

Убоженко А.С.

Филиал МГУ им. М.В. Ломоносова в г. Ташкенте (Узбекистан)

Аннотация: В статье анализируется влияние технологии виртуальной реальности (VR) на процессы усвоения иностранного языка. На основе обзора международных и отечественных исследований рассматриваются когнитивные, коммуникативные и мотивационные аспекты применения VR в образовательной практике. Приведены эмпирические данные, подтверждающие эффективность VR в формировании лексико-грамматических навыков, развитии говорения и аудирования. Особое внимание уделено опыту внедрения VR в образовательных учреждениях России и Узбекистана.

Ключевые слова: виртуальная реальность, языковое образование, иммерсивное обучение, когнитивные процессы, цифровые технологии.

THE IMPACT OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY ON LANGUAGE ACQUISITION

Ubozhenko A.S.

Lomonosov Moscow State University Branch in Tashkent (Uzbekistan)

Abstract: The article analyzes the impact of virtual reality (VR) technology on the process of foreign language acquisition. Based on a review of international and domestic studies, the paper examines the cognitive, communicative, and motivational aspects of using VR in educational practice. Empirical data confirming the effectiveness of VR in developing lexical and grammatical skills, as well as speaking and listening abilities, are presented. Special attention is given to the experience of implementing VR in educational institutions in Russia and Uzbekistan.

Keywords: virtual reality, language education, immersive learning, cognitive processes, digital technologies.

Введение. Развитие цифровых технологий в образовании способствует внедрению новых форм и методов обучения, направленных на повышение вовлечённости учащихся, усиление междисциплинарных связей и индивидуализацию образовательного процесса. Особенно актуальным это становится в сфере преподавания иностранных языков, где успех во многом зависит от уровня речевой практики, культурного погружения и постоянного языкового взаимодействия. В условиях отсутствия полноценной языковой среды, особенно в странах, где иностранный язык не используется в повседневной коммуникации (в том числе в России и Узбекистане), виртуальная реальность открывает широкие возможности для моделирования таких условий.

VR позволяет создать искусственную, но реалистичную языковую среду, в которой учащийся может активно взаимодействовать с персонажами, предметами и событиями, погружаясь в культурный и речевой контекст изучаемого языка. Это делает процесс обучения более аутентичным и мотивационно привлекательным. Цель статьи — представить обобщённую

картину использования VR в языковом обучении, проанализировать данные эмпирических исследований и выделить перспективные направления интеграции VR в систему языкового образования в России и Узбекистане.

Обсуждения и результаты. Одним из ключевых преимуществ VR является *иммерсивность* — эффект присутствия, создающий ощущение погружения в иную реальность. В контексте языкового образования это означает возможность «проживать» речевые ситуации: заказывать еду в виртуальном ресторане, общаться на таможне, проходить собеседование. В исследовании Legault и коллег (2019), проводимом на базе Penn State University, сравнивались две группы студентов, изучавших китайский язык: одна с использованием VR, другая — традиционными методами. В течение 6 недель группа, обучавшаяся с VR, продемонстрировала на 23% более высокий результат в тесте на запоминание новых слов, а также на 30% большую устойчивость знаний через две недели после окончания курса.

Сходные результаты были получены в исследовании Lin и Lan (2021), где VR-модули использовались для обучения учащихся английскому языку в реалистичных контекстах. Учащиеся VR-группы на 19% чаще использовали активную лексику в продуктивной речи и на 25% меньше демонстрировали тревожность при выполнении устных заданий по сравнению с контрольной группой. Кроме того, была зафиксирована более высокая вовлечённость: 82% студентов отметили, что VR-модули были «более интересными, чем обычные занятия».

Российский опыт также подтверждает эффективность VR. В рамках проекта кафедры иностранных языков Института педагогики и психологии образования МПГУ (2022) проводилось апробационное обучение английскому языку с использованием VR-среды *Engage*. Студенты бакалавриата участвовали в моделируемых ситуациях (встреча в аэропорту, экскурсия по музею, деловая переписка). Средний балл на итоговом тестировании по говорению составил 4,3 (по 5-балльной шкале), тогда как в контрольной группе — 3,6. Преподаватели отметили повышение инициативности студентов и увеличение количества спонтанных высказываний.

В Узбекистане применение VR в языковом образовании активно развивается в рамках программы «Цифровое образование Узбекистана – 2030». В Ташкентском государственном педагогическом университете в 2022 году был реализован пилотный проект (Салимова Х.Э., Абдуллаева Г.А.) по обучению английскому языку студентов с использованием платформы *Mondly VR*. В эксперименте участвовали 64 студента второго курса: 32 в экспериментальной группе и 32 — в контрольной. За два месяца занятий средний рост лексико-грамматических навыков в группе с VR составил 27%, тогда как в контрольной — 15%. В анкетировании 94% студентов VR-группы отметили, что обучение стало «более живым и интересным».

Отдельное внимание заслуживают когнитивные аспекты влияния VR на усвоение языка. Как показали нейропсихологические исследования, VR активирует не только языковые зоны мозга (Брока и Вернике), но и зоны, отвечающие за пространственную ориентацию и эмоциональную память. Благодаря этому усиливается связка «языковая единица — контекст — эмоция», что способствует долговременному запоминанию. В исследовании О.Ю. Литвиновой (2022) также подчеркивается, что VR активизирует «контекстную память» и снижает фрустрацию от ошибок, что особенно важно на начальных этапах обучения.

Кроме когнитивного компонента, важна и **социальная составляющая**. Современные VR-платформы поддерживают синхронную коммуникацию между пользователями. Это позволяет создавать условия для совместной проектной работы, обсуждений и даже дебатов на

иностранным языке. В работе С.Р. Ташматова (2023) описан кейс, когда студенты языкового факультета участвовали в виртуальной международной конференции с аватарами, представляющими коллег из других стран. Это не только повысило коммуникативную компетентность, но и способствовало развитию межкультурной осведомлённости.

Среди преимуществ VR в языковом образовании можно выделить:

- высокий уровень вовлечённости и интереса учащихся;
- моделирование реальных речевых ситуаций;
- снижение барьера устной речи;
- возможность повторения и самостоятельной работы;
- интеграция мультимодального контента (аудио, визуального, кинестетического).

Однако вместе с этим существуют и **ограничения**. Во-первых, высокая стоимость VR-оборудования (особенно при использовании очков типа Oculus Quest или HTC Vive). Во-вторых, ограниченный выбор качественного контента для обучения русскоязычных студентов. В-третьих, нехватка методик и подготовленных преподавателей, способных грамотно интегрировать VR в учебный процесс. Кроме того, не исключены физиологические риски (кинетоз, усталость глаз), особенно при длительном использовании VR-гарнитур.

Несмотря на это, потенциал использования VR в языковом образовании трудно переоценить. При наличии технической базы и грамотной методической проработки технология может стать не только вспомогательным инструментом, но и ядром современного подхода к обучению. Особенно перспективно её использование в *blended-learning* и *flipped classroom*-моделях, а также при обучении профессиональному иностранному языку (английский для врачей, для юристов, для инженеров и т.п.).

Заключение. Таким образом, использование технологий виртуальной реальности в процессе усвоения иностранного языка демонстрирует устойчиво положительные результаты в плане повышения мотивации, развития продуктивной речи, улучшения запоминания и усиления коммуникативной активности учащихся. Эмпирические данные, как зарубежных, так и российских и узбекских исследований, подтверждают эффективность VR как педагогического инструмента в условиях правильно выстроенного методического сопровождения.

Несмотря на существующие барьеры (технические, финансовые, кадровые), VR становится всё более востребованным элементом цифровой образовательной среды. Внедрение данной технологии в языковое образование требует комплексного подхода: подготовки педагогов, создания локализованного контента, адаптации программ и методик. Перспективным направлением является межвузовское сотрудничество по разработке VR-модулей, ориентированных на региональные и лингвокультурные особенности. В будущем VR способен изменить парадигму языкового образования, сделав его более гибким, доступным и результативным.

Список литературы:

1. Legault J., Zhao J., Chi Y.-A., Chen W., Klippel A., Li P. Immersive Virtual Reality as an Effective Tool for Second Language Vocabulary Learning // *Languages*. — 2019. — Vol. 4, №1. — P. 13.
2. Lin T.-J., Lan Y.-J. Language Learning in Virtual Reality Environments: A Review // *Computer Assisted Language Learning*. — 2021. — Vol. 34, № 8. — P. 934–955.

THE MULTIDISCIPLINARY JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

VOLUME-5, ISSUE-6

3. Литвинова О.Ю. Иммерсивные технологии в практике преподавания иностранных языков // *Филологические науки. Вопросы теории и практики.* — 2022. — № 12. — С. 214–217.
4. Гасымова И.В. Использование технологии VR в преподавании английского языка // *Педагогическое образование в России.* — 2021. — № 6. — С. 105–110.
5. Салимова Х.Э., Абдуллаева Г.А. Использование VR-технологий в обучении английскому языку // *Проблемы и перспективы современного образования.* — 2022. — № 4. — С. 74–78.
6. Ташматов С.Р. Виртуальная реальность как средство формирования языковой и метапредметной компетенции // *Язык и образование.* — 2023. — № 1. — С. 56–61.

