

ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК НЕРОДНОМУ СРЕДСТВАМИ ИММЕРСИВНЫХ ОБУЧАЮЩИХ ПРОГРАММ

Гулчехра Саит-Абдуллаевна Махмадиева

Преподаватель Термезского государственного университета

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается о новых перспективах технологии обучения русскому языку как неродному средствами иммерсивных обучающих программ, который станет основой будущей парадигмы образования. Набирающие популярность технологии виртуальной и дополнительной реальности, определяет ключевые позиции в ближайшем будущем, а перспективы использования иммерсивных технологий позволяют по-новому взглянуть на систему взаимодействия человека с компьютером. Особое внимание в статье уделено понятию иммерсивности и использование его в образовании, позволяющей применения качественно, иначе взглянуть на современные технологии погружения

Ключевые слова: технология, иммерсивность, обучающая программа, образование, развитие речи

ВВЕДЕНИЕ

Иммерсивность (от [англ.](#) immersive — «создающий эффект присутствия, погружения») — это способ восприятия, определяющий фактор изменения сознания, в современном мире является важным и частым объектом изучения. Различные примеры эффекта погружения мы наблюдаем в кино, театрализованных представлениях, постоянном взаимодействии с виртуальным сообществом, посредством ПК. Важно отметить, что в образовании тоже можно применить технологию обучения русскому языку как неродному средствами иммерсивных обучающих программ.

Рассматривая понятие иммерсивности, его обычно определяют как погружение в определённые, искусственно сформированные условия. Феномен погружения достаточно широко исследован в различных источниках. Основной акцент в контексте рассматриваемой проблемы сделан на технологические факторы моделирования сознания посредством визуализации искусственного окружения.

ЛИТЕРАТУРА И МЕТОДОЛОГИЯ

Понятие иммерсивные технологии, идея создания виртуального мира зародилась в 1930-х гг. и принадлежит Стенли Вейнбауму, описавшему подобный мир в рассказе «Очки Пигмалиона». Именно тогда начали развиваться VR-технологии, но из-за технических ограничений и больших затрат широких возможностей они не открывали. Новый виток развития произошел в 2014 г., когда Facebook приобрел стартап Oculus VR – пионера цифровых технологий. Была выпущена обновленная модель шлема виртуальной реальности, которая произвела настоящий фурор на рынке технологий. В наше время VR набирает обороты и относится к так называемым иммерсивным технологиям — собирательное название всех технологий, которые включают в себя взаимодействие человека с пространством, информацией, контентом. Они стирают грани между реальным и вымышленными мирами, позволяют взаимодействовать и погружаться в информацию и продукт [1].

Технологии виртуальной реальности, иммерсивные технологии стали мощным и многообещающим инструментом в образовании благодаря их уникальным технологическим характеристикам, которые отличают их от других ИТ-приложений. Ряд взглядов свидетельствует о кардинальном изменении привычного мира, предстоящей революции, которая затронет обучение. В этом крупной задачей видится изменение педагогических технологий, создание перспективных интегрированных обучающих систем, где ключевая роль будет отведена иммерсивному подходу – совокупности прогрессивных приемов, реализующихся в принципиально новых условиях.

Следует отметить факт отсутствия готовности большинства педагогов к реализации на практике новых методов, технологий, в том числе инновационных подходов, к которым можно и следует отнести иммерсивный подход. Это говорит об острой необходимости выстраивания новых стратегий подготовки кадров для образования, трудовая деятельность которых в будущем непременно будет реализовываться в совершенно иных условиях. Глобальные тенденции перехода образовательного процесса в «цифру» диктуют иные правила, предоставляя арсенал современного малоизученного в нашей стране инструментария виртуальных систем. Разумеется, полного главенства иммерсивного подхода в образовании ожидать не стоит, однако перспективность тесного взаимодействия с новым «искусственным» миром вполне вероятная перспектива

ближайших лет, стимулирующая к развитию гибкие информационные иммерсивные среды [2].

В список технологий расширенной реальности входит виртуальная и дополненная реальность, а также 360°-видео. Они обеспечивают эффект полного или частичного присутствия в альтернативном пространстве и тем самым изменяют пользовательский опыт в разных сферах.

Разберем подробнее, что скрывается под основными понятиями ближайшими к программным и аппаратным средствам реализации симуляции:

- Панорамные и 360°-фото или видео

Это сшитые с помощью алгоритмов последовательные наборы снимков, делать их можно как одной камерой, так и специальными 360°-камерами, которые снимают окружающее пространство, после чего полученные видеоролики сшиваются в специальных программах. Существуют и бесшовные решения, но они являются более затратным, иногда в готовое видео добавляется дополнительная графика. Сейчас также распространены «панорамные» онлайн-трансляции, когда у вас есть несколько точек с панорамным обзором, предоставляющие зрителю возможность «присутствовать в моменте» [3].

РЕЗУЛЬТАТЫ

Иммерсивные технологии в обучении русскому языку как неродному, усиливают значение визуализации в процессе усвоения русского языка за счет глубокого погружения в виртуальную среду, ее роль весьма важна — обогащение обучающихся комплексным чувственным познавательным опытом, необходимым для развития и овладения русской речи. Сенсорные модальности человека как первая ступень познания необходимо усиливать за счет более глубокого погружения, комплексного воздействия на органы чувств, что способствует приобретению знаний в виде понятий, правил, развитие речи, закладываемых на следующей ступени. Обеспечение знаний объективно существующей действительностью должно непрерывно сопровождать процесс обучения с опорой на ощущения. Для повышения эффективности обучения принцип иммерсивности требует, прежде всего, использовать средства погружения, опираться на визуальную модальность.[4]

Сущность виртуальной реальности рассматривается в традиционно программном смысле и схожа с определением, которое дает С.В. Карелов. Ей присущи следующие

характеристики: 1) трехмерные изображения объектов, максимально приближенные к реальным, созданные средствами программирования; 2) присутствие возможности анимации (субъект имеет возможность менять положение в виртуальном пространстве, выполнять определенные действия, выбирать область обзора); 3) в режиме реального времени происходит процесс сетевой обработки данных (действия субъекта, например, его движения конечностями, изменение наклона головы, дают возможность изменять характер отображения виртуальной реальности и др.); 4) эффект присутствия (presence), созданный средствами программирования (субъект ощущает иллюзию содействия с предметами или другими субъектами в искусственно созданной информационной реальности).

Рассмотрим подробнее эффект погружения. Л.М. Андрюхина, характеризуя технологии телеприсутствия, выделяет такой показатель эффективности как иммерсивность (эффект погружения). Эффект погружения создает ощущение присутствия в другом дополнительно реальном, ситуативном месте (, выставочный зал, юридическая контора и т.д.), это значимо само по себе и способно открыть большие возможности в образовании [1, с. 5].

В данном случае возрастает роль педагога. «Его главной функцией становится моделирование различных маршрутов и образовательных сценариев для студента и вместе со студентом, поддержка процессов целей и смыслообразования в процессе учения, что невозможно без общения «глаза в глаза» [1, с. 8].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

У педагога профессионального обучения возникают новые задачи, одной из которых является – проектирование максимально полного виртуального окружения и создание новых разнообразных сценариев [2].

В связи с этим, ему необходимо уметь создавать правильные и в то же время разнообразное моделирование виртуальных ситуаций для качественной профессиональной подготовки будущих специалистов.

Теоретически технология виртуальной реальности может применяться в обучении русского языка как неродного в университетских программах изучения гуманитарных или технических специальностей.

Примерами групповых сценариев с иммерсивным эффектом будут являться работа на техническом производстве,



различные экспедиции, работа в юридической конторе и т.д. Традиционная система обучения несколько отстает от потребностей общества. Концепция современного образования определила цель профессиональной деятельности учителя – сформировать у студентов способность к успешной социализации в обществе, активной адаптации на рынке труда. Следствием этого становится разработка инновационных технологий в обучении. Инновационные методики характеризуются новым стилем организации учебно- познавательной деятельности студентов. [8]

REFERENCES

1. Иммерсивные технологии в образовании и искусстве [Электронный ресурс]: URL: <https://cocodobrando.com/vr> (дата обращения: 12.09.2020)
2. Авербух Н. В. Психологические аспекты феномена присутствия в виртуальной среде / Н. В. Авербух // Вопросы психологии. 2010.
3. Лукашин С. Куда нас погружают иммерсивные технологии / С. Лукашин. 2019
4. Sirakaya M. Trends in educational AR studies: a systematic review / M. Sirakaya, D. A. Sirakaya // Malaysian Online Journal of Educational Technology, vol. 6, no. 2, 2018.
5. Сергеев С.Ф. Виртуальные тренажеры: проблемы теории и методологии проектирования // Человеко-машинные системы. – 2010. – № 2(8). – С. 15–20.
6. Сергеев С.Ф. Обучающие и профессиональные иммерсивные среды. — М.: Народное образование, – 2009. – 432 с.
7. Андрюхина Л.М. Технологии телеприсутствия - новая креативная платформа развития образования // Образование и наука. – 2014. – № 8 (117). – С. 49–66.
8. Махмадиева Г.С-А. «Общество и инновации – Society and innovations» Special Issue – 3 (2021) / ISSN 2181-1415 с.86 <https://inscience.uz/index.php/socinov/index>