

ПРИМЕНЕНИЕ VR-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Козлов Артём

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

Козел В.И. – к.п.н., доцент

Научная работа содержит анализ возможностей VR-технологий при обучении русскому языку как иностранному, при формировании у иностранных студентов социокультурной компетенции.

Современное образование формируется в тесной связи с общественным развитием и, как следствие, вместе с совершенствованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Всё более широкое распространение нейросетей, технологий искусственного интеллекта (ИИ) и виртуальной реальности (VR) во всех общественных сферах находят своё отражение и в образовательном процессе, формулируя новые вызовы традиционному процессу обучения, в том числе и обучению иностранным языкам. Вузское образование на современном этапе становится всё более практико-ориентированным, отвечая на социальный заказ общества и работодателей, в связи с чем распространение и применение, к примеру, технологий VR в процессе обучения будущих специалистов делает их более конкурентоспособными на рынке труда.

В связи со сказанным выше актуальность данного исследования обусловлена необходимостью поиска перспективных возможностей применения VR-технологий в процессе обучения (на примере обучения иностранцев русскому языку как иностранному), которые будут способствовать повышению эффективности процесса обучения, формированию социокультурной компетенции и упрощению процесса адаптации иностранных обучающихся в вузах.

Целью исследования является раскрытие потенциала применения VR-технологий в обучении русскому языку как иностранному.

Понятие виртуальной реальности, максимально приближенное к современному её пониманию, традиционно приписывается Дж. Ланьеру (конец XX в.), который описывал её как создаваемый посредством цифровых технологий мир, с которым человек вступает в контакт в роли субъекта [1]. С позиции современных исследователей VR-технологии создают самостоятельное пространство моделей и образов, являющееся или продолжением, или же альтернативой реальному миру и воспринимаемое субъектом с различной степенью достоверности [2]. Несомненно, такой подход даёт неограниченные возможности для применения виртуальной реальности в образовательном процессе, что сейчас активно изучается в рамках педагогических наук [1–7]. При этом эксперты констатируют, что на сегодняшний день происходит масштабная виртуализация высшего образования, причиной которого является стремление вузов повысить качество и темпы обучения, а также обеспечить большую практикоориентированность образовательного процесса за счёт его сближения с реальными условиями профессиональной деятельности [8].

По мнению Е.А. Стародубцевой, применение виртуальных сред в образовательном процессе способствует формированию и развитию навыков концентрации, рефлексии и самоконтроля, гибкости и адаптивности мышления, коммуникативных способностей [9]. Применение VR в образовании неразрывно связано с иммерсивным подходом к обучению, под которым понимается «комплекс приемов и способов организации продуктивного взаимодействия участников образовательного процесса в условиях виртуальной обучающей среды, обеспечивающей интерактивность обучения за счёт сенсорного мультивекторного воздействия на обучающихся» [10, с. 18]. Всё это делается с целью их практико-ориентированного, высокотемпового и комплексного профессионального развития.

Далее рассмотрим возможности применения VR в обучении русскому языку как иностранному в контексте описанных выше возможностей.

1. *VR-тренажеры и симуляторы.* Одним из наиболее перспективных направлений применения виртуальной реальности в обучении русскому языку как иностранному представляется использование различных тренажёров и симуляторов, моделирующих различные ситуации повседневного и делового общения, позволяющие обучающимся более полно погрузиться в ситуацию. И это, в свою очередь, обеспечивает более чёткую связь между реальной коммуникативной ситуацией и необходимыми для использования в её рамках речевыми единицами. Дополнительным преимуществом является отсутствие человеческого фактора со стороны собеседника, что позволяет иностранным обучающимся действовать спокойнее, чем в общении с реальным человеком, формируя при этом необходимые коммуникативные навыки. Данные инструменты могут быть использованы как в рамках аудиторной, так и самостоятельной работы.

2. *VR-общение с Chat-GPT.* Chat-GPT, являясь искусственным интеллектом, позволяет иностранным обучающимся практиковать устное общение и аудирование с ИИ, имитирующим носителя языка, что способствует развитию соответствующих навыков с более полным погружением в ситуацию и снижением стресса за счёт отсутствия реального живого собеседника. При этом Chat-GPT способен обеспечить достаточную спонтанность общения для формирования навыков спонтанной речи в различных ситуациях

повседневного и делового общения. Данный инструмент может использоваться как в рамках аудиторной, так и самостоятельной работы.

3. *Проектная работа в VR.* Виртуальное пространство способно обеспечить и проектную работу в рамках обучения русскому языку как иностранному. К примеру, возможно создание и наполнение собственного виртуального пространства (комнаты) различным тематическим материалом (к примеру, информацией о своей стране и её достопримечательностях на русском языке, особенностях делового общения в России и родной стране и т. д.). Наполнение комнаты происходит в рамках самостоятельной работы студентов, которые впоследствии на занятии погружаются в созданное пространство и взаимодействуют в нём, решая конкретные задачи.

Помимо собственно образовательных возможностей VR имеет значительный потенциал применения в процессе адаптации иностранцев к той стране, в которой они находятся, а также при формировании у них социокультурной компетенции.

4. *VR-путешествия в формате 360.* Одним из интерактивных форматов знакомства иностранных обучающихся с географией и культурой страны нахождения является формат VR-путешествий, использующий видео формата 360. В рамках просмотра таких видео обучающийся полностью погружается в атмосферу места, при этом нет необходимости тратить дополнительные средства на путешествия. Видео будет полезно даже для иностранцев, т. к. позволяют знакомиться с регионами и городами в комфортных условиях без дополнительных затрат. Огромным преимуществом является также и то, что уже на сегодняшний день существует огромное количество видео необходимого формата не только по городам, но и по отдельным культурным объектам. В некоторых музеях (например, в Эрмитаже) в видео включена также костюмированная экскурсия на русском языке.

5. *Знакомство с конкретными локациями и университетом в формате симулятора.* VR-симуляторы могут быть использованы также и для обеспечения эффективной адаптации иностранных обучающихся к инфраструктуре конкретного вуза. Для этого необходимо создание виртуальной копии вуза, внутри которой они смогут отработать собственную навигацию к различным необходимым им объектами (деканат, библиотека, медкабинет и т. д.).

Представленный материал позволяет сделать вывод, что обучение иностранных студентов с использованием технологий виртуальной реальности способствует более эффективному погружению в языковую среду, позволяет выработать навыки общения в различных коммуникативных ситуациях (аудирование и говорение), повысить динамичность и вариативность образовательного процесса. Применение VR-технологий способствует упрощению процесса адаптации иностранных обучающихся к образовательной среде. Они формирует у обучающихся социокультурную компетентность, стимулируют их интерес к изучению русского языка и культуры страны проживания как в рамках аудиторной, так и внеаудиторной работы.

Список использованных источников:

1. Горбунова, Н.В. Применение технологий виртуальной реальности в контексте профессионального образования / Н.В. Горбунова // *Проблемы современного педагогического образования.* – 2023. – № 79. – С. 131–134.
2. Моисеева, А.П. Виртуализация как социальная трансформация и коммуникация / А.П. Моисеева // *Известия Томского политехнического университета.* – 2020. – Т. 316. – № 6. – С. 141–146.
3. Благодетелева, Н.К. Тенденции и перспективы использования современных VR-технологий в иноязычном образовании в системе высшего образования России / Н.К. Благодетелева // *Мир науки, культуры, образования.* – 2023. – № 3 (100). – С. 109–113.
4. Давыдова, Д.И. Иммерсивные технологии в высшем образовании / Д.И. Давыдова, Г.Р. Гильванов, Я.В. Кукушкина, И.Ю. Романова // *Известия Петербургского университета путей сообщения.* – 2023. – № 1. – С. 120–132.
5. Краснова, Т.И. Потенциал иммерсивной виртуальной реальности в обучении иностранным языкам / Т.И. Краснова // *Мир науки, культуры, образования.* – 2023. – № 1 (98). – С. 89–91.
6. Ростовцева, П.П. Виртуальная реальность в иноязычном учебном процессе / П. П. Ростовцева // *Мир науки, культуры, образования.* – 2023. – № 2 (99). – С. 233–235.
7. Шитова, И.Ю. Перспективы технологий виртуальной реальности в гуманитарном образовании / И.Ю. Шитова // *Современное педагогическое образование.* – 2023. – № 4. – С. 41–45.
8. Козлов, А.В. Виртуальная и дополненная реальности в высшем образовании / А.В. Козлов // *Современное педагогическое образование.* – 2023. – № 2. – С. 112–115.
9. Стародубцева, Е.А. Использование технологии виртуальной реальности в обучении иностранным языкам в вузе / Е.А. Стародубцева // *Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета.* – 2022. – № 61. – С. 110–113.
10. Корнеева, Н.Ю. Иммерсивные технологии в современном профессиональном образовании / Н.Ю. Корнеева, Н.В. Уварина // *Современное педагогическое образование.* – 2022. – № 6. – С. 15–19.