

Уліщенко А. Б.

*доцент кафедри
ділової іноземної мови та міжнародної комунікації
Національного університету харчових технологій*

VR ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Традиційне середовище, у якому відбувалося навчання іноземної мови, раніше обмежувалося класною кімнатою або аудиторією, аудіальними та текстовими матеріалами і не відкривало достатнього простору для інтуїтивного опанування іноземної мови. З погляду сучасності цього вже недостатньо для повноцінної, високоефективної роботи.

Останнім часом, як свідчить чимало досліджень, суттєво зростає зацікавлення науковців різними аспектами, що стосуються використання у навчальних заняттях віртуальної реальності з ефектом занурення (ImmersiveVirtualReality–IVR). Такі новітні технологічні досягнення роблять освітній простір практично безмежним, різноманітним, дають основу для створення якісно нових педагогічних ситуацій.

Іншим визначальним фактором навчання з використанням IVR порівняно з традиційними мультимедійними засобами – відео, PowerPoint – є високий рівень інтерактивної взаємодії, оскільки технічною особливістю навчального середовища IVR є миттєвий зворотний зв'язок між реальними рухами і відповідним візуальним ефектом, а також значно більші можливості контролювати процес навчання, скеровуючи його у бажаному напрямі.

У віртуальній реальності ми беремо безпосередню участь у найрізноманітніших життєвих ситуаціях і таким чином вивчаємо іноземну мову шляхом занурення. Це один із найшвидших і найбільш ефективних способів навчання іноземної мови, який після появи VR став набагато доступнішим для багатьох людей в усьому світі. Не виходячи з дому або з навчальної аудиторії, можливо вивчати мову, спілкуючись з людьми у різних локаціях. Такий спосіб

взаємодії значно прискорює засвоєння мовного матеріалу, а самі заняття стають набагато цікавішими.

Мультимедійні презентації вже досить давно стали невід'ємною складовою навчання в сучасному світі. Прихильники використання мультимедіа з навчальною метою стверджують, що люди значно краще засвоюють навчальний матеріал, коли поєднується і вербальні, і візуальні засоби [2]. Але віртуальна реальність (VR) є прикладом тієї системи, що відкриває цілком інноваційні навчальні можливості мультимедіа – уже на якісно іншому рівні. Окуляри віртуальної реальності, порівняно з дисплеєм комп'ютера, залучають більше каналів сенсорного сприймання (візуальне, тактильне) і дають відчуття присутності в реальних комунікативних ситуаціях.

Під час роботи у віртуальному середовищі внутрішня мотивація позитивно впливає на навчання, спонукаючи людину, яка, здобуває освіту, бути наполегливою, виявляти допитливість. Задоволення, отримане в процесі такої діяльності з використанням гнучких, творчих стратегій, сприяє активізації пізнавальних процесів, мотивує і веде до прогнозованої ситуації успіху.

VR платформи являють собою новий етап розвитку цифрових екосистем, вони відкривають шлях до організації віртуальних лекцій, віртуальних практикумів з іноземної мови, до спілкування у VR середовищі.

Творчо використовувати у процесі викладання і вивчення іноземних мов доцільно, наприклад, такі VR платформи, як **EngageVR, Vspatial, High Fidelity, Bigscreen, Virtual Speech, Mindshow, AltospaceVR, Ovation, ImmerseMe, Venues, Spatial, Vtime, ClassVR, Beyond VR** (для окулярів віртуальної реальності «Google Cardboard»). Вони надають інструменти для проведення у віртуальному просторі зборів, зустрічей, конференцій тощо.

Добираючи імерсійні засоби навчання іноземної мови, не слід обмежуватися тільки платформами віртуальної реальності. Освітній VR-контент можна знайти в різноманітних джерелах – наприклад, на YouTube є чимало англомовних пізнавальних ресурсів у форматі 360°, зокрема відеофрагментів, виконаних за технологією віртуальної реальності.

Система освіти невинно розвивається, трансформується, і навчальні заклади мають інтегруватися у цифрову епоху, використовуючи новітні технології, що дають можливість модернізувати педагогічне середовище.

Технології віртуальної реальності відкривають широкі перспективи використання новітніх досягнень комп'ютерних технологій, надають учням, студентам, викладачам зручні інструменти для навчання і викладання іноземних мов, для формування практичних комунікаційних навичок. Комунікативний досвід, здобутий у віртуальному світі, значно ефективніше (порівняно з досвідом, здобутим у процесі навчання за традиційними технологіями) актуалізується в контексті реального спілкування із носіями іноземної мови.

Література:

1. Волинець К. Використання технологій віртуальної реальності в освіті / К. Волинець // Неперервна професійна освіта: теорія і практика : науково-метод. журнал. - 2021. - Вип. 2. - С. 40-47.
2. Mayer, R. E. (2021) The Cambridge handbook of multimedia learning, second edition. [Електронний ресурс] Режим доступу: www.cambridge.org
3. Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, [Volume 147](#), April 2020. [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://www.sciencedirect.com>