферах развлечения и маркетинга [1]. Однако в обучении данные технологии только набирают обороты, поэтому наша тема особенно актуальна на сегодняшний момент.

Для реальной оценки возможностей применения технологий VR и AR в процессе изучения языков, можно обратиться к уже существующим решениям. Как уже было отмечено, в основном возможности данных технологий применяются в сфере развлечений и маркетинге, однако даже там можно обратить внимание на применяемые инструменты и спроецировать их на сферу обучения. Прежде всего дополненная и виртуальная реальность используются для вовлечения пользователя и для того, чтобы оставить у него положительные впечатления. Есть несколько причин, по которым данные технологии позитивно сказываются на процессе обучения [2]:

- лучшее объяснение сложных и абстрактных понятий;
- повышенная вовлеченность студентов;
- никаких дополнительных инструментов не требуется;
- практические знания;
- доступное обучение.

Исходя из этого, можно обозначить главные возможности использования данных современных технологий в изучении языков. Во-первых, это упрощение процесса запоминания, так как могут быть задействованы различные сенсорные системы восприятия информации: зрение, слух, даже тактильные ощущения. Во-вторых, это возможность тренировать навыки выступления перед ненастоящей аудиторией, что поможет в случае необходимости применения языка для выступлений. В-третьих, это, конечно же, доступность данного обучения. Вне зависимости от места нахождения человека, он может изучать язык и даже тренировать речь с воображаемым носителем языка. Для организации процесса эффективного изучения языка пользователю необходимо только лишь наличие компьютерного устройства и выхода в Интернет, в случае в VR необходимо еще VR шлем. Мы считаем, что в сравнении с тратами на обучение в некоторых приложениях или каких-либо курсах, это не слишком затратно, а качество подобных методов обучения полностью оправдывает потраченные средства.

Рассмотрим функции приложений, используемые дополненную и виртуальную реальность. Их можно условно поделить на две области: первая – непосредственно само изучение информации, то есть это может быть визуализация какого-либо правила, визуализация ассоциаций, помогающих усвоить новое правило, а также звуковое сопровождение для правильного усвоения произношения; вторая – использование приложения для закрепления информации в игровой форме, непосредственно на практике (например, это может быть тренировка так называемых soft skills – навыков коммуникации и публичных выступлений).

Перспективы VR и AR оценить несложно, достаточно лишь посмотреть на рост прибыли компаний, которые начали использовать эти технологии в своём бизнесе и на популярность и эффективность приложений, которые используют эти технологии в процессе обучения. Поэтому считаем, что нужно и дальше развивать использование VR и AR и расширить их сферы функционирования.

Таким образом, технологии дополненной и виртуальной реальности сегодня очень популярны во многих сферах человеческой деятельности, особенно в сферах развлечений и маркетинге. Что касается изучения языков, то можем сделать вывод, что использование данных средств положительно сказывается на эффективности процесса их изучения в целом, но в первую очередь из-за возможностей визуализации различных процессов в ходе обучения, что особенно важно в изучении иностранного языка.

58-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск, 2022

Список использованных источников:

1. *VR-маркетинг. Часть первая. Технология виртуальной реальности в маркетинге и рекламе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://exiterra.com/blog/marketing-blog/vr-marketing-tekhnologiya-virtualnoy-realnosti/>. – Дата доступа: 28.11.2021.*
2. *AR в образовании: каковы реальные возможности? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://helmeton.ru/blog/ar-v-obrazovanii-kakovy-realnye-vozmozhnosti/>. – Дата доступа: 30.11.2021.*