

*Секція: Мультимедійні технології навчання в процесі вивчення іноземної мови.*

**Бєбко С. В.**  
*старший викладач кафедри  
ділової іноземної мови та  
міжнародної комунікації  
Національного університету  
харчових технологій*

## **ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ**

Сьогодні неможливо уявити сучасне життя без комп'ютерів та інформаційних технологій, що проникають в усі сфери людського життя, в тому числі освіти. Перед сучасною вищою освітою постають нові виклики, що вимагають освоєння новітніх технологій та методів навчання. Одним із таких перспективних методів є змодельована комп'ютером віртуальна реальність.

Віртуальна реальність — це світ, створений технічними засобами та який передається через звичні для людини відчуття сприйняття світу [4]. Через комп'ютерні системи забезпечуються візуальні та звукові ефекти, що занурюють користувача в уявний світ за екраном. Термін «віртуальна реальність» був вперше запропонований вже американським вченим та футурологом Джароном Ланьєром у 1989 році, хоча перші спроби створити таке середовище з'явилися ще в шістдесятих роках ХХ століття [5, С.311].

Науковими аспектами застосування програм віртуальної реальності для навчання студентів вищих навчальних закладів займаються такі науковці як С.Єрохін, Р. Коцюба, Ю.Трач тощо [2; 3; 5], але потенціал та перспективи впровадження віртуальних навчальних програм для вивчення іноземних мов у вищих навчальних закладах досліджені ще не достатнім чином.

Можливості віртуальної реальності застосовуються для підготовки спеціалістів таких галузей як авіація, медицина, військова справа тощо. Також з'являються нові програми, що допомагають при вивченні іноземних мов. Адже, найефективніший метод вивчати мову — це спосіб занурення у життєві

ситуації та бесіди. Особливістю таких програм є зміна зображень в реальному часі та переживання ефекту присутності. Можна спілкуватися з віртуальними персонажами в різних місцях та ситуаціях. Таким чином, не тільки вдосконалюються комунікативні навички, але й долаються мовні бар'єри. Процес вивчення іноземних мов значно пришвидшується.

Прикладом такої програми є додаток Mondly VR, що допомагає вчити іноземну мову у віртуальній реальності. Платформа допомагає зануритися у мовне середовище завдяки спілкуванню з віртуальними співбесідниками. Після закінчення розмовної ситуації користувач відразу отримує оцінку своєї вимови та вказівки для вдосконалення словникового запасу [1].

До інших віртуальних проєктів для навчання іноземних мов належать: платформи Second Life, Avatar Languages, Language Lab тощо [1;4].

Дані програми можуть використовуватися в навчальному процесі вищих навчальних закладів на практичних основних або факультативних заняттях з іноземної мови, в якості домашнього завдання тощо.

До переваг застосування віртуальних програм для вивчення іноземної мови відносяться [2; 3; 5] :

- високий рівень ефективності опанування навчального матеріалу;
- покращення мовної компетентності (наприклад, відшліфовується правильна вимова слів, збагачується словниковий запас);
- активізація пізнавальної діяльності студентів;
- індивідуалізація навчання;
- покращення уваги до предмета;
- комунікативна спрямованість.

Але існують також певні недоліки застосування віртуальних програм у процесі вивчення іноземної мови:

- економічні аспекти (використання віртуальних програм потребує придбання спеціального високовартісного обладнання, а саме VR-гарнітури — шоломів, рукавичок, окулярів тощо);

- технічні проблеми (наприклад, збої комп'ютера чи інтернету; недостатня кількість технічних навичок тощо);

- погіршення людських зв'язків (надмірне використання може зашкодити міжособистісним зв'язкам між людьми).

Отже, використання навчальних програм у віртуальній реальності може стати ефективним інструментом при вивченні іноземних мов у вищих навчальних закладах, тому напрям даного наукового дослідження є перспективним для подальших розвідок.

### ***Література:***

1. Виртуальная реальность в образовании. [Электронный ресурс] Режим доступа: [https://vrgeek.ru/2016/07/21/2467\\_obrazovanie-v-vr](https://vrgeek.ru/2016/07/21/2467_obrazovanie-v-vr).
2. Ерохин С. В. Технологии виртуальной реальности как инструмент повышения эффективности решений в системе образования [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-virtualnoy-realnosti-kak-instrument-povysheniya-effektivnosti-resheniy-v-sisteme-obrazovaniya>.
3. Коцюба Р.Б. Використання віртуальних навчальних програм при вивченні іноземної мови професійного спрямування/ Р.Б. Коцюба // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2013. - Том 37, №5. – С. 43-52.
4. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов / Н.А. Носов // Тр. Лаборатории виртуалистики. – М. : Путь, 2000. – Вып. 7. – 80 с.
5. Трач Ю. В. VR-технології як засіб і метод навчання / Ю.В. Трач // Освітологічний дискурс. – 2017. - № 3-4 (18-19). – С. 309-322.