

УДК 003'26

Г.К. ИСМАГИЛОВА,

*кандидат филологических наук, преподаватель
Казанский федеральный университет*

А.Р. БАГАУТДИНОВ,

*студент
Казанский федеральный университет*

ИЗУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ПУТЕМ ПОГРУЖЕНИЯ В ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ

Аннотация. Данная статья знакомит с новой технологией, виртуальной реальностью. В ней рассказывается о проведенных исследованиях в области виртуальной реальности с целью изучения иностранного языка. В статье говорится о результатах тестирования, способа изучения иностранного языка в виртуальной реальности.

Ключевые слова: английский язык, информационные технологии, изучение иностранного языка, иностранный язык, виртуальная реальность.

Abstract. This article acquaints with the new technology – virtual reality. It describes the research carried out with the help of virtual reality in the study of a foreign language. The results of testing of the way of learning a foreign language in virtual reality are discussed here.

Keywords: the English language, information technology, learning, foreign language, virtual reality.

В мире с цифровыми технологиями кажется неизбежно не реализовать интеграцию технологий практически во все сферы жизни людей и повседневную деятельность. Технологии внедряются в жизнь людей с помощью компьютеров, мобильных устройств, цифровых камер и так далее. Однако в последние десятилетия использование виртуальной реальности для образовательных практик увеличилось. В последние годы она завоевала популярность в сфере обучения английскому языку. Виртуальная реальность (VR) может быть определена, как созданный техническими средствами мир, который воздействует на человека через его ощущения: зрение, слух, обоняние и осязание. Эффект настолько силен, что языковой барьер полностью преодолевается в результате смоделированных виртуальных ситуаций. Важной областью применения виртуальной реальности является подготовка к ситуациям, которые встречаются в реальной жизни. Привлекательность симуляции заключается в том, что она может обеспечить обучение пространством, приравненным

к реальной жизни, но с меньшими затратами. Дело в том, что 3-Дчаты создают виртуальную модель реальности, где общение персонажей осуществляется в текстовом и аудиоформате.

Были произведены исследования, которые показали, что использование интерактивных симуляций обеспечивало более высокие когнитивные результаты и более позитивное отношение к обучению, чем традиционные методы обучения.

С 2014 года началось тестирование VR стартапа из Сан-Франциско для обучения. “Learn Immersive” создал платформу, которая переносит пользователей в среду напоминающую реальность, где им удобнее изучать новый язык. «Обучающиеся должны погрузиться в ситуации, когда вам нужно выяснить, что сказать», – объяснил соучредитель Тони Дипенброк. Другая VR, благополучно внедренная в процесс обучения – VIL@ge (проект Virtual Language Learning through Edutainment Activities, грант ЕС), была создана в трёхмерном виртуальном мире SecondLife. Проект VILL@ge представлен в Second Life в форме виртуального острова, который окружен морем и разделен на 4 участка.

На острове был персонаж по имени Грек, который показывал пользователю продукты по списку. После ознакомления со словами, он должен был найти нужные продукты, следуя указаниям Грека, и положить их в тележку. Список покупок был заранее подготовлен, а взаимодействие было слуховым. Следует заметить, что учебный процесс длился всего один час. Были проведены разные доэкспериментальные и послеэкспериментальные тестирования на знания слов по шкале М. Веше и С. Парибахт. До начала эксперимента слова для учащегося были почти совершенно неизвестными, а после учебной деятельности в течение одного часа, учащийся был уже уверен, что почти все слова знает, связывая их с конкретными значениями и используя их в коммуникации [3, с. 1].

Результат тестирования показал, что за один час учащемуся удалось выучить 30 с лишним слов. Отсюда можно было сделать вывод о высокой скорости усвоения лексики в условиях виртуального мира.

По мнению антропологов, процесс овладения языком и есть процесс социализации, естественно, без положительной социальной практики нельзя говорить о полноценном развитии речевой компетенции.

Использование трехмерных миров включает в себя несколько этапов. Вот некоторые из них на примере чата IMVU.

1. Для начала установить программу обмена IMVU Messenger.
2. Пользователь сам должен зарегистрироваться.
3. Вход осуществляется своим паролем.

4. Пользователь имеет право редактировать свою веб-страницу.
5. Для аватаранеобходимо выбрать внешность и обстановку.
6. Выбрать собеседника. Имеется много вариантов для поиска собеседника.
7. Участие в диалоге и полилоге.

Однако последовательность этапов можно поменять, она не является жестко заданной. Для того чтобы избежать неудач в общении, пользователю рекомендуется ознакомиться с ресурсами, доступными в этом чате, перед тем как начинать общение с другими лицами.

Исходя из вышеизложенного нам необходимо выделить следующие преимущества в области исследования виртуального мира в изучении иностранным языкам:

- трехмерные модели вовлекают учащихся в познавательную деятельность;
- учащиеся погружаются в виртуальную реальность и решают коммуникативные задачи, в то время, когда их внимание сосредоточено на содержании высказывания;
- образное и слуховое восприятие существенно помогает понять смысл высказывания, обеспечивая высокую эффективность речевой коммуникации;
- в виртуальном мире участники видят друг друга в разных образах, и это помогает избежать лишнего волнения и получать как можно больше практики общения на изучаемом иностранном языке.

Технологии виртуальных миров становятся одними из современных информационных технологий в обучении иностранным языкам на сегодняшний день. Обучающие платформы Second Life, Chinese Island, Mondly VR позволяют заметно снизить трудности и расходы при моделировании новой виртуальной обучающей среды. Исследователи рассматривают виртуальные миры не как средство обучения языку, но и как распространение культуры изучаемого языка, что приводит к развитию национальной языковой политики в целом.

Литература

1. Википедия.– URL: ru.wikipedia.org/wiki (дата обращения: 3.11.2017)
2. Ма Чуньюй. Виртуальные миры в обучении иностранным языкам/ Чуньюй Ма. –URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnye-miry-v-obuchanii-inostrannym-yazykam> (дата обращения: 5.11.2017).