

## СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Янь Лэй

**Аннотация.** Данная статья актуализирует проблему создания виртуального пространства в процессе обучения иностранным языкам. Цель статьи — оценка возможностей и путей совершенствования технологии преподавания иностранного языка с погружением студентов в виртуальное пространство. В статье анализируется проблема моделирования на занятиях по иностранному языку культурного пространства страны изучаемого языка с помощью погружения обучающихся в виртуальную реальность, позволяющую эффективно развивать навыки и умения языкового общения у студентов и существенно облегчающую им усвоение иноязычного речевого материала. Особое внимание автором статьи обращается на использование спроектированного педагогом виртуального пространства в различных типах заданий, таких как обмен сообщениями с виртуальными собеседниками-носителями языка, обсуждение тем и дебаты, а также участие в симуляции реальных ситуаций общения. В фокусе внимания педагога находится интеграция виртуального пространства в процесс обучения, что дает возможность достичь максимальной эффективности в обучении иностранному языку за счёт создания оптимальных условий для качественного восприятия и усвоения учебного материала. В качестве методов исследования использовались методы сопоставления и анализа педагогической практики. Выводы автора подтверждаются результатами проведенного эмпирического исследования, свидетельствующего о насущной потребности создания виртуального пространства в условиях цифровизации образования.

**Ключевые слова:** виртуальное пространство, обучение иностранным языкам, интеграция виртуального пространства, моделирование культурного пространства, эффективность обучения.

**Для цитирования:** Янь Лэй. Создание виртуального пространства в процессе обучения иностранным языкам // Преподаватель XXI век. 2024. № 2. Часть 1. С. 142–149. DOI: 10.31862/2073-9613-2024-2-142-149

© Янь Лэй, 2024



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

## CREATING A VIRTUAL SPACE IN THE PROCESS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Yan Lei

**Abstract.** *The article focuses on the problem of creating a virtual space in the process of teaching foreign languages. The purpose of the article is to evaluate the possibilities and ways to improve the technology of teaching a foreign language with immersion of students in virtual space. The article analyzes the problem of modeling the cultural space of the country of the studied language in the foreign language classes with the help of students' immersion in virtual reality, which allows to effectively develop their language communication skills and abilities and significantly facilitates their mastering of foreign language speech material. The author of the article pays special attention to the use of the virtual space designed by the teacher in various types of tasks, such as exchanging messages with virtual native speakers, discussing topics and debates, as well as participating in simulations of real-life communication situations. The focus of the teacher's attention is the integration of virtual space into the learning process, which makes it possible to achieve maximum efficiency in teaching a foreign language by creating optimal conditions for quality perception and assimilation of educational material. Methods of comparison and analysis of pedagogical practice were used as research tools. The author's conclusions are confirmed by the results of the conducted empirical research, indicating the urgent need to create a virtual space in the conditions of digitalization of education.*

**Keywords:** *virtual space, teaching foreign languages, integration of virtual space, cultural space modeling, learning efficiency.*

**Cite as:** Yan Lei. Creating a Virtual Space in the Process of Teaching Foreign Languages *Prepodavatel XXI vek*. Russian Journal of Education, 2024, No. 2, part 1, pp. 142–149. DOI: 10.31862/2073-9613-2024-2-142-149

### Введение

Полное погружение в естественную языковую среду является одним из наиболее эффективных способов изучения иностранного языка. Взаимодействие с носителями языка и окружение, где этот язык является родным, помогают погрузиться в языковую среду и освоить новый язык более полно и на достаточно хорошем уровне. Помимо погружения в языковую среду, также важно иметь соответствующий современному методическому стандарту подход к изучению иностранного языка, используя современные учебные материалы с применением электронных средств, практику проектирования образовательно-развивающей среды на уроках иностранного языка с помощью цифровых образовательных ресурсов, позволяющих создать иллюзию полного погружения в культурное пространство народа страны изучаемого языка, что поможет достичь наилучших результатов [1, с. 20].

В течение долгого времени, согласно традиционной концепции обучения, процесс обучения любому учебному предмету, в том числе и иностранному языку, рассматривался как передача знаний от педагога к обучающемуся. Однако сегодня считается, что в процессе обучения педагог не передает знания, он их формирует в процессе реального взаимодействия. При этом следует отметить, что языковые знания, полученные

студентами за короткий период времени, неэффективны, если студенты не могут применить их в реальных ситуациях общения для приобретения личного опыта в ходе межкультурного взаимодействия. Поэтому вопрос о том, как улучшить межкультурную коммуникативную компетенцию изучающих иностранный язык, стал одним из самых злободневных в обучении иностранным языкам.

До создания виртуального пространства в условиях поликультурной среды некоторые люди предпочитали учиться за границей, чтобы улучшить свои иноязычные речевые умения и расширить лингвострановедческий кругозор. Погружение в повседневную жизнь народа страны изучаемого языка открывает перед студентами множество возможностей для получения языковых знаний и их использования. Такое погружение может помочь студентам быстро овладеть основными выражениями, используемыми в повседневной жизни, и повысить уровень владения языком. По сравнению с изучением языка на родине обучение за рубежом обеспечивает аутентичную языковую среду, помогая студентам лучше овладеть языком [2, с. 85–97].

Обмен студентами является еще одним способом изучения языка и ознакомления с новой культурой. В процессе изучения языка за рубежом студенты не только учат сам язык, но и соприкасаются с культурой страны изучаемого языка. Благодаря ежедневному общению с местными жителями и участию в местных мероприятиях студенты могут узнать об обычаях, ценностях и социальном этикете страны. Такие возможности межкультурного обмена способствуют развитию у студентов навыков и умений межкультурной коммуникации, расширяют их кругозор и повышают их глобальную осведомленность [3, с. 203–221].

Все эти способы направлены на создание естественной языковой среды, в которой учащиеся смогут развивать свои иноязычные речевые навыки и умения и ознакомиться с культурой страны, где живут носители языка. Студентам в этом случае предоставляется уникальная возможность расширить свои знания, достичь более высокого уровня владения языком и обрести новые опыты межкультурного взаимодействия.

При традиционном обучении иностранным языкам очень сложно создать полноценную и естественную среду для изучения иностранного языка. Преимущества технологии обучения с использованием виртуальной реальности могут легко устранить недостатки традиционного обучения, что является основной причиной обучения в виртуальной языковой среде с использованием виртуальной реальности. Воспроизводя реальные сцены общения, виртуальная языковая среда обеспечивает учащимся иностранного языка погружение в культурное пространство страны, которое характеризуется интерактивностью, созданием эффекта присутствия и трехмерностью. Это именно то, что не могут обеспечить другие традиционные мультимедийные ресурсы.

Поскольку процесс изучения иностранного языка занимает много времени и требует большого количества взаимодействия, включение цифровых технологий в преподавание и обучение языку становится просто необходимым. Технологические инновации при правильном использовании могут повысить интересы и мотивацию учащихся, облегчить доступ студентов к обучению иностранному языку, предоставить им больше возможностей взаимодействия и обратной связи, а также предоставить преподавателям инструменты, необходимые для организации содержания курса [4, с. 94–102].

## Возможность использования виртуального пространства в образовании

Использование VR в образовании может предоставить студентам ряд преимуществ. Во-первых, они получают возможность учиться в интерактивной и реалистичной среде, которая имитирует реальные ситуации обучения. Например, студенты могут использовать VR для изучения археологических раскопок, исследования космоса или обучения хирургии.

Во-вторых, использование VR позволяет студентам обрести опыт и практику в реальных ситуациях без необходимости физического присутствия. Например, студенты медицинских университетов могут использовать VR для тренировки процедур и операций, симулируя реальные условия и ситуации без риска для пациентов.

В-третьих, VR может быть использована для создания интерактивных образовательных материалов, которые могут быть более привлекательными и запоминающимися для студентов. Материалы в VR формате могут быть более увлекательными, интересными и мотивирующими для учащихся, что способствует более эффективному обучению.

Термин «виртуальная реальность» был введен в 1989 году американским ученым и предпринимателем Джароном Ланьером, который работал в области компьютерной архитектуры и виртуальных интерфейсов. Он использовал данный термин, чтобы описать новый вид технологии, которая создавала имитацию реального мира с помощью компьютерных симуляций. С тех пор термин «виртуальная реальность» стал широко используемым в сфере технологий и образования.

Со стремительной эволюцией наук и техники виртуальная реальность (VR), действительно, представляет собой мощный инструмент в методике преподавания иностранных языков. Она позволяет создавать иммерсивные симуляции и визуализации, которые помогают учащимся получить новые знания и опыт их применения в интерактивной среде. Таким образом, виртуальная реальность дополняет реальный мир с помощью цифровых технологий и электронных устройств, позволяя получить доступ к большому количеству информации и новых данных с меньшими усилиями [5, с. 148–158].

Внедрение технологий виртуальной реальности в образовательный процесс в системе высшего и школьного образования привело к выявлению ряда трудностей:

1. *Финансовые затраты.* Внедрение технологий виртуальной реальности требует значительных финансовых вложений на покупку оборудования, программного обеспечения и обучение персонала. Это может быть непосильной нагрузкой для многих образовательных учреждений.

2. *Технические проблемы.* Технологии виртуальной реальности могут быть сложными в настройке и обслуживании. Они требуют высокоскоростного и надежного интернет-соединения, мощных компьютеров и специализированного оборудования. Какие-либо проблемы с техникой могут привести к прерыванию урока и снижению эффективности обучения.

3. *Отсутствие соответствующего контента.* Для успешного внедрения технологий виртуальной реальности необходимо наличие качественного и современного контента. Подготовка такого контента требует времени и ресурсов, а также экспертизы и профессионализма со стороны педагогов и разработчиков.

4. *Особенности обучения.* Виртуальная реальность может быть неподходящей для всех учащихся и любого предмета. Например, для некоторых учебных предметов, таких как математика или литература, могут быть более эффективные способы

обучения. Кроме того, некоторые учащиеся могут испытывать дискомфорт или быть против использования технологий виртуальной реальности.

4. *Недостаток опыта и знаний педагогов.* Внедрение технологий виртуальной реальности в образовательный процесс требует обучения и подготовки педагогов. Они должны быть знакомы с оборудованием, программным обеспечением и способами использования виртуальной реальности в обучении. Не все учителя могут обладать необходимыми навыками и знаниями, чтобы эффективно использовать эти технологии [6, с. 7–17].

Несмотря на эти трудности, внедрение технологий виртуальной реальности в образовательный процесс в системе школьного и вузовского обучения может предоставить учащимся новые и захватывающие возможности для обучения и развития. Однако перед тем как внедрять такие технологии необходимо тщательно оценить их педагогическую ценность, доступность и практическую реализуемость в рамках учебной программы.

### **Виртуальная реальность в процессе изучения иностранных языков**

Внедрение виртуальной реальности в образовательный процесс по изучению иностранных языков может принести значительную пользу и улучшить эффективность обучения. Создание виртуального пространства может помочь учащимся практиковать свои навыки и умения общения на иностранном языке и погрузиться в аутентичную языковую среду. Вот несколько примеров, как можно использовать виртуальную реальность при изучении иностранных языков:

1. *Виртуальные партнеры по общению.* С использованием виртуальной реальности можно создать виртуальных собеседников — носителей изучаемого языка. Учащиеся могут взаимодействовать с ними, практиковать свою речь и работать над своим произношением, доводя его до совершенства.

2. *Виртуальные экскурсии.* С помощью виртуальной реальности можно организовать виртуальные экскурсии по странам, где говорят на изучаемом языке. Учащиеся смогут погрузиться в аутентичную среду, посетить достопримечательности и общаться с местными жителями на их языке.

3. *Виртуальные игры и задания.* С помощью виртуальной реальности можно создать интерактивные игры и задания, где учащиеся должны использовать иностранный язык для выполнения коммуникативных задач. Например, они могут играть роль туристов, заказывая еду в ресторане или покупая билеты в музей, используя только иностранный язык.

4. *Виртуальные уроки и тренировки.* Виртуальная реальность может быть использована для создания виртуальных уроков и тренировок по грамматике, лексике и другим аспектам иностранного языка. Учащиеся могут учиться и практиковать свои навыки и умения прямо в виртуальной среде, получая мгновенную обратную связь и пошаговые инструкции [7, с. 263–266].

Однако в процессе внедрения виртуальной реальности в обучение иностранным языкам следует учитывать вышеупомянутые трудности, такие как финансовые затраты, технические проблемы, доступность контента и соответствующая подготовка педагогов. Тем не менее, если эти проблемы могут быть решены, виртуальная реальность может стать мощным инструментом для усовершенствования процесса обучения иностранным языкам.

Существует множество приложений для изучения иностранного языка в VR при помощи смартфона. Вот некоторые из них:

1. Mondly: Practice Languages in VR. Это приложение может погрузить учащихся в виртуальное пространство для практики изучаемого языка. Также можно наслаждаться общением с виртуальными персонажами и обретать уверенность в реальной жизни, получать мгновенную информацию о своем произношении, обогащать свой словарный запас и открывать для себя радость изучения языков<sup>1</sup>.

Это позволяет учащемуся практиковать владение другим языком путем общения с виртуальными собеседниками, которые могут отвечать на его вопросы и комментировать его высказывания на изучаемом языке. Такой инновационный подход к обучению иностранного языка не только делает изучение языка увлекательным и интерактивным, но и помогает развивать умения аудирования, говорения и понимания на иностранном языке.

Mondly VR также предлагает различные сценарии, которые помогают учащимся применить языковые навыки и коммуникативные умения в реалистических ситуациях. Независимо от того, хотите ли вы посетить ресторан или отправиться в магазин, можно использовать приложение для языковой практики в конкретной ситуации общения.

2. Language Lab VR (Языковая лаборатория виртуальной реальности). В данном приложении предоставляются учащимся сверхреалистичные картины из жизни для выполнения поставленных коммуникативных задач и улучшения навыков и умений аудирования и разговорной речи на изучаемом языке<sup>2</sup>. Конечно, данное приложение ориентировано, прежде всего, на формирование умений иноязычной устной речи.

3. VR Learn English — данное приложение разработано для изучения лексики английского языка в виртуальном пространстве. Оно позволяет учащимся расширить свой словарный запас и улучшить навыки владения английским языком, используя виртуальную реальность.

С помощью VR Learn English учащийся может погрузиться в различные виртуальные сцены и ситуации, где ему предоставляется возможность взаимодействовать с объектами и персонажами на английском языке. К примеру, он может посещать виртуальные магазины, рестораны, аэропорты или другие места, где ему нужно использовать английский язык для общения и выполнения поставленных перед ним коммуникативных заданий.

В процессе взаимодействия с виртуальными объектами учащийся может получить лексику, используемую в определённом социокультурном контексте, слушать ее произношение и практиковать свои навыки и умения говорения. Он может повторять слова и фразы, отвечать на вопросы и вести диалоги с виртуальными персонажами.

4. Immerse (погружение). Это VR-приложение объединяет учащихся и преподавателей в социальной виртуальной реальности для проведения языковой практики в виртуальных повседневных сценах. Учащиеся могут получать индивидуальную обратную связь и участвуют в еженедельных мероприятиях в виртуальных бытовых ситуациях. Существует также социальная гостиная, где пользователи могут встречаться в любое время и общаться, используя свои изученные языковые навыки.

Система программы способна собирать данные в портфолио по каждому учащемуся с указанием частоты грамматических и лексических ошибок, качества произношения и скорости его речи, что позволяет педагогу следить за успеваемостью каждого учащегося и видеть слабые места для дальнейших проработок в классе.

<sup>1</sup> Mondly VR. URL: <https://www.mondly.com> (дата обращения: 13.07.2023).

<sup>2</sup> VirtualSpeech Ltd. URL: <https://virtualspeech.com> (дата обращения: 13.07.2023).

### Заключение

Рынок изучения иностранных языков с использованием виртуальной реальности представляет собой различные разработки, которые могут отличаться по качеству, функциональности и завершенности. На рынке существуют и коммерческие продукты, предлагаемые платформами и компаниями, разработанные независимыми разработчиками или сообществом.

На наш взгляд, важными аспектами разработки VR-средств для изучения иностранных языков являются качество визуального и звукового контента, интуитивно понятного интерфейса, возможность интерактивного взаимодействия, адаптация к уровню языка и потребностям учащегося, а также поддержка различных устройств виртуальной реальности и доступность для широкой аудитории.

Все это влияет на опыт изучения языка в виртуальной реальности и его эффективность, поэтому перед выбором конкретного продукта стоит ознакомиться с отзывами пользователей, рекомендациями и сравнительными обзорами, чтобы выбрать подходящее и качественное средство для изучения иностранного языка в условиях виртуальной реальности.

Однако неоспоримо то, что восприятие учебного материала с использованием виртуальной реальности облегчает его усвоение учащимися, комплексно воздействуя на основные каналы восприятия, что приводит к созданию оптимальных условий для саморазвития и самореализации обучающегося в процессе овладения им иноязычной речевой деятельностью.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Dmitrenko, T.A., Kadilina, O.A.* Profession-Oriented Training of Foreign Language Teachers in Modern Conditions // *Profession-Oriented Research: Educational and Methodological Perspectives. Training Language and Culture.* 2020. Vol. 4. Iss. 1. P. 8–22.
2. *Андреева, О.А.* Некоторые аспекты просветительской деятельности в процессе овладения иностранным языком // *Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика.* 2020. Т. 10. № 2. С. 85–97.
3. *Тихонова, Л.П.* Об актуальности внедрения современных цифровых технологий в образование // *Вестник Череповецкого государственного университета.* 2019. № 1. С. 203–221.
4. *Матвеева, О.Ю.* Технология дополненной реальности в обучении и ее место в информационно-коммуникационной компетенции преподавателей иностранных языков // *Преподаватель XXI век.* 2021. № 2. Ч. 1. С. 94–102.
5. *Андреева, О.А., Рейнгардт, Н.В.* Виртуальная реальность как коммуникативное пространство в процессе дистанционного обучения иностранным языкам // *Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика.* 2022. № 12 (1). С. 148–158.
6. *Подопригора, А.В.* Левиафан и сеть: философия власти в цифровом обществе // *Социум и власть.* 2018. № 2 (70). С. 7–17.
7. *Скакунова, В.А.* Дидактические принципы создания информационно-коммуникационной среды в обучении английскому языку (на высшей ступени образования) // *Лингвистика, лингводидактика, лингвокультурология: актуальные вопросы и перспективы развития.* Материалы III Международной научно-практической конференции. Минск, 2019. С. 263–266.

## REFERENCES

1. Dmitrenko, T.A, Kadilina, O.A. Profession-Oriented Training of Foreign Language Teachers in Modern Conditions. *Profession-Oriented Research: Educational and Methodological Perspectives. Training Language and Culture*, 2020, vol. 4, iss. 1, pp. 8–22.
2. Andreeva, O.A. Nekotorye aspekty prosvetitel'skoj deyatelnosti v processe ovladeniya inostrannym yazykom [Some Aspects of Educational Activities in the Process of Mastering a Foreign Language], *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i pedagogika* = Proceedings of the Southwestern State University. Series: Linguistics and Pedagogy, 2020, vol. 10, No. 2, pp. 85–97.
3. Tikhonova, L.P. Ob aktualnosti vnedreniya sovremennykh cifrovyykh tekhnologij v obrazovanie [On the Relevance of the Introduction of Modern Digital Technologies in Education], *Vestnik Cherepoveckogo gosudarstvennogo universiteta* = Bulletin of Cherepovets State University, 2019, No. 1, pp. 203–221.
4. Matveeva, O.Yu. Tekhnologiya dopolnennoj realnosti v obuchenii i ee mesto v informacionno-kommunikacionnoj kompetencii prepodavatelej inostrannykh yazykov [Augmented Reality Technology in Teaching and Its Place in the Information and Communication Competence of Foreign Language Teachers], *Prepodavatel XXI vek* = Russian Journal of Education, 2021, No. 2, part 1, pp. 94–102.
5. Andreeva, O.A., Rejngardt, N.V. Virtualnaya realnost kak kommunikativnoe prostranstvo v processe distancionnogo obucheniya inostrannym yazykam [Virtual Reality as a Communicative Space in the Process of Distance Learning in Foreign Languages], *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i pedagogika* = Proceedings of the Southwestern State University. Series: Linguistics and Pedagogy, 2022, No. 12 (1), pp. 148–158.
6. Podoprighora, A.V. Levifan i set: filosofiya vlasti v cifrovom obshchestve [Leviathan and the Network: The Philosophy of Power in a Digital Society], *Socium i vlast* = Society and Power, 2018, No. 2 (70), pp. 7–17.
7. Skakunova, V.A. Didakticheskie principy sozdaniya informacionno-kommunikacionnoj sredy v obuchenii anglijskomu yazyku (na vysshej stupeni obrazovaniya) [Didactic Principles of Creating an Information and Communication Environment in Teaching English (At the Highest Level of Education)]. In: *Lingvistika, lingvodidaktika, lingvokulturologiya: aktualnye voprosy i perspektivy razvitiya* [Linguistics, Linguodidactics, Linguoculturology: Topical Issues and Development Prospects. Materials of the III International Scientific and Practical Conference]. Minsk, 2019, pp. 263–266.

**Янь Лэй**, аспирант, кафедра лингводидактики и современных технологий иноязычного образования, Московский педагогический государственный университет, Yanlei183791@gmail.com

**Yan Lei**, Post-graduate Student, Linguodidactics and Modern Technologies of Foreign Language Education Department, Moscow Pedagogical State University, Yanlei183791@gmail.com

Статья поступила в редакцию 16.01.2024. Принята к публикации 01.03.2024  
The paper was submitted 16.01.2024. Accepted for publication 01.03.2024