DOI: 10.55000/FilConf.2024.1.1.023

ПОТЕНЦИАЛ VR ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛЕКСИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Анна Андреевна Вольникова
магистрант
Московский городской педагогический университет
г. Москва, Россия
e-mail: ***VolnikovaAA@mgpu.ru***

Включение инновационных цифровых технологий в образовательный процесс является неотъемлемой частью нашей реальности. На сегодняшний день уже реализуются федеральные проекты «Современная школа» и «Цифровая образовательная среда» по внедрению современных технологий, в том числе элементов виртуальной реальности (VR), в школьный процесс. В данной статье рассмотрены основные способы внедрения технологии виртуальной реальност в образовательный процесс, в частности при обучении иностранному языку. Статья раскрывает сущность понятия лексической компетенции и важности ее развития при изучении английского языка. Автор исследует возможности использования VR как вспомогательного средства для развития лексической компетенции обучающихся. В статье также представлены преимущества внедрения элементов технологии виртуальной реальности в данный процесс, а именно иммерсивность, визуализация материала, контекстность и аутентичность. Это, в свою очередь, способствует повышению уровня усвояемость материала, мотивации и концентрации внимания у школьников. Помимо этого, автор обращает внимание на необходимое техническое обеспечение при использовании данной технологии на уроках английского языка в школах.
Ключевые слова: VR, виртуальная реальность, английский язык, лексическая компетенция.

THE POTENTIAL OF VR FOR THE DEVELOPMENT OF LEXICAL COMPETENCE OF STUDENTS

Anna A. Volnikova
Master's degree student
Moscow City University
Moscow, Russian Federation
e-mail: ***VolnikovaAA@mgpu.ru***

The inclusion of innovative digital technologies in the educational process is an integral part of our reality. Nowadays, the federal projects "Modern School" and "Digital Educational Environment" are already being implemented to introduce modern technologies, including elements of virtual reality (VR), into the school process. This article discusses the main ways of introducing virtual reality technology into the educational process, in particular, when teaching a foreign language. The article reveals the essence of the concept of lexical competence and the importance of its development in learning English. The author explores the possibilities of using VR as an auxiliary tool for the development of students' lexical competence. The article presents the advantages of introducing elements of virtual reality technology into this process, namely, immersiveness, visualization of the material, contextuality and authenticity. This, in turn, helps to increase the level of assimilation of the material, motivation and concentration of attention among schoolchildren. In addition, the author draws attention to the necessary technical support when using this technology in English lessons in schools.
Keywords: VR, virtual reality, English, lexical competence.

Научные и технические изобретения, а также непрерывные процессы информатизации и цифровизации приводят к существенным изменениям во всех сферах жизни человека. Область образования не является исключением. Одним из результатов такого постоянного процесса является внедрение инновационных цифровых технологий в образовательный процесс, включающих в себя учебный, развивающий, познавательный и воспитательный аспекты[1].

В последнее время значительно повысился интерес к иностранным языкам, которые способствуют расширению лингвистического кругозора обучающихся, помогают сформировать культуру общения, способствуют общему речевому развитию обучающихся[2]. Использование современных способов представления учебного материала (3D-изображения, QR-коды, нейросети, AR, VR и т. д.) повышает мотивацию обучающихся, поскольку такие технологии отличаются наглядностью, фокусировкой на объекте изучения, позволяют моментально погрузится в учебный процесс и обеспечивают вовлеченность и дополнительную стимуляцию органов чувств. Они создают тот самый эффект присутствия, воссоздающий параметры естественной языковой среды, которая является столь значимой для обеспечения эффективности обучения иностранному языку и межкультурной коммуникации.

Одним из актуальных примеров инновационных технологий является виртуальная реальность (virtual reality, VR) – технология, которая позволяет пользователям оказаться в виртуальном мире, создавая ощущение присутствия. Данная технология используется в различных областях, включая образо-

[1] Фетисова 2018, 107.
[2] Денисова 2017, 54.

вание. Впервые данный термин был введён ещё в 1989 году Джароном Лайнером. Изучение иностранного языка с помощью виртуальной реальности стало новой концепцией, которая в 2018 году получила название Virtual Reality Assisted Language Learning (VRALL)[3]. В области лингводидактики технология виртуальной реальности используется как особое информационное пространство для получения определённых сведений и ознакомления с элементами научной, учебной и проектной деятельности[4]. Посредством данной технологии обучающиеся через личный опыт, выраженный в слуховом и зрительном восприятии, приобретают новый опыт, как при взаимодействии в условиях реального общения. Обучающиеся становятся частью контекстной ситуации через симуляцию и воспринимают язык в среде, максимально приближенной к возможным ситуациям иноязычного межличностного и межкультурного общения.

На сегодняшний день существует большое количество работ зарубежных и отечественных лингводидактов, посвященных проблеме максимально эффективного внедрения элементов VR в образовательный процесс. В настоящий момент уже реализуются проекты по включению элементов рассматриваемой технологии в образовательный процесс. Так, в 2019 году было запущено несколько крупных федеральных образовательных программ по внедрению цифровой образовательной среды, в том числе VR-технологий, в школьное обучение[5]. На наш взгляд, технология виртуальной реальности обладает большим потенциалом для формирования и развития целого ряда компонентов иноязычной компетенции. В данной статье представлены возможности использования элементов виртуальной реальности для развития иноязычной лексической компетенции обучающихся.

Иноязычная лексическая компетенция – это способность использовать слова и выражения в соответствии с контекстом и речевой ситуацией. По мере развития компетенции, согласно материалам Совета Европы, такая способность все больше определяется ассоциациями в виде словосочетаний и лексических фрагментов (*chunks*), когда одно выражение вызывает другое в зависимости от цели высказывания[6].

Лексика в обучении является базисом для говорения, чтения, письма и аудирования. Обращённость современной лингвистики к проблеме «человек

---

[3] Klimova 2022, 1387.

[4] Троепольская 2022, 79.

[5] Федеральный проект «Современная школа» / Министерство просвещения Российской Федерации. **URL:** https://edu.gov.ru/national-proj ect/proj ects/school/ (дата обращения: 01.03.23); Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» / Министерство просвещения Российской Федерации. **URL:** https://edu.gov.ru/national-project/projects/cos (дата обращения: 01.03.23).

[6] Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2020. P. 131.

в языке» и рассмотрение языка как деятельности привели к оформлению нового антропоцентрического подхода к изучению языка, что предполагает учёт всех параметров человека говорящего[7]. Выбор лексики в полной мере зависит от свойств ситуации общения, в которой находится говорящий. Именно контекст оказывает влияние на выбор лексического материала и его употребление для успешного решения речевой задачи.

Однако, проанализировав ряд учебников по английскому языку, мы можем сделать вывод, что в упражнениях нередко используются отдельно взятые предложения с изученной лексикой, лишенные ситуативности.

Выделяет VR среди других технологий обучения иностранным языкам контекстуальное обучение, которое переносит ученика в соответствующую среду и позволяет ему почувствовать присутствие в той или иной созданной ситуации речевого общения. Однозначным преимуществом виртуальной реальности является именно то, что ее элементы можно включить в процесс создания виртуальных учебных сред, в которых обучающиеся могут взаимодействовать с визуальными представлениями лексических понятий. Это может предоставить учащимся интерактивный опыт обучения, что, в свою очередь, может помочь им лучше запомнить материал.

Данную технологию также можно использовать для создания виртуальных симуляторов разговоров, где учащиеся могут практиковать изученные словосочетания и фразу в симулированной среде. Например, у обучающихся имеются исходные данные – то, что им необходимо найти (желаемый ресторан, ближайший кинотеатр, подходящую должность, описанного человека). Благодаря элементов VR можно окунуться в спроектированную речевую ситуацию для нахождения запрошенной информации, при этом используя вокабуляр в контексте. Это является примером тренировки лексического навыка уже на этапе условно-речевых упражнений. Однако потенциал таких приложений и технологий позволяют развивать иноязычную лексическую компетенцию на всех этапах тренировки. Также с помощью технологии виртуальной реальности можно создавать письменные задания, в которых обучающиеся могут совершенствовать не только лексические навыки, но и метапредметные результаты, которые чаще всего ассоциируются с познавательной активностью и умением работать с информацией[8].

Такой способ работы на уроке английского языка является эффективным, отвечающим потребностям современного поколения и требованиям нового стандарта к обучению. Данная технология помогает с передачей практического материала. На уроках можно дополнить привычный процесс актуа-

---

[7] Викулова 2013, 33.
[8] Фетисова 2019, 48.

лизации лексических единиц десятиминутным погружением в виртуальную реальность. Так, урок не потеряет структурообразующего элемента, и в то же время станет современнее и увлекательнее. Кроме того, обучающиеся в большей степени вовлекаются в процесс обучения, так как материал становится более доступным для понимания и отвечает индивидуальным потребностям обучающихся в его восприятии.

При использовании технологии виртуальной реальности для развития лексической компетенции есть несколько советов, которым можно следовать, чтобы обеспечить успешное и эффективное обучение. Во-первых, важно учитывать требования к аппаратному и программному обеспечению для успешного внедрения технологии в образовательный процесс. Также необходимо принимать во внимания цели обучения и уровень владения языком ученика. Кроме того, требуется рассмотреть виды деятельности и материалы, которые будут использоваться совместно с элементами виртуальной реальности. Наконец, следует предоставить четкие инструкции для обучающихся и своевременно обеспечить обратную связь.

Элементы виртуальной реальности могут быть эффективным инструментом для развития иноязычной лексической компетенции обучающихся. VR может создать иммерсивную и аутентичную среду, в которой учащиеся могут посещать различные места, что способствует развитию их словарного запаса и уверенности в использовании языка. Данная технология способна предоставить школьникам увлекательный и интерактивный опыт изучения языкового материала. При наличии соответствующего оборудования и программного обеспечения, а также корректной установки и вовремя предоставленной обратной связи, использование VR может изменить традиционные методы развития иноязычной лексической компетенции обучающихся.

Литература / References

Викулова Л. Г. Национальная идентичность в контексте инаковости: языковая репрезентация оппозиции «свои» – «чужие» во французской литературе XX века (на материале сборника эссе Ф. Мориака «Чёрная тетрадь») // Вестник МГПУ. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. 2013. № 2(12). С. 33–42.

Денисова Л. Р. Иностранный язык как компонент системы инклюзивного образования младших школьников // Иностранные языки в школе. 2017. № 1. С. 53–57.

Троепольская А. П. Виртуальная реальность в обучении иностранным языкам // Скиф. 2022. № 4(68). С. 76–81. **URL:**

https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-v-obuchenii-inostrannym-yazykam (дата обращения: 05.03.2023).

Фетисова А. А. Информатизация образования как тенденция развития общества // Преподавание иностранных языков и новые подходы к академическому сотрудничеству в эпоху интернета: сборник научных трудов и материалов международной научно-практической конференции, Москва, 26 марта 2018 года / отв. редактор *Е. А. Боброва*. М.: ООО «РЕЛОД», 2018. С. 106–111.

Фетисова А. А. Реализация метапредметного подхода в образовании с помощью информационных ресурсов // Современные направления в лингвистике и преподавании языков: проблема метода: сборник научных статей по материалам III Международной научно-практической конференции: в 2 т. / под общ. ред. *Т. В. Дубровской*. Пенза, 2019. С. 47–51.

Klimova B. Use of Virtual Reality in Non-Native Language Learning and Teaching // Procedia Computer Science. 2022. Vol. 192. P. 1385–1392.