

*Аннамуродова Язгуль
преподаватель,
Байрамова Бягуль
преподаватель,
Гурбанбаева Айсолтан
преподаватель
кафедры зарубежной литературы
Туркменского национального института
мировых языков имени Довлетмеммеда Азади
Ашхабад, Туркменистан.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: Одной из областей широкого применения, на которую может оказать существенное влияние виртуальная реальность (VR), является образование. Однако этот потенциал все еще не изучен, и один из таких пробелов связан с изучением языков. Аудирование, которое часто сопровождается только аудиозаписью, считается сложной областью, когда речь заходит об изучении второго или иностранного языка, и, следовательно, интересной областью для использования виртуальной реальности.

Ключевые слова: Виртуальная реальность, медиа в образовании, стратегии преподавания/обучения.

*Annamyradova Yazgul
Lecturer,
Bayramova Bagul
Lecturer,
Gurbanbayeva Aysoltan
Lecturer
at the Department of foreign literature
Turkmen National Institute of
world languages named after Dovletmemmet Azady
Ashgabat, Turkmenistan.*

USING VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES IN ENGLISH CLASSES

Abstract: One of the areas of wide application that virtual reality (VR) can have a significant impact on is education. However, this potential has not yet been explored, and one of these gaps is related to language learning. Listening,

which is often accompanied only by audio recordings, is considered a difficult area when it comes to learning a second or foreign language, and therefore an interesting area for using virtual reality.

Keywords: Virtual reality, media in education, teaching/learning strategies.

Использование мультимедийного контента в образовании считается весьма продуктивным. Видео, изображения, звуки, анимация или симуляции - это лишь несколько видов мультимедиа, которые можно использовать осмысленно благодаря их интерактивности и гибкости.

Технология виртуальной реальности (VR), описываемая как использование иммерсивной компьютерной среды, с которой люди могут взаимодействовать, включает в себя традиционные мультимедийные средства и значительно повышает уровень погружения пользователя, особенно на уровне визуального восприятия. Она заменяет взаимодействие погружением; она заменяет метафору рабочего стола метафорой мира, а прямое манипулирование - симбиозом. Высокий уровень погружения, аутентичности и взаимодействия, обеспечиваемый виртуальной реальностью, позволяет пользователю поверить, что он находится в среде, смоделированной компьютером, что называется чувством присутствия. Этот аспект дает возможность помочь студентам понять сложные или абстрактные концепции в ситуациях, которые связаны с затратами или безопасностью или даже могут больше не существовать.

В 2014 году Google запустила Google Cardboard, который мог превратить любой смартфон в HMD. В связи с этим недавним расширением и сокращением затрат, лишь в нескольких исследованиях уже были изучены преимущества виртуальной реальности в преподавании иностранного или второго языка, которые в основном ограничивались теоретическими исследованиями.

Понимание на слух, особенно у изучающих иностранный язык, требует от слушателя внимательного изучения как можно большего количества визуальных и слуховых подсказок, вставленных в аудиозапись, чтобы иметь реальное представление о том, что происходит в данном повествовании. Поскольку в большинстве базовых и языковых школ упражнения на аудирование в основном поддерживаются потоковой передачей звука, было разработано иммерсивное приложение виртуальной реальности, которое поможет учителям объяснить конкретный сценарий во время сеанса аудирования.

С момента своего появления digitally generation теряет интерес к традиционным методам обучения. Таким образом, в настоящее время роль преподавателя заключается в том, чтобы попытаться преобразовать устоявшиеся теории обучения в новые практики, направляя, поддерживая и облегчая обучение своих студентов. Поскольку изучающие иностранный язык должны преобразовывать как визуальные, так и слуховые подсказки в информацию, а большинство школ используют аудио только в упражнениях на аудирование, иммерсивное VR-приложение по этой теме кажется идеальным для того, чтобы помочь учащимся и в то же время мотивировать их, предоставляя новый способ обучения. Виртуальная реальность приближает симуляцию к реальной жизни, потому что вместо наблюдения за моделируемым миром через окно рабочего пространства учащиеся погружаются в 3D-среду, где они могут улучшить свои навыки с помощью более реалистичных практик. Таким образом, виртуальная реальность добавляет еще один уровень интерактивности, который может существенно улучшить концентрацию учащихся во время упражнений на аудирование и, как следствие, помочь им понять и запомнить то, что им говорят. Кроме того, это позволяет погрузить студента в иностранный опыт, в имитируемую среду, которая очень напоминает культуру, общество и страну изучаемого языка, то есть реальный контекст языка. Однако, поскольку учащиеся не будут знать о том, что их окружает во время использования HMD, необходим постоянный надзор для обеспечения их безопасности, особенно с несовершеннолетними. Как также показывают результаты, учителя незнакомы с этой технологией, поэтому убедить их в ее преимуществах - это первый шаг к внедрению, в который внесло свой вклад данное исследование.

Впоследствии, на основе извлеченных уроков, мы планируем разработать педагогическую основу, которая могла бы помочь учителям успешно использовать виртуальную реальность для создания более продвинутых в цифровом плане классов.

Литература:

1. Пренски, М.: Обучение на основе цифровых игр. Paragon House, Нью-Йорк (2007)
2. Маховер К., Тайс С. Э.: Виртуальная реальность. Вычисление IEEE. Диаграмма. Приложение 14(1), 15-16 (1994).
3. Мело М., Васконселос-Рапозо Дж., Бесса М.: Присутствие и киберболезнь в иммерсивном контенте: влияние типа контента, времени воздействия и пола. 71, 159–165 (2018)