

Використання VR-технологій в процесі викладання іноземної мови

Кулешов С. О.

викладач кафедри іноземних мов

Таврійського державного агротехнологічного університету

м. Мелітополь, Україна

Вивчення механізмів мовних здатностей, процесів сприйняття та використання мови показало, що найефективнішим методом навчання іноземної мови є метод повного занурення у мовну ситуацію, оскільки, студенти опиняються у природньому мовному середовищі й перебувають у ньому постійно. Оскільки можливість проживання й навчання в іншомовних країнах для більшості вітчизняних студентів не є загальнодоступною, виникає потреба в альтернативних методах навчання й створенні наближених до природнього мовного середовища освітніх моделей. Сюди можна віднести як короткострокові мовні курси закордоном, двомовну освіту, міжнародні проекти з академічної мобільності, так і методики "активного навчання", наприклад ділові ігри, відео, метод "занурення", метод "ситуацій" тощо [1].

Хоча подібні заходи й впливають позитивно на процес вивчення іноземних мов, роблячи його більш наближеним до реального життя, але для досягнення відмінних результатів цього недостатньо. Досвід реального навчання мови не може бути замінений навіть дуже комунікативним і організованим процесом навчання в класі. Студенти відзначають, що вивчення іноземної мови за підручником і в класі взагалі обмежує прогрес в освоєнні і використанні мови. Ці недоліки підкреслюють важливість мовного середовища для ефективного навчання.

Освоєння технологій віртуальної реальності спільно з використанням культурно й професійно орієнтованих навчальних матеріалів є основними й

необхідними елементами процесу навчання. Розвиток технологій віртуальної реальності та активне їх впровадження в процес навчання іноземної мови дозволяє значно розширити можливості викладача.

Вперше термін «віртуальна реальність» (Virtual reality, VR) був введений комп'ютерним програмістом Я. Ланьєром в 1988р. і мав визначення: «a combination of high-speed computers, advanced programming techniques, and interactive devices designed to make computer users feel they have stepped into another world, a world constructed of computer data» [3].

Сьогодні у школах США, Китаю і Японії віртуальні технології і віртуальні середовища вже широко застосовуються, а віртуальні уроки є невід'ємним компонентом освітнього процесу. В Україні технології віртуальної реальності майже не використовуються.

Використання віртуальної реальності відкриває багато нових можливостей у навчанні іноземної мови, які занадто складні, витратні за часом або багато коштують підчас традиційних підходів. Можна виділити п'ять основних переваг застосування VR-технологій на уроці.

1) Наочність. Використовуючи 3-D графіку, можна деталізовано показати різні процеси та явища. Віртуальна реальність здатна не тільки дати відомості про будь-яку мовну ситуацію, але й продемонструвати її, надаючи користувачу можливість стати її учасником.

2) Безпека. Віртуальна реальність дозволяє імітацію обставин без найменших погроз для життя.

3) Залучення. Віртуальна реальність дозволяє змінювати сценарії, впливати на хід експерименту або вирішувати завдання в ігровий і доступній для розуміння формі. Під час віртуального уроку можна відправитися в подорож, відвідати ресторан або екскурсію в найвідоміших музеях світу, пройти співбесіду з працевлаштування.

4) Фокусування. Віртуальний світ, який оточить глядача із усіх сторін, дозволить цілком зосередитися на матеріалі й не відволікатися на зовнішні подразники.

5) Присутність. Вид від першої особи й відчуття своєї присутності у намальованому світі – одна з головних особливостей віртуальної реальності. Це дозволяє проводити уроки цілком у віртуальній реальності [1].

Викладач іноземної мови за допомогою віртуальної реальності може створювати реальні ситуації на взаємодію, наприклад: проходження паспортного контролю, ситуації в аеропортах, різноманітні ситуації професійного спрямування тощо.

Віртуальний простір можна змінювати залежно від цілей, мовного рівня, часу, кількості учасників, реальних або анімаційних персонажів, використаного обладнання. Впровадження віртуальної реальності допомагає подолати багато труднощів традиційного навчання.

Слід додати, що використання сучасних інформаційних технологій дозволяє проводити обмін досвідом серед викладачів, спільні заняття для студентів не тільки з різних груп, але й різних закладів вищої освіти, проводити бесіди з представниками будь-яких установ та організацій, або країн, мови яких вивчаються. В свою чергу такі умови надають можливість утворення віртуальних спільнот. Г. Рейнгольд дав визначення віртуальної спільноти як «соціальне об'єднання, що виникає в Інтернеті, коли достатня кількість людей протягом достатнього часу проводить публічні обговорення з вираженими людськими почуттями, що веде до формування особистих взаємовідносин у кіберпросторі» [2]. Віртуальні спільноти стають все більш популярними, бо володіють величезним потенціалом для навчання студентів, бо можуть привабити останніх зручністю і простотою використання, можливістю обирати зміст навчання, його темп, спроможністю самим брати участь у спілкуванні й формуванні змісту навчання, наявністю технічної доступності та зворотного зв'язку з членами спільноти.

Провідні фактори успішного оволодіння мовою – спілкування, спільна діяльність та мотивація. Цим можна пояснити велику кількість віртуальних спільнот із вивчення іноземних мов (language learning communities), які можуть відрізнитися за наповненням, можливостями і стилем [2]. Найбільш

популярними сьогодні є Livemocha (livemocha.com) та Busuu (busuu.com). Використання VR-технологій віртуальними спільнотами із вивчення іноземних мов може не тільки значно підвищити якість навчання, але й збільшити кількість учасників, поєднуючи представників різних країн та культур.

Таким чином, технології віртуальної реальності мають величезний потенціал у процесі навчання іноземних мов, надають багато можливостей студентам та викладачам, роблячи його значно цікавішим та результативнішим.

Література:

1. Доброва В.В., Лабзина И.Г. Виртуальная реальность в преподавании иностранных языков / В.В. Доброва, И.Г. Лабзина// Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: психолого-педагогические науки. – Самара: Самарский государственный технический университет, 2016. – С. 13-20.
2. Симоненко С.В. Віртуальні спільноти як ефективний засіб навчання іноземних мов: зарубіжний досвід / С.В. Симоненко // Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія: Педагогіка. – Мелітополь: Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького, 2014. – С. 74-78.
3. Grady S.M. Virtual reality: Simulating and enhancing the world with computers / S.M. Grady // New York: Facts on file, Inc., 2003. – P.34