

Надеемся, что активно развивающаяся методическая наука и требования современного исторического момента, связанного с переходом нашей страны на более высокий уровень гражданской осознанности и идентичности, приведут к развитию и более широкому применению аксиологического подхода и методики ценностного текстоцентризма при обучении русскому языку, что в свою очередь будет способствовать эффективному постижению молодыми поколениями национальной системы ценностей, высокого эстетического содержания русского языка и культуры.

Библиографический список

1. Гумбольдт, В. Избранные труды по языкознанию / В. Гумбольдт. – Москва : Прогресс, 1984. – 400 с.
2. Маслова, В. А. Лингвокультурология / В. А. Маслова. – Москва : Академия, 2001. – 208 с.
3. Дейкина, А. Д. Аксиологическая методика преподавания русского языка / А. Д. Дейкина. – Москва : МПГУ, 2019. – 212 с.
4. Short- and Long-Term Effects of a Novel on Connectivity in the Brain. Brain Connectivity / Gregory S. Berns, Kristina Blaine, Michael J. Prietula, Brandon E. Pye. – EMBO, 2013. – 600 с.
5. Dehaene, S. Inside the letterbox: how literacy transforms the human brain / S. Dehaene. – Cerebrum, Dana Press, 2013: Emerging ideas in brain science. – P. 55–69.
6. Щукин, А. Н. Лингводидактический энциклопедический словарь / А. Н. Щукин. – Москва : ИКАР, 2009. – 448 с.

Карагодин А. А., канд. филол. наук, доцент кафедры русского языка как иностранного
Карагодина И. А., канд. филол. наук, доцент кафедры русского языка как иностранного
Алтайский государственный технический университет им. И. И. Ползунова
г. Барнаул

ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ СИМУЛЯТОРОВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

Аннотация. *Открытое образовательное пространство обладает широкими техническими возможностями для реализации программ по русскому языку как иностранному на разных уровнях. Авторы исследуют лингводидактические возможности симуляторов виртуальной реальности как современного средства обучения при организации самостоятельной работы учащихся. Существующие симуляторы ориентированы на формирование отдельных языковых и речевых навыков, в них не применяется комплексный подход. Лингводидактический потенциал симуляторов может стать основой для разработки нового контента и создания оптимального функционала по изучению РКИ.*

Ключевые слова: русский язык как иностранный, компьютерная лингводидактика, открытая образовательная среда, симуляторы виртуальной реальности, коммуникативный подход.

**A. A. Karagodin,
I. A. Karagodina**

LINGUO-DIDACTIC POSSIBILITIES OF VIRTUAL REALITY SIMULATORS FOR TEACHING RUSSIAN AS FOREIGN LANGUAGE

Abstract. *The virtual educational space provides a wide range of technical opportunities for implementing programs on Russian as a foreign language. The authors examine the linguo-didactic*

potential of virtual reality simulators as a modern teaching aid while organizing extracurricular work of students. Most of the existing simulators are focused on some grammar and speech skills formation and do not include an integrated approach. Linguo-didactic potential of simulators can provide the basis for the creation of new content and the most optimal functionality for study Russian as a foreign language.

Key words: Russian as a foreign language, computer linguo-didactics, open educational environment, virtual reality simulators, communicative learning.

В последние годы в России и в мире быстрыми темпами проходит информатизация образования. Данный процесс вызван не только расширением экономических, политических и культурных связей между государствами, открытостью информационного пространства, миграцией рабочей силы, но и сложной эпидемиологической ситуацией. В сфере образования ведется поиск способов повышения результативности обучения, разрабатываются открытые образовательные платформы, государством финансируется освоение педагогами новых информационных технологий.

Педагогическим сообществом создано немало электронных образовательных ресурсов, однако не все продукты отвечают требованиям качества, мультимедийности, интерактивности. В условиях открытого образования система изучения русского языка как иностранного нуждается в доступном, качественном контенте, соответствующем требованиям цифровых образовательных технологий и методическим принципам, которые обеспечивают изучение русского языка и совершенствование навыков его использования.

В современной лингводидактике признается, что успех в овладении языком зависит от мотивации к его изучению. С целью повышения интереса к изучению русского языка необходимо активизировать познавательную деятельность иностранных учащихся. Электронные образовательные технологии позволяют сделать процесс обучения языку эффективным, а также увлекательным и динамичным.

Современным образовательным запросам отвечают симуляторы виртуальной реальности. Они широко применяются в медицинском обучении, в авиации, в космическом деле, но пока редко используются в обучении русскому языку как иностранному. Симуляторы обладают большим методическим потенциалом.

В настоящей статье рассмотрим опыт создания симуляторов виртуальной реальности в целях изучения РКИ в отечественной лингводидактике, проанализируем преимущества и недостатки данного средства обучения.

Вопросы применения дистанционных образовательных технологий, мультимедиа технологий с целью актуализации инновационных подходов в образовании затрагивались в работах таких исследователей, как И. А. Зимняя, М. П. Карпенко, К. Керделлан, Е. З. Мирская, А. В. Могилев, А. В. Осин, Е. С. Полат, К. Э. Разлогов, И. А. Смольяникова, Б. Е. Стариченко, Н. Ф. Хилько, D. Ager, Th. Lehmann и других.

Под виртуальной реальностью понимается «искусственно создаваемая информационная среда, которая фокусируется на замене привычного восприятия окружающей среды информацией, создаваемой на основе различных технических средств» [1, с. 12]. Другой важной характеристикой виртуальной реальности является то, что она представляет собой модель среды, с которой можно взаимодействовать и которую можно изменять [2, с. 17].

В методике обучения иностранному языку признается, что метод полного погружения в естественную языковую среду является наиболее эффективным в овладении изучаемым языком. В настоящее время обучение в стране изучаемого языка не для всех и не всегда возможно по объективным причинам. В этой ситуации создание и применение симуляторов виртуальной реальности становится альтернативным методом обучения традиционным.

В обучении иностранному языку, в том числе русскому, важно следовать принципам коммуникативной направленности и ситуативности. Необходимо формировать поликультурную языковую личность, способную стать равноправным участником

межкультурного общения. Чтобы вступить в коммуникацию на изучаемом языке, учащийся должен иметь готовность участвовать в ситуации общения с представителями иной культуры (культур). Усвоить язык как средство межкультурного общения можно лишь в условиях, приближенных к реальному общению. Виртуальная реальность дает возможность находиться и функционировать «в таких средах, которые по причине времени, расстояния, масштаба и безопасности не доступны для людей» [3, с. 83]. Демина Д. А. в своем диссертационном исследовании, посвященном методике формирования межкультурной компетенции на основе технологии трехмерной визуализации, выделила и описала возможности виртуальной реальности при изучении языков: *правдоподобность* (ощущение реальности происходящего); *наглядность*; *безопасность ситуации* для обучающегося (погружение в любые жизненные обстоятельства без риска); *эффект присутствия*; *вовлечение* обучающегося в виртуальную среду (возможность взаимодействовать со средой и изменять ее); *интерактивность*; *дистанционный формат* обучения [4].

На наш взгляд, данный перечень признаков необходимо дополнить. Применительно к изучению русского языка как иностранного (как и любого другого иностранного языка) виртуальная реальность обладает динамичностью и эмоциональностью. *Динамичность* достигается за счет моделирования реально-речевой ситуации, требующей от обучающегося проявления инициативы, заинтересованности, быстроты реакции на реплику-стимул для решения конкретной речевой задачи. *Эмоциональность* присуща речи в любой сфере общения, умение выражать собственные эмоции в речи и понимать эмоциональное состояние собеседника важно для формирования коммуникативной компетенции учащегося. Виртуальная реальность имеет возможности передавать эмоции собеседников в различных ситуациях общения.

В зависимости от учебных задач, уровня технологической сложности, степени реалистичности виртуальной среды, уровня взаимодействия с элементами среды виртуальные симуляторы классифицируются следующим образом:

1) *пассивный виртуальный симулятор* (способен воспроизводить изображения и создавать звуки; элементы среды пассивны, не взаимодействуют с пользователем, доступна лишь демонстрация видеоматериала);

2) *активный виртуальный симулятор* (способен имитировать зрительные образы и акустические сигналы, содержит пассивные и активные элементы, обучаемый может действовать, однако среда пассивна, неизменна);

3) *интерактивный виртуальный симулятор* (способен воспроизводить изображения и звуки, включает активные, пассивные и интерактивные элементы, что позволяет обучаемому изменять среду, трансформировать виртуальные объекты; на данном уровне создается эффект присутствия);

4) *иммерсионный виртуальный симулятор* (способен воспроизводить объемные изображения, звуки; имитирует реальность; задействует тактильные и кинестетические ощущения обучающегося, создает эффект погружения учащегося в виртуальную среду; используются суперактивные элементы);

5) *глобальный виртуальный симулятор* (способен моделировать визуальный ряд, цвет, вкус, запах, звуки, шумы, движения, касания; задействует все органы чувств, создается эффект полного погружения) [2, с. 22].

Возможности пассивного и активного симуляторов ограничены, не позволяют создать условия, повторяющие реальную действительность. Эффекта погружения в среду изучаемого языка посредством виртуального мира в данном случае достичь не получится. Глобальный и иммерсионный симуляторы обладают неограниченными возможностями, однако их применение требует специального оборудования и больших финансовых затрат на создание виртуального мира такого уровня.

Интерактивный симулятор позволяет изменять виртуальную реальность, взаимодействовать с ней, может воспроизводить речь и распознавать её, данных средств достаточно для создания такой среды, которая воспроизведет реальные ситуации в разных

сферах общения, визуализирует лингвокультурные особенности. Обучающийся получает широкий круг возможностей для практики речевого общения в ситуациях, симулирующих реальные коммуникативные ситуации.

В современной лингводидактике накоплен определенный опыт создания интерактивных виртуальных образовательных площадок. Рассмотрим возможности популярных проектов в области обучения иностранным языкам.

Социальная сеть SECOND LIFE (<http://secondlife.com>) служит примером использования виртуальной среды в целях изучения иностранных языков. SECOND LIFE представляет собой трехмерный виртуальный мир, в котором действуют зарегистрированные пользователи (виртуальные персонажи). Сеть располагает возможностями для знакомства с другими пользователями, для общения с ними в устной и письменной форме на разных языках, для виртуальных путешествий, выставок, концертов. Персонажи могут перемещаться по виртуальному миру, покупать и продавать товары и услуги за виртуальную валюту, работать. SECOND LIFE позволяет погрузиться в языковую среду, организовать общение с носителями языка на расстоянии. Крупные компании открыли свои представительства в социальной сети. Так, IBM и Nissan регулярно проводят в SL презентации своей продукции, привлекая виртуальных и реальных клиентов [3, с. 85]. Ведущие университеты США и Германии ведут активную культурно-образовательную деятельность в данной сети: организуют разговорные клубы, открытые и закрытые языковые курсы по иностранным языкам.

Социальная сеть SECOND LIFE демонстрирует большой потенциал виртуальной реальности в обучении иностранным языкам: сеть используется в качестве информационного пространства, где обучающийся получает необходимые культурно-языковые компетенции, осуществляет элементы учебной и проектной деятельности, общается с носителями языка в режиме виртуального времени. Сеть обеспечена разнообразными программными продуктами, с помощью которых можно организовывать онлайн-уроки, демонстрировать учебный материал, создавать игровые задания и тесты, проводить онлайн-игры и квесты [3, с. 87–88].

На базе открытого симулятора (Open Simulator, Opensim) реализован электронный образовательный проект «ТАКОС». Он создан как дополнительный коммуникативный модуль к традиционным видам системы дистанционного обучения, который выступает площадкой для практики и отработки речевых навыков (аудирование, говорение, чтение и письмо). «ТАКОС» представляет собой «трехмерную активно-коммуникативную образовательную среду, виртуальное пространство, функционирующее по принципу социальной сети и позволяющее симулировать любой вид обучающих мероприятий» [5, с. 32]. В основе проекта лежит идея «симуляции коммуникативной русскоязычной среды для обучения иностранных студентов всех уровней владения русским языком (от элементарного до уровня носителя), которая содержит в себе любые формы общения» [5, с. 33].

«ТАКОС» позволяет «интегрировать в себя любые сторонние ресурсы и материалы, <...> такие как: презентации power point, обучающие сайты, видеоматериалы, аудиоматериалы, материалы онлайн-тестирования, графические иллюстрации, материалы для аудирования, трансляции телевизионных программ, сайтов и многое другое» [5, с. 33]. Данные материалы демонстрируются посредством «интерактивных досок», «презентационных экранов», «телевизионных панелей» внутри ТАКОС.

Педагоги и студенты наделяются широким спектром возможностей для реализации как творческих, так и методических идей. Пользователь оказывается в трехмерном пространстве в своем проекте («на своей земле») в рамках учебного задания. Он создает собственный аватар, т. е. «трехмерного персонажа, внешность которого легко настраивается самим пользователем (пол персонажа, фигура, черты лица, одежда и т. д.)». Виртуальное пространство организовано: трехмерная аудитория (учебный центр), оборудованная «техникой», предметами мебели, что, по мнению авторов проекта, удобно для фиксации аватара. Аватар способен перемещаться по аудитории, может «запустить презентацию, сесть

в кресло, общаться с аватарами других пользователей, через таблоиды переходить на интернет-ресурсы посредством внутреннего и внешнего браузера» [5, с. 34].

Для формирования основных речевых компетенций авторы использовали материалы для аудирования – звуковые фрагменты и видео (общение с русскоязычными пользователями посредством голосовой связи); для письма – работа с графическим чатом и специальной графической доской; для чтения – взаимодействие с русскоязычными учебными и аутентичными текстами.

Виртуальная среда в социальной сети SECOND LIFE и проект «ТАКОС» отвечают основным принципам интерактивных образовательных симуляторов виртуальной реальности, предназначенных для изучения иностранных языков. В них достигается ощущение реальности происходящего, в наглядной и интерактивной форме осуществляется взаимодействие со средой, за счет эффекта присутствия становится возможным динамичное и эмоциональное общение с другими участниками виртуальной реальности. В данном случае в виртуальных мирах моделируется языковая среда и образовательное пространство, используемое для проведения занятий в дистанционной форме.

Теоретическая разработка проекта электронного образовательного ресурса по РКИ, в основу которого положен принцип социального взаимодействия участников в искусственной русской языковой среде, предложена русистами Государственного института русского языка им. А. С. Пушкина. Проект предполагает четыре функциональных модуля: 1) репрезентативный модуль (информационная поддержка дистанционных курсов по РКИ); 2) образовательный модуль на основе LMS (реализация и контроль процесса дистанционного обучения); 3) социальный модуль (реализация социального взаимодействия обучающихся в процессе изучения русского языка); 4) модуль виртуальной языковой среды (языковая практика обучающихся в виртуальной языковой среде) [6, с. 37]. Для создания виртуальной среды авторы обращаются к платформам Second Life и OpenSim. Модуль виртуальной русской языковой среды «служит площадкой для активно-коммуникативного взаимодействия, игровой деятельности и совместного творчества. Основная задача модуля – геймификация образовательного процесса» [6, с. 44]. Виртуальный симулятор используется для проведения учебных и развлекательных мероприятий. Предполагается, что ситуации общения возникнут в ходе обсуждения темы, события, мероприятия и т. д. Проект направлен на то, чтобы создать «сообщество заинтересованных пользователей двух типов: носителей русского языка и инофонов, изучающих русский язык» [6, с. 45].

Таким образом, современные образовательные проекты, предполагающие моделирование виртуальной реальности, направлены на совершенствование способов взаимодействия учащихся и преподавателей в формате дистанционного обучения, на решение проблемы недоступности естественной русской языковой среды для иностранных учащихся в последние годы. По мнению Ореховой И. А., «без контакта реципиента с языковой средой невозможно говорить о формировании полноценной вторичной языковой личности» [7, с. 522]. В этой связи создание интерактивных симуляторов представляется перспективным направлением в лингводидактике. Перед педагогическим сообществом стоит задача изучать образовательные возможности существующих интерактивных симуляторов, наполнять их новым учебным материалом, а также разрабатывать виртуальные симуляторы, отвечающие другим запросам времени. В частности, совершенствовать возможности симуляторов для обучения активным видам речевой деятельности (говорение, письмо), создавать специализированные виртуальные платформы по изучению РКИ не только для взрослых, но и для детей дошкольного и школьного возраста, для специалистов в области экономики, инженерного дела, гуманитарных областей.

Библиографический список

1. Тахиров, Б. Н. Понятие виртуальной реальности / Б. Н. Тахиров // Наука, образование и культура. – 2020. – № 8(52). – С. 12–14.
2. Горшков, М. Д. Виртуальные симуляторы: обзор, устройство и классификация /

М. Д. Горшков // Виртуальные технологии в медицине. – 2017. – № 1(17). – С. 17–26. – URL: https://drive.google.com/file/d/1vNqxEe1BV-_kUMuSKEKn3KumWBQRdAP8/view?usp=sharing (дата обращения 14.03.2022).

3. Бычкова, Е. М. Использование виртуальной реальности в обучении иностранным языкам (на примере Second life) / Е. М. Бычкова // Вестник МГЛУ. Образование и педагогические науки. – 2020. – Вып. 4 (837). – С. 80–91. – URL: <file:Downloads/ispolzovanie-virtualnoy-realnosti-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-na-primere-second-life.pdf> (дата обращения 14.03.2022).

4. Демина, Д. А. Методика формирования межкультурной компетенции на основе технологии трехмерной визуализации : специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (иностранные языки) : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Д. А. Демина. – Москва, 2011. – 27 с.

5. Жильцов, В. ТАКОС: технологии виртуальных симуляторов в современном дистанционном образовании / В. Жильцов, Е. Павличева // Информационные ресурсы России. – 2015. – № 1. – С. 32–36. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=22996229> (дата обращения 14.03.2022).

6. Жильцов, В. А. Проект коммуникативного образовательного ресурса по русскому языку как иностранному с использованием технологии v-learning / В. А. Жильцов, И. А. Маев // Русистика. – 2021. – Т. 19. – № 1. – С. 34–50. – URL: <http://dx.doi.org/10.22363/2618-8163-2021-19-1-34-50> (дата обращения 14.03.2022).

7. Орехова, И. А. Виртуальная языковая среда, реальная языковая среда и языковая личность / И. А. Орехова // Славянская культура : истоки, традиции, взаимодействие : XX Кирилло-Мефодиевские чтения : материалы Международной научно-практической конференции (Москва, 22–24 мая 2019 г.) : сборник статей. – Москва : Государственный институт русского языка им. А. С. Пушкина, 2019. – С. 521–524. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=39161270> (дата обращения 14.03.2022).

Кениспаев Ж.К., доктор филос. наук, профессор кафедры философии, истории, экономической теории и права

Омский государственный аграрный университет

г. Омск

Серова Н.С., канд. филос. наук, доцент кафедры философии и культурологии

Алтайский государственный педагогический университет

г. Барнаул

РОССИЙСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ В КОНТЕКСТЕ КАТЕГОРИИ АРХЕОМОДЕРНА

Аннотация. *Дискуссия вокруг реформ в образовании является главным трендом, как специализированных научных журналов, так и средств массовой информации. Актуальность этой темы понятна: общество заинтересовано в том, чтобы система образования воспитывала подрастающее поколение таким образом, чтобы оно было в состоянии отвечать на внешние и внутренние вызовы. Многие в этой дискуссии зависят от исходных предпосылок, с которых начинается исследование. В статье обсуждается проблема поиска адекватных методологических принципов, при помощи которых можно было бы оценить общее состояние российской системы образования.*

Ключевые слова: образование, наука, методология, философия, общество, культура.

Zh. K. Kenispaev,

N. S. Serova