

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА

Абдуллаев Дилшод Кодирович
преподаватель кафедры русского языка
Ургенческий технологический университет Ранч

Аннотация: *Материалов представленных в статье позволяют сделать вывод, что использование виртуальной реальности в обучении иностранных студентов способствует более эффективному погружению в языковую среду, позволяет выработать навыки общения в различных ситуациях (аудирование и говорение), и повысить динамичность и вариативность учебного процесса.*

Ключевые слова: *виртуальной и дополненной реальности, образовательные технологии, обучение, современные инновационные технологии.*

Образовательные технологии - это эффективное использование современных информационных технологий в процессе обучения. Они также направлены на повышение качества и эффективности образования за счет внедрения современных инновационных технологий в учебный процесс. В частности, при изучении иностранного языка использование таких информационно-коммуникационных технологий имеет ряд преимуществ.

Роль современных технологий в обучении и изучении языков неоценима, в том числе для русского языка.

Согласно нормативным документам, виртуальная реальность (VR) - это технология, создающая искусственный мир с объемными объектами, с которым человек может взаимодействовать с помощью органов чувств (зрения, слуха, осязания). Основная задача виртуальной реальности - создать максимально реалистичную цифровую среду, взаимодействие с которой должно вызывать у пользователя ощущение реального взаимодействия с окружающим миром.

Дополненная реальность (AR) - это технология, позволяющая в режиме реального времени накладывать компьютерную графику, аудио, видео, текст и т.д. на объекты реального мира. Для работы с VR пользователю необходимы очки или шлем виртуальной реальности, а также необходимо загрузить соответствующее приложение на ПК или смартфон. Для использования AR также могут понадобиться очки, шлемы дополненной реальности или смартфоны с приложением для сканирования кода или картинки.

В настоящее время технологии VR и AR представлены следующими группами программного обеспечения:

1. Готовые VR/AR-приложения: Пользователю достаточно открыть приложение, при необходимости надеть шлем или очки виртуальной/дополненной реальности, и он уже может работать в VR/AR среде.

2. VR/AR-конструкторы: С помощью этих конструкторов можно создавать собственные объекты и, используя специальные приложения, погружаться в виртуальный мир или накладывать виртуальные объекты на реальные предметы.

3. Ресурсы с элементами VR/AR: Это ресурсы, содержащие элементы виртуальной и/или дополненной реальности, которые можно использовать в различных целях.

В настоящее время технологии виртуальной и дополненной реальности стали наиболее востребованными в системе образования, так как они позволяют визуализировать любые объекты окружающего мира, независимо от их масштабов.

Основное применение VR и AR в образовании связано с проведением экспериментов по химии, биологии, физике, преподаванию некоторых технических дисциплин, а также в медицине для визуализации учебного материала⁴

В изучении русского языка как иностранного данная технология используется редко, поэтому исследование применения VR и AR для обучения РКИ вызывает большой интерес, особенно в качестве средства развития речи у инофонов, так как именно овладение коммуникативной компетенцией является целью изучения иностранцами русского языка.

В последние десять лет технологии VR и AR стали более доступными для широкого круга пользователей благодаря снижению стоимости устройств. Это привело к росту числа программ (приложений) по различным тематикам.

Для VR это в основном игры от первого лица в жанре шутер, а также записи камер 360 градусов, которые позволяют пользователям "погрузиться" в различные миры, например, прыжки с парашютом, достопримечательности, дикую природу, подводный мир, мир динозавров и т. д.

AR приложения, в свою очередь, предлагают возможность изменять лица пользователей, измерять расстояния между реальными объектами, решать различные головоломки, а также обучающие программы, в основном по анатомии и астрономии.

Исследование показало, что внедрение технологий виртуальной и дополненной реальности в качестве инструментов формирования коммуникативной компетенции у иностранных обучающихся эффективно только в том случае, если эти технологии органично интегрированы в структуру урока, используются в комплексе с другими цифровыми ресурсами и подчинены определенной учебной цели.

Технологии VR и AR действительно способствуют развитию речи у инофонов и снимают у них психологические барьеры к коммуникации за счет создания позитивного эмоционального фона и возможности поделиться увиденным с одноклассниками.

⁴ Н.В. Писарь ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ КОММУНИКАЦИИ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ. file:///C:/Users/User/Downloads/elibrary_54679700_16975991.pdf

Дальнейшее изучение возможностей VR и AR в обучении РКИ является перспективным и актуальным.

ЛИТЕРАТУРА

1. Н.В. Писарь ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ КОММУНИКАЦИИ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ. file:///C:/Users/User/Downloads/elibrary_54679700_16975991.pdf
2. Современный русский язык. Учебник. Валгина Н.С., Розенталь Д.Э., Фомина М.И., 2002.
3. Kosimovna AR. On the role and importance of stylistics in linguistics. ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal. 2022;12(4):206-8.
4. Abdurakhmanova, R. K. (2015). HERMENEUTICAL AND PRAGMALINGUISTIC CATEGORY OF THE DEIXIS. Наука и мир, (10-2), 10-12.
5. Kosimovna, A. R. UDK: 81.39 PARADIGMATIC PROPERTIES OF DEICTIC UNITS IN THE TEXT.
6. Abdug'afforovna, Q. D. (2024). BOBURIYLAR DAVRIDA ADABIYOTGA BO'LGAN E'TIBOR. AMERICAN JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY BULLETIN, 2(4), 71-75.
7. Madaminovich, T. X. I., Samariddinovich, S. S., Shavkatovna, R. G., Ağıl, N., Koşmak, F., & Cuma, A. TAHRIRIYAT KENGASHI.