

*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)