Способы применения инструментов виртуальной реальности на уроках иностранного языка

***Аннотация:*** *Статья содержит материал о современных электронных средствах, используемых на занятиях по иностранному языку, а также о возможности их внедрения в инновационном формате. В статье рассматриваются особенности и возможности самых современных технологий в обучении иностранному языку.*

***Abstract:*** *The article contains material about the current electronic tools used in foreign language classes, as well as the possibility of their implementation in an innovative format. The article examines the features and possibilities of the most modern technologies in teaching a foreign language.*

***Ключевые слова:*** *электронный учебник, виртуальная реальность, английский язык*

***Key words:*** *electronic books, virtual reality, the English language*

Современная наука прогрессирует с каждым днем. Со времен научно-технической революции было произведено огромное количество инновационных технологий (ИТ), позволяющих в первую очередь ускорить процесс технической эволюции и облегчить жизнь [1, 158]. Мы поговорим об ИТ в сфере образования, а именно в обучении английскому языку как иностранному.

В настоящее время обучение английскому языку происходит посредством применения электронных учебников. Существует три поколения электронных учебников. Первое поколение являлось слепым копированием бумажных эквивалентов. Второе- электронные учебники, втиснутые в рамки учебных программ. Третье- учебники, в которых будут задействованы и реализованы наисовременнейшие технологии.

Говоря о третьем поколении учебных средств, следует упомянуть новейшие технологии, которые совершили переворот не только в сфере образования, но и во всех других областях науки. Это инструменты виртуальной реальности. Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин так трактуют этот термин: «Виртуальная реальность- отображение реальности с помощью технологий и технических средств, позволяющих обеспечить частичное или полное погружение человека в это отображение и создающее иллюзию действительной реальности» [2, 38]. Научно- техническая революция давно совершена и сделан большой прорыв в изобретении искусственного интеллекта. Технологии виртуальной реальности (ВР) позволяют сделать обучение более активным, более понятным и больше вовлекают обучающихся в процесс образования. Используя технологии ВР можно проводить встречи с помощью средств дополнительной реальности, обучать навыкам, изучать мировой океан так же, как это можно воплотить при личном контакте в реальном мире.

Электронные учебники, использующиеся в настоящее время при обучении иностранному языку, не применяют технологий ВР. Они- «связующее звено», переходное звено между традиционным учебным средством и будущим действительно электронным средством, собранным с помощью инструментов ВР.

Есть множество возможных вариантов преподавания в условиях абсолютно инновационного обучения. В таком случае можно обратиться к разработчикам видеоигр и перенести обучение иностранному языку в виртуально- игровой формат. Представим следующие модели:

1. Учащийся открывает игру на своем компьютере, надевает специальные очки и оказывается в Лондоне. Перед ним появляются реальные люди, и он приступает к выполнению задания. В этой ситуации перед ним всплывают вспомогательные слова, при помощи которых он составляет предложения и проходит на следующий уровень. Таким образом, учащийся находится в естественной англоязычной среде, где для того, чтобы пройти данный этап, он правильно формирует предложения и вживую беседует с носителем языка.
2. Игра на развитие конкурентоспособности, созданная на основе популярной игры «Покемон». Учащиеся на время стараются «словить» как можно больше слов на конкретную тему. Например, тема «house». Здесь, ученики игнорируют слова темы природа или животные и концентрируются на заданной теме. Важно отметить, что в игре задействовано видео-360 (панорамное видео). Так, учащиеся с большим интересом вовлекаются в игру и в образовательный процесс в целом, оказываясь в виртуальной реальности.
3. Игра-симулятор, где учащийся оказывается в роли туристического гида, водителя такси, врача, знаменитого деятеля культуры и др. в реальной обстановке. Подобная ролевая идентификация позволит ученикам как говорить, так и мыслить шире и глубже. Игрок сам выбирает модель своего поведения и заранее разрабатывает лексико- семантическое поле по теме.

Таким образом, мы представили некоторые модели проверки знаний учащихся в виртуальной реальности. С их помощью произойдет полное погружение учеников в мир английского языка. Так, повысится эффективность англоязычного преподавания.

Список использованной литературы:

1 А.Ю. Уваров и др. Трудности и перспективы цифровой трансформации образования. М.: Высшая школа экономики, 2019. 158 с

2 Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 38 с.