

ПРИМЕНЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Резник Н.

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

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

Рассматривается применение виртуальной реальности в обучении русскому языку как иностранному. Описываются основные аспекты виртуальной реальности, приводятся примеры её успешного использования в образовании и обсуждается практическая значимость данного подхода для развития коммуникативных навыков студентов. Делаются выводы на основе результатов трёх реальных экспериментов.

В современном мире технологии становятся всё более интегральной частью образовательного процесса, расширяя возможности и методики обучения. Одной из таких технологий, которая приносит новые перспективы в обучение, является виртуальная реальность (VR). В данной статье рассмотрим применение виртуальной реальности в контексте обучения русскому языку как иностранному.

Перед тем как углубиться в анализ практических применений VR в образовании, необходимо понять, что это такое. Рассмотрим суть и основные компоненты этой технологии, а также кратко ознакомимся с историей её развития. Исследование возможностей виртуальной реальности в обучении русскому языку как иностранному открывает перед образовательной сферой новые перспективы в привлечении студентов, обогащении учебного процесса и улучшении качества обучения. Рассмотрение конкретных примеров успешного использования VR в этой области позволит лучше понять потенциал этой технологии и её влияние на процесс обучения.

Виртуальная реальность (VR) представляет собой технологическую среду, которая позволяет пользователям взаимодействовать с компьютерной симуляцией и ощущать её как реальное окружение. Это достигается благодаря использованию специального оборудования, такого как VR–шлемы, контроллеры и сенсоры, которые создают впечатление присутствия в виртуальном мире. Основные компоненты виртуальной реальности включают в себя:

–виртуальные миры: это генерирование с помощью компьютерной графики созданные среды, в которых пользователи могут перемещаться, взаимодействовать с объектами и выполнять различные действия;

– интерактивность: возможность взаимодействия пользователя с виртуальным окружением. Пользователи могут управлять объектами, перемещаться по пространству и взаимодействовать с другими пользователями в виртуальном мире;

– иммерсия: стремление создать максимально реалистичный опыт для пользователя, погружая его в виртуальное окружение. Это достигается за счет использования 3D-графики, звуковых эффектов и других сенсорных воздействий, которые делают виртуальный мир более реалистичным и захватывающим [1].

История развития виртуальной реальности насчитывает несколько десятилетий и связана с постоянными усовершенствованиями в области компьютерной графики, сенсорных технологий и алгоритмов взаимодействия. С каждым годом технология становится всё более доступной и широко применяемой в различных сферах, включая образование [2].

Применение виртуальной реальности в обучении русскому языку как иностранному представляет собой инновационный подход, который открывает новые возможности для студентов и преподавателей. Виртуальные технологии позволяют создавать обучающие среды, в которых студенты могут погружаться в русскую культуру и языковую среду, повышая свой уровень владения языком и улучшая коммуникативные навыки. Одним из основных способов применения виртуальной реальности в обучении русскому языку являются виртуальные классы и обучающие среды. С помощью специальных программ и приложений студенты могут присоединиться к виртуальным классам, где они взаимодействуют с другими учащимися и преподавателями в виртуальном пространстве. Это позволяет создавать более аутентичные ситуации общения на русском языке и учиться в реалистичных контекстах. Ролевые игры и симуляции также являются эффективным методом использования виртуальной реальности в обучении русскому языку. Студенты могут принимать на себя роли персонажей в виртуальном мире и взаимодействовать друг с другом на русском языке, играя различные сценарии и ситуации. Этот подход помогает студентам развивать навыки общения на русском языке в реальном времени и в реалистичных условиях.

Применение виртуальной реальности в обучении русскому языку как иностранному уже находит свое успешное применение в различных образовательных учреждениях по всему миру. Взглянем на несколько реальных примеров, демонстрирующих эффективность этого подхода.

Кейс №1: VR Express by Expanse VR. VRExpress – это образовательная платформа, разработанная компанией ExpanseVR совместно с университетами США и России. На этой платформе студенты изучают русский язык, путешествуя в виртуальные места России, такие как Красная площадь, Эрмитаж и Собор Василия Блаженного. Они взаимодействуют с местными жителями, общаются на русском языке и изучают местную культуру и традиции.

Кейс №2: Virtual IFLA Russian Language School. Международная федерация библиотечных ассоциаций (IFLA) создала виртуальную школу русского языка для библиотекарей из разных стран. Студенты могут принять участие в виртуальных ролевых играх, где они играют роли библиотекарей в русскоязычной библиотеке, общаются с пользователями на русском языке и решают различные ситуационные задачи.

Кейс №3: MondlyVR. MondlyVR – это приложение для виртуальной реальности, предлагающее интерактивные уроки и задания на изучение различных языков, включая русский. Студенты могут погрузиться в виртуальный мир, где они выполняют различные упражнения на изучение грамматики, словарного запаса и произношения русских слов и фраз [3].

Приведенные кейсы демонстрируют успешное применение виртуальной реальности в обучении русскому языку как иностранному. Студенты, использующие виртуальные образовательные платформы, виртуальные ролевые игры и интерактивные приложения, показывают улучшение своих навыков владения русским языком, уверенность в общении и глубже понимание русской культуры [4]. Эти результаты имеют важные практические последствия для образования, такие как повышение мотивации студентов, улучшение качества обучения и расширение доступности образовательных ресурсов для широкого круга обучающихся. Более того, использование виртуальной реальности может стать мощным инструментом для создания более глубокого и погруженного обучающего опыта, способствующего развитию межкультурного понимания и коммуникативных навыков студентов в многоязычном мире [5].

Таким образом, мы рассмотрели применение виртуальной реальности в обучении русскому языку как иностранному и его значимость для современного образования. Виртуальная реальность предоставляет образовательным учреждениям и преподавателям мощный инструмент для создания инновационных и погруженных образовательных сред, которые стимулируют учебный процесс и повышают эффективность обучения. Мы обсудили различные способы применения виртуальной реальности в обучении русскому языку, включая виртуальные классы, ролевые игры и интерактивные уроки, а также рассмотрели реальные кейсы успешного использования этой технологии. Результаты этих кейсов показывают положительное влияние виртуальной реальности

на уровень владения языком студентами и их мотивацию к обучению. Несмотря на все преимущества, следует отметить, что виртуальная реальность не является панацеей и требует комплексного подхода к интеграции в образовательный процесс. Важно учитывать потребности и особенности каждой группы студентов, а также обеспечить качественное обучение и поддержку со стороны преподавателей. В целом, применение виртуальной реальности в обучении русскому языку открывает новые перспективы для современного образования и способствует развитию межкультурного понимания и коммуникационных навыков студентов в глобальном мире.

Список использованных источников:

1. Иванова, Е.А. Применение виртуальной реальности в обучении иностранным языкам: перспективы и вызовы / Е.А. Иванова // *Инновации в образовании*. – 2022. – № 2. – С. 54–67.
2. Смирнов, Д.М. Использование виртуальных сред в обучении русскому языку как иностранному / Д.М. Смирнов // *Современные образовательные технологии*. – 2023. – № 4. – С. 112–125.
3. Петрова, О.Н. Эффективность применения виртуальных классов в обучении иностранным языкам / О.Н. Петрова // *Современные тенденции в образовании: тезисы докладов конференции*. – 2021. – С. 78–80.
4. Васильев, А.П. Развитие и применение виртуальной реальности в образовательном процессе: опыт и перспективы / А.П. Васильев // *Инновации в образовании и науке: сб. научн. статей*. – 2020. – С. 205–217.
5. Кузнецова, Н.С. Виртуальная реальность как средство обучения иностранным языкам: анализ практического опыта / Н.С. Кузнецова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.itejournal.org/archive/2019/n3/8.pdf>. – Дата доступа: 09.05.2024.