

ИММЕРСИВНАЯ СРЕДА И ЕЕ ВИДЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ ПО ВТОРОМУ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ У СТУДЕНТОВ–ЛИНГВИСТОВ

IMMERSIVE ENVIRONMENT AND ITS TYPES AS A TOOL FOR DEVELOPING COMMUNICATION SKILLS IN A SECOND FOREIGN LANGUAGE AMONG LINGUIST STUDENTS

*I. Tarzumanova
T. Belskaya
K. Baymukhametova*

Summary: This article raises the problem of creating an immersive educational environment in the process of learning a second foreign language by linguistics students within the framework of the communicative approach. The material presented in the study is aimed at describing such types of immersive environment as virtual reality, augmented reality, and interactive teaching methods. Special attention in the article is paid to virtual and augmented reality technologies, which create conditions for “immersing” students in situations close to real life. The article concludes that these technologies, blurring the boundaries between reality and artificially created environment, will help to achieve great results in the process of formation of communicative skills and abilities.

Keywords: immersive environment, digital technologies, virtual reality, augmented reality, interactive methods.

Тарзуманова Иннара Фаиковна

доктор философии по филологии, доцент, АНОВО
«Московский международный университет»
i.tarzumanova@mtmu.ru

Бельская Татьяна Игоревна

кандидат филологических наук, доцент, АНОВО
«Московский международный университет»
t.belskaya@mtmu.ru

Баймухаметова Клара Ишмуратовна

кандидат филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО
«Российский экономический университет
имени Г.В. Плеханова»
klara0901@yandex.ru

Аннотация: В данной статье поднимается проблема создания иммерсивной образовательной среды в процессе изучения студентами-лингвистами второго иностранного языка в рамках коммуникативного подхода. Представленный в исследовании материал направлен на описание таких типов иммерсивной среды, как виртуальная реальность, дополненная реальность и интерактивные методы обучения. Особое внимание в статье уделяется технологиям виртуальной и дополненной реальности, которые создают условия для «погружения» студентов в ситуации, приближенные к реальным. В статье делается вывод, что данные технологии, стирая границы между реальностью и искусственно созданной средой, помогут добиться больших результатов в процессе формирования коммуникативных навыков и умений.

Ключевые слова: иммерсивная среда, цифровые технологии, виртуальная реальность, дополненная реальность, интерактивные методы.

В XXI веке, когда неотъемлемой частью образовательного процесса стали цифровые технологии, изменился подход к изучению иностранных языков. Традиционные методы обучения, под знаком которых прошел почти весь XX век, ушли в прошлое, уступив место новым, более эффективным способам овладения иноязычной компетенцией.

В связи с новыми реалиями образовательной парадигмы уже в начале нового, третьего, тысячелетия ученые, занимающиеся проблемами иноязычного образования, отмечали важную роль языковой среды в формировании коммуникативных умений и навыков. Создание языковой среды, под которым мы понимаем «создание условий, способствующих более быстрому и качественному освоению всех видов речевой деятельности, необходимых для осуществления успешной иноязычной коммуникации» [7, с. 1256], играет решающую роль и в процессе преподавания второго иностранного языка.

Обучение второму иностранному языку имеет ряд особенностей. Одной такой особенностью является тот факт, что, по сравнению с основным иностранным языком, обучение второму языку «втиснуто» в определенные временные рамки. Если изучение первого языка, как правило, растянуто на годы (десять лет средней школы, пять лет вуза, послевузовская практика), то изучение второго иностранного языка проходит в более сжатые сроки. За два — три года студент должен освоить второй язык так, чтобы к концу пребывания в высшем учебном заведении он смог на довольно высоком уровне общаться на этом языке. Учитывая динамичный характер процесса обучения второму иностранному языку, педагоги и методисты пришли к выводу, что на эффективность обучения повлияет создание в процессе освоения нового для студентов языка иммерсивной образовательной среды.

Термин *иммерсивность* проник в отечественную методику из зарубежной педагогики. Иммерсией (англ. *immersion*). Иммерсией зарубежные исследователи на-

зывают «процесс, который вынуждает обучающихся принимать участие в различных видах деятельности посредством использования различных технических устройств моделирования и симуляции реальности» [1, с. 19]. Если кратко обозначить суть понятия иммерсивности, то иммерсивность — это глубокое погружение, которое с внедрением в нашу жизнь цифровых технологий, с использованием компьютера и Интернета в учебном процессе перешло в иную плоскость, построенную на перемещении в другую локацию, где, благодаря эффекту «присутствия» в искусственно созданной среде, реализуется визуальная, слуховая, тактильная «встреча» с изучаемым материалом [9]. По мысли В.А. Чупиной, иммерсивная среда в цифровую эпоху — это «техногенная среда, наделенная свойствами искусственного интеллекта, в которую погружается человек при выполнении учебной и профессиональной деятельности» [11, с. 491].

Обратимся теперь к некоторым технологиям, участвующим в формировании иммерсивной среды, и рассмотрим специфику их использования при обучении второму иностранному языку. В первую очередь, коснемся технологии виртуальной реальности.

Иммерсивная виртуальная среда представляет собой смоделированную реальность, в которую студент проникает с помощью определенных иммерсивных устройств, конструируя ту или иную учебную ситуацию, максимально приближая ее к реальным условиям и создавая ощущение подлинности происходящего [4, с. 17]. Находясь в специально оборудованной учебной комнате и надев специальный шлем и специальные 3D-очки, студенты оказываются в трехмерном пространстве, наблюдая за виртуальным миром. Благодаря обзору на 360 градусов, а также встроенным, в соответствии с программой, тактильным ощущениям, запахам и звукам — приятным или неприятным, в зависимости от сценария, обучающийся «погружается» в ситуацию, дающую ему реалистичный опыт. В процессе общения с виртуальными персонажами в рамках той или иной темы («В кафе», «На пляже», «Встреча в ресторане», «Разговор с начальником», «Поход в горы» и т.п.) студенты изучают лексический и грамматический материал, учатся комбинировать уже знакомые сочетания слов, воспринимать на слух речь носителя языка и работать над произношением (так, при чтении вслух пользователь получает отзыв о своих фонетических ошибках) [3].

В настоящее время существует много программ виртуальной реальности. И среди них достойное место занимают мобильные приложения. Например,

- *Mondly VR* (может использоваться для изучения тридцати иностранных языков);
- *ImmerseMe* (созданное на базе девяти языков, среди которых и языки, которые, как правило, выбираются для изучения в качестве второго ино-

странного, это приложение модулирует различные бытовые ситуации с целью формирования коммуникативных навыков);

- *VirtualSpeech Course* (приложение, помогающее развить коммуникативные навыки делового английского и помогающее практиковать свою речь на английском языке как втором иностранном);
- *VR Learn English App* (приложение, направленное на изучение лексики английского языка как второго иностранного: передвигаясь по виртуальному дому, студент указывает на различные предметы, после чего на экране появляются их названия и проигрывается произношение

Создавать иммерсивную среду помогают и технологии дополненной реальности (AR), суть которой состоит в том, что в созданные «картинки» реального мира проникают виртуальные объекты. Иными словами, AR-технология позволяет интегрировать несуществующие предметы в материальный мир, объединив на экране два изначально отдельных пространства, одно из которых представляет собой мир реальных объектов, окружающих человека, а другое несет в себе признаки виртуального мира, созданного цифровыми технологиями [5]. Г.В. Семенова называет дополненную реальность «средой, в которой физический мир прямо или косвенно дополняется цифровыми данными в режиме реального времени с помощью компьютерных устройств и их программного обеспечения. Посредством планшетов, смартфонов и других гаджетов студенты могут свободно взаимодействовать с цифровой учебной средой через Интернет в университетских аудиториях» [8, с. 130]. Внедряя виртуальные информационные элементы в реальный мир, технологии дополненной реальности стирают границы между окружающей действительностью и искусственно созданной средой.

Рассмотрим несколько приложений доподлинной реальности, создающих иммерсивную среду в процессе изучения второго иностранного языка.

Прежде всего, хотелось бы обратить внимание на платформу *Metaverse*, которая «может использоваться преподавателями иностранных языков для разработки заданий, направленных на формирование социокультурной компетенции обучающихся, а также для развития устно-речевых умений» [6, с. 99]. Особенностью данного приложения является создание разнообразных тестов, включающих «задания на использование аудио- и видеоматериалов, гиперссылок, анимационных 3D-объектов, панорамных фото и видео» [6, с. 99].

Иммерсивная среда обучения достаточно многогранна и уникальна. Еще одно ее свойство — интерактивность, которое «наиболее ярко реализуется как во время взаимодействия с реальными людьми и объектами, так и в процессе «общения» с автоматизированным

искусственным интеллектом» [10, с. 6].

Интерактивное обучение — это педагогическая система, основанная на совместной деятельности, осуществляемой средствами коммуникации, это специальная форма организации познавательной деятельности, которая имеет конкретную цель — создать комфортные условия обучения, при которых каждый обучающийся чувствует свою ответственность и интеллектуальную способность, позволяющую добиться определенного результата.

Интерактивные методы обучения в рамках организации иммерсивной среды предусматривают создание условий для диалогового общения, которое ведет к совместному решению общих, но значимых для каждого участника коммуникативного процесса задач. Наиболее эффективными с точки зрения формирования коммуникативных навыков и заинтересованности студентов в изучении второго иностранного языка является выполнение интерактивных упражнений и участие в интерактивных ролевых играх. Так, занятие можно организовать в форме международной конференции, посвященной той или иной глобальной проблеме — например, вопросам изменения климата. В процессе этой игры участники учебного процесса сталкиваются с необходимостью вести переговоры, выступать с докладами, доказывая свою точку зрения и вступая в спор с оппонентами.

Итак, говоря об иммерсивной среде как инструменте формирования коммуникативных навыков можно сделать вывод, что такой средой, в первую очередь, является Интернет-пространство и веб-сайты как неотъемлемые компоненты Интернет-пространства. Цифровые технологии расширяют, в условиях погружения, коммуникативное пространство, а все события, происходящие в иммерсивной среде, «зависят от поставленной коммуникативной задачи, которая наполнена содержательно новыми компонентами с возможностью интерактивного взаимодействия» [2].

Благодаря «погружению» в смоделированные ситуации студенты-лингвисты «имеют возможность закрепить свои теоретические и прикладные лингвистические знания и приобрести актуальные практические навыки, которые неизбежно понадобятся им в будущем. На наш взгляд, иммерсивные технологии повышают эффективность в процессе освоения второго иностранного языка и экономят учебное время не только студентов, но и преподавателя. В связи с этим, на наш взгляд, необходимо ускорить процесс создания иммерсивной среды в иноязычной подготовке студентов лингвистических специальностей. Для того, чтобы адаптировать процесс изучения второго иностранного языка к новым условиям обучения, необходимо пересмотреть учебные планы и программы лингвистических специальностей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Айснер Л.Ю. Формирование нового подхода к обучению: роль новых образовательных технологий // Образование и проблемы развития общества. - 2021. - № 4. - С. 10–21.
2. Аман Е.А. Иммерсивное обучение в образовании: в контексте обучения иностранным языкам // URL: <https://school391.ru/wp-content/uploads/2023/11/aman-e.a.-immersivnoe-obuchenie-v-obrazovanii.pdf>.
3. Васью А.О., Тихонова И.И. Иммерсивная виртуальная реальность как инструмент для изучения русского языка как иностранного // Вестник Томского государственного университета. - 2023. - № 493. - С. 179–191.
4. Корнеева Н.Ю., Уварина Н.В. Иммерсивные технологии в современном профессиональном образовании // Современное педагогическое образование. - 2022. - № 6. - С. 17–22.
5. Кравченко Ю.А., Лежебоков А.А., Пашенко С.В. Особенности использования технологии дополненной реальности для поддержки образовательных процессов // Открытое образование. - 2014. - № 3. - С. 49–54.
6. Матвеева О.Ю. Технология доподлинной реальности в обучении и ее место в информационно-коммуникационной компетенции преподавателей иностранных языков // Преподаватель XXI века. - 2021. - № 2. - С. 94–102.
7. Поздеева Е.В., Стринюк С.А. Создание англоязычной среды при обучении английскому языку: проблемы и пути их решения // Математика программных систем: сборник научных трудов. - Пермь: Издательство ПГНИУ, 2013. - С. 156–162.
8. Семенова Г.В. Использование преимуществ технологии дополненной реальности в процессе обучения иностранному языку студентов неязыкового вуза // Педагогика. Вопросы теории и практики. - 2020. - Т. 5. - Вып. 1. - С. 128–133.
9. Степанова А.В., Хартунг В.Ю. Иммерсивный метод в обучении иноязычным коммуникативным навыкам // Мир науки, культуры, образования. - 2022. - № 6 (97). - С. 100–102.
10. Шишов С.Е., Кальней В.А., Рахимова Е.Г. Роль интерактивности в иммерсивной образовательной среде // Гуманизация образования. - 2022. - № 4. - С. 4–22.
11. Чупина В.А. Иммерсивность: трактовка и развитие понятия в педагогике // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы Международной научно-практической конференции. - Екатеринбург: Издательство РГППУ, 2018. - С. 488–493.

© Тарзуманова Инна Фаиковна (i.tarzmanova@mmu.ru), Бельская Татьяна Игоревна (t.belskaya@mmu.ru),
Баймухаметова Клара Ишмуратовна (klara0901@yandex.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»