

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков
Кафедра английского языка

Николаев Никита Александрович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Интерактивная технология симуляции в обучении говорению на английском языке в 6 классе

Направление подготовки 44.03.05 - Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы - Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой: Битнер М.А.

кандидат филологических наук, доцент

«14» июня 2021 г. Битнер
(подпись)

Руководитель: Битнер М.А. Битнер
кандидат филологических наук, доцент

Дата защиты «24» июня 2021 г.

Обучающийся Николаев Н.А.
(фамилия, инициалы)

«11» июня 2021 г. Михаил
(подпись)

Оценка отлично
(прописью)

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. Теоретические основы организации симуляции на уроке английского языка	5
1.1 Понятие и типы интерактивных методов обучения.....	5
1.2 Симуляция на уроке английского языка.....	9
1.3 Симуляция в виртуальной реальности.....	17
1.4 Использование симуляции в обучении говорению: лингводидактические принципы, приемы и стратегии.....	21
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	26
ГЛАВА 2. Эксперимент по применению речевого симулятора виртуальной реальности в обучение говорению в 6 классе	27
2.1. Основная информация об эксперименте.....	27
2.2. Структура занятия по теме «Достопримечательности»	30
2.3. Результаты эксперимента.....	34
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	37
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	38
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	40
ПРИЛОЖЕНИЕ	42

ВВЕДЕНИЕ

Нет сомнений, что традиционное образование доказало свою эффективность в области обучения и воспитания. Но нужно понимать, что любой системе нужны инновации для развития. Технологии VR – это не фантазия будущего, а реальный инструмент, который используется в разных сферах нашей жизни уже сейчас, но интеграция VR технологий в области образования происходит медленно.

Актуальность данного исследования заключается в необходимости разработки и апробации специализированных приложений на основе VR-технологий, для обучения говорению на уроках английского языка.

Объектом исследования стал процесс обучения говорению на уроках английского языка в 6 классе с применением речевого тренажера, который был спроектирован и создан командой специалистов в области ИКТ.

Предметом исследования является методика VR-лингвального обучения.

Цель исследования заключается в том, чтобы теоретически обосновать и экспериментально доказать эффективность VR-симуляции как интерактивной технологии в обучении говорению на английском языке

Для достижения поставленной цели в процессе исследования необходимо решить следующие **задачи**:

1. Обобщить типы интерактивных технологий в обучении английскому языку;
2. Дать определение понятию симуляции;
3. Изучить существующие разработки и опыт применения VR-лингвального образования в сфере обучения английскому языку;
4. Описать лингвистические, лингводидактические, педагогические и психологические основания для VR-лингвального обучения;

5. Организовать и провести апробацию технологии на территории муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя школа №143 имени героя Советского Союза А.В. Тимошенко»;
6. Сформулировать методические рекомендации для использования речевого тренажера на базе VR на уроках английского языка в основной школе.

Методами исследования стали: формирующий эксперимент с элементами статистического анализа; проектирование; моделирование; тестирование; анкетирование.

Теоретическая основа исследования: Были проанализированы источники по теме исследования как отечественные, так и зарубежные. Исследуемая тема нашла своё отражения в работах Е.И. Пасова, И.В.Богомаз, Е.С. Полат, Milton J. Rheingold Н. и др.

Данное исследование успешно **прошло апробацию** под руководством профессора И.В. Богомаз. Исследование велось в рамках исполнения договора № 399ГРНТИС5/42589 от 03.09.2018 «Smart Education-интерактивное обучение с применением технологий виртуальной реальности». Мы активно участвовали в диагностике технологии VR-лингвального обучения и проводили уроки английского языка с использованием виртуальной реальности в экспериментальной группе.

Данная работа состоит из титульного листа, оглавления, введения, основной части из двух глав, списка литературы и приложения.

В первой главе данного исследования были определены основные термины, основы VR-лингвального обучения и представлено полное техническое и предметно-содержательное описание речевого тренажера.

Во второй главе исследования представлен формирующий эксперимент, проведенный в СОШ № 143 в 6-х классах на уроке английского языка. На примере занятия по теме «Достопримечательности» представлено подробное описание занятия, включая цели, задачи и дидактические материалы.

ГЛАВА I Теоретические основы организации симуляции на уроке английского языка

1.1. Понятие и типы интерактивных методов обучения

Изучение механизмов языковой и речевой способностей, процессов речевосприятия и речепорождения показало, что самым эффективным методом обучения иностранному языку является метод полного погружения, поскольку обучающиеся попадают в естественную языковую среду и находятся в ней постоянно. Педагоги и методисты находятся в постоянном поиске альтернативных методов обучения для создания условий, наиболее приближенных к реальности, потому что проживание и работа за рубежом не является широко доступной. Примерами таких попыток можно считать проекты по академической мобильности, погружения, языковые курсы за границей, методики активного обучения.

Всё это благоприятно влияет на процесс обучения иностранному языку в нашей стране, но желаемого результата на 100% достичь не получается. Обучение в классе никогда не сможет встать на место реального опыта обучения иностранному языку. Отмечается, что процесс обучения в классе с использованием традиционной модели создаёт ограничения в освоении и использовании желаемого языка. Это становится явным при сравнении таких областей, как межкультурная компетенция, интонация, лексика и спонтанность речи.

Эти недостатки указывают на важность языковой среды в обучении иностранным языкам и подчёркивает ведущую роль мотивации в изучении языка. Поэтому освоение новых мотивационных сред языкового обучения, включая интерактивные технологии может благоприятно сказаться на процессе обучения.

Под интеракцией понимается способность находиться в диалоге с чем-то, например, человеком, телефоном или компьютером [4]. Данный термин берёт своё начало в названии теории символической интеракции. Данная теория основывается на идеях Дж. Болдуина, Ч. Кули, Г. Зиммель Г. Блумера.

Следует понимать, что интерактивные методы обучения основываются на ряде принципов и особенностей:

1. Любая интеракция подразумевает активное взаимодействие участников обучения в процессе образовательной деятельности. Взаимодействием считаются отношения между людьми, которые образуются в процессе решения проблемных задач и вопросов. Реализуется процесс в трёх средах: «ученик – учитель – ученик», «ученик – компьютер – учитель», «ученик – учебник – учебное пособие». Учитель выступает в роли наставника и медиатора, который отступает на второй план и позволяет учащимся руководить процессом обучения;
2. Обучение с использованием интерактивных методов предполагает основываться на мотивации для формирования нового опыта и его осмысление через рефлекссию и само-рефлексию. Обучение через создание проблемных ситуаций;
3. Работа в группах в атмосфере сотрудничества и взаимопомощи;
4. Обучение подразумевает применение игровых форм на занятиях. Это позволяет мотивировать учащихся и формировать личный интерес к решению проблемных ситуаций.

В связи с этим, интерактивным методам требуется классификация.

Е. Я. Голант классифицирует методы обучения по степени включенности учащихся в процесс обучения. Активные методы – интенсивные, пассивные методы – нетрудовые.

О. А. Голубкова и А. Ю. Прилепо классифицируют интерактивные методы обучения на основе их коммуникативных функций [3]:

1. Игровые методы (творческие игры, ролевые игры, деловые игры);
2. Дискуссионные методы (групповая дискуссия, диалоги, анализ ситуаций)
3. Психологическая группа интерактивных методов (тренинги).

Т. С. Панина и Л. Н. Вавилова классифицируют интерактивные методы обучения на три группы:

1. Дискуссионные (групповая дискуссия, диалоги, анализ ситуаций);

2. Игровые (творческие игры, ролевые игры, деловые игры);
3. Тренинговые (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности).

Игровые интерактивные методы обучения включают в себя:

Имитационные методы: учебно-деловые игры, ролевые игры, дискуссии.

Ролевая игра – условное воспроизведение участниками реальной практической деятельности людей, создаёт условия реального общения. Эффективность обучения основывается на мотивации и личного интереса обучающегося. Ролевые игры мотивируют речевую деятельность, потому что создаётся ситуация, в которой у обучающихся появляется потребность уточнить, спросить, сказать. Активизируется стремление к взаимодействию между субъектами игры, создаётся атмосфера равенства и взаимопомощи.

Игра позволяет замкнутым и неразговорчивым ученикам проявить себя и преодолеть внутренний барьер. В стандартной ситуации, они обычно предпочитают отмалчиваться, в то время как более активные учащиеся захватывают контроль над течением общения.

Благодаря ролевой игре появляется возможность овладеть элементами общения, как начать беседу, продолжить беседу, поддержать ее, переспросить, согласиться с мнением, слушать собеседника.

Неимитационные игровые методы: проектными методами, кейс-методами, деловыми играми, разбор и обсуждение конкретного материала, тренинги.

Примером неимитационного игрового метода можно считать кейс-метод. Метод анализа конкретных ситуаций. Обучающиеся должны проанализировать реальную проблемную ситуацию, которая не имеет конкретного решения. Данный метод имеет огромный педагогический потенциал. Однако, требует больших время затрат (наполнение содержанием, продумывание форм представления, определение видов деятельности обучающихся, системы оценивания), а также немаловажную роль играет готовность как обучающихся, так и самого учителя к организации и ведению обсуждения.

Неигровые интерактивные методы: дебаты, диспуты, открытые форумы, дискуссии («Круглый стол», проблемная дискуссия, экспресс-дискуссия, «Аквариум», «Либеральный клуб», текстовая дискуссия).

«Аквариум» – интерактивный метод обучения, представляющий собой своего рода мини-спектакль, в котором разделенные на группы по 3-5 человек обучающиеся по очереди занимают место «актеров» и «зрителей». Актёры получают задание, организуют дискуссию, разыгрывают ситуацию. Зрители выступают в роли слушателей, который могут делать пометки и должны внимательно следить за происходящим. Затем, происходит обсуждение, обмен мнениями и выполнение заданий. После завершения этого этапа, группы меняются ролями. Наряду с решением дидактических задач данный метод способствует совершенствованию коммуникативной культуры обучающихся, навыков работы в группе.

Проводя анализ представленных интерактивных методов, нужно помнить о соблюдении условия самореализации обучающегося.

1. Самореализация обучающегося проявляется в действии и анализируется относительно его личностного пространства. Следовательно, можно определить самореализацию как активное взаимодействие школьника со своим внутренним миром и внешним.
2. Одним из основных методов обучения является игра, совместная деятельность в которой представляет собой одну из главных психолого-педагогических основ процесса самореализации в учебной деятельности.
3. Эмоциональные переживания, ощущение ситуации успеха, осознанность и рефлексия осуществляемой деятельности также являются неотъемлемой частью процесса самореализации личности. Всё это достигается в процессе интеракции и коммуникации.

Таким образом, использование в учебной деятельности рассмотренных интерактивных методов обучения способствует самореализации личности учащегося, значительно повышает качество обучения и является важной «движущей силой» развития общего образования.

1.2. Симуляция на уроке английского языка

Принятый в отечественной практике преподавания иностранных языков коммуникативный метод опирается на два основных принципа: принцип коммуникативности и принцип ситуативности. Коммуникативность подразумевает обучение языку через общение, а ситуативность понимается как универсальная форма функционирования процесса общения, включающая помимо комплекса обстоятельств и предметов, социально-статусные, ролевые, деятельностные и нравственные отношения говорящих [7]. Специалисты из области лингводидактики подчеркивают, что данная ситуация отражается в сознании собеседников как взаимодействие ситуативных позиций участников. В отсутствии реальной ситуации принцип реализуется посредством приема симуляции.

Симуляция в условиях классной комнаты предполагает, что в процессе разворачивания диалога обучающиеся проигрывают разные роли, то есть актуализируют свои ситуативные позиции, включающие вид деятельности, предмет обсуждения, социальный статус, речевой статус, событие, место время, внешность (пол, возраст, одежду), жизненный опыт, коммуникативную задачу. Совершенно очевидно, что учет всех этих составляющих требует значительных интеллектуальных усилий и работы воображения. В этой связи, обучающиеся легко «разыгрывают» диалоги, участниками которых являются их сверстники («Представь, что у твоего друга день рождения, обсудите и решите, какой подарок лучше подарить») и терпят неудачу в производстве институциональных диалогов («Визит к доктору», «В магазине», «В аэропорту»). Последнее вызывает трудность в том числе потому, что ученик не может поставить себя на место доктора, кассира, стюардессы и т. п. Симуляция таких диалогов становится невозможной или малоуспешной, хотя с прагматической точки зрения, именно умение решать бытовые коммуникативные задачи необходимо в условиях реальной поездки в другую страну.

Симуляция позволяет смоделировать все этапы взаимодействия, в ходе которого каждый из субъектов реализует собственную стратегию и тактику общения.

Метод погружения особенно важен на начальном этапе обучения иностранному языку. Согласно установленному соответствию реалий российской системы общеевропейским уровням владения иностранными языками (Common European Framework of Reference – CEFR), обучающиеся основной школы находятся на «допороговом» уровне владения иностранным языком (A2). Общеевропейские требования к владению иностранными языками разделяют на 3 группы: группа А – элементарное владение (basic user), группа В – самостоятельное владение (independent user), группа С – свободное владение (proficient user); каждая из них в свою очередь делится еще на 2 группы. В девятом классе происходит переход от элементарного уровня владения к самостоятельному владению. В десятом и одиннадцатом классе уровень владения иностранным языком должен находиться между уровнями В1 и В2, часто такой уровень описывают как В1+. Качественным отличием элементарного уровня от самостоятельного владения иностранным языком является значительная зависимость говорящего от контекста и от помощи собеседника. Говорящий уровня А2 понимает простые предложения, непосредственно связанные с ситуацией общения: в школе, в магазине, на ресторане. В реальной жизни большая часть трудностей снимается через репрезентацию информации в окружающей среде. Например, в случае ориентировки по городу, в жизни человек опирается на существующие объекты и реальное расположение дорог, вывески и жесты объясняющего дорогу. В магазине на помощь говорящему приходит вся обстановка заведения. При заказе в ресторане турист часто опирается на пояснения официанта. Среда гарантирует успешность решения коммуникативной задачи при условии, что говорящий действительно находится на необходимом уровне языковой компетенции.

Для отработки навыков говорения на уровне А2 оптимальным решением для создания эффекта языковой/речевой среды становится технология виртуальной реальности.

Подведение итогов может включать проведение дебатов, дискуссии, обсуждения, создания репортажа, написание эссе.

Для успешного использования устного общения на уроке английского языка с использованием симуляции нужно соблюдать дидактические и методические принципы: коллективно-индивидуальной деятельности и диалогичности общения, проблемности, психологической совместимости, коллективности, коммуникативности, ситуативности.

Основными требованиями к проведению симуляций являются:

1. Максимальное приближение модели среды деятельности к реальным типичным ситуациям общения;
2. Структурированность этой модели вокруг некоторой проблемы посредством определения необходимых условий и правил речевых и неречевых действий обучающихся, направленных на решение этой проблемы;
3. Достоверность предлагаемой ситуации;
4. Соответствие целям, задачам, возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся, уровню их языковой подготовки;
5. Создание педагогом непринужденной творческой обстановки.

Симуляция отвечает следующим требованиям:

1. Многоступенчатый подход к обучению;
2. Наличие речемыслительной задачи;
3. Самостоятельность обучающихся в условиях новизны ситуации;
4. Коммуникативная направленность;
5. Многофункциональность;
6. Творческая совместная деятельность;
7. Эмоциональная вовлеченность обучающихся;

8. Учёт предпочтений каждого учащегося;
9. Мотивация.

Симуляция способствует развитию:

1. Умение анализировать;
2. Умение всестороннего обсуждения ситуации;
3. Креативность;
4. Спорить;
5. Творческий подход к решению задач и проблем.

Из этого следует, что симуляция – это более высокий уровень творческой деятельности, которая предполагает речевое общение в специально структурированной среде.

Большое внимание в иноязычном образовании уделяется проблеме аутентичности используемых материалов. В переводе с английского “authentic” обозначает “естественный”. Термин используется для характеристики текстов и материалов, которые преподаватели используют для проведения занятий. Однако проблема аутентичных материалов, используемых в обучении иностранным языкам, вызывает много разногласий.

Аутентичные материалы - это материалы, взятые из оригинальных источников, которые характеризуются естественностью лексического наполнения и грамматических форм, ситуативной адекватностью используемых языковых средств, иллюстрирует случаи аутентичного словоупотребления, и которые, хотя и не предназначены специально для учебных целей, но могут быть использованы при обучении иностранному языку.

Так Кричевская К.С. относит к аутентичным материалам подлинные литературные, фольклорные, изобразительные, музыкальные произведения, предметы реальной действительности, такие, как одежда, мебель, посуда и их иллюстративные изображения.

Материалы, которые относятся к бытовой жизни и повседневности:

1. Вывески;
2. Этикетки;
3. Меню;
4. Рекламные проспекты.

Используются для создания эффекта пребывания в условиях иноязычной среды. Однако, не отличаются большим объемом или сложностью для понимания.

Также, к данному понятию можно отнести аудио– и аудиовизуальные материалы:

1. Прогнозы погоды;
2. Музыка;
3. Фильмы и сериалы;
4. Объявления по радио;
5. Реклама на ТВ.

Использование подобных материалов представляется нам крайне важным, так как они являются образцом современного иностранного языка и создают иллюзию участия в повседневной жизни страны изучаемого языка, что служит дополнительным стимулом для повышения мотивации учащихся.

Аутентичные материалы могут относиться к различным областям в зависимости от их употребления:

1. Учебно-профессиональная сфера общения;
2. Социально-культурная среда общения;
3. Бытовая сфера общения;

4. Торгово-коммерческая сфера общения;
5. Семейно-бытовая сфера общения;
6. Спортивно-оздоровительная сфера общения.

Также следует понимать, какие функции выполняет аутентичный материал:

1. Информационно-обучающая функция аутентичных материалов используется для создания речевого образца (произносительный, интонационный, лексико-грамматический), воссоздают условия естественного речевого общения, отображая любые пространственные и временные ситуации, как реальные, так и воображаемые в любой последовательности, передают информацию о стране изучаемого языка, которая позволяет более четко представить ситуацию, описанную в тексте.
2. Организующе-управляющая функция проявляется в том, что аутентичные материалы создают «эффект присутствия» или «эффект соучастия», мотивирует обучающихся на коммуникацию и предоставляет возможность для появления мотивационного потенциала.
3. Интегративная функция помогает систематизировать и упорядочить кусочки знаний и информации.
4. Иллюстративно-наглядная функция по своей сути помогает синтезировать все виды наглядности (зрительной, слуховой, моторной, смешанной, языковой, ситуативно-модельной, предметной, образной и др.), тем самым частично компенсируя ее отсутствие.
5. Развивающая функция проявляется в активизации познавательной деятельности учащихся. Помогает повысить роль учащегося как самостоятельного участника процесса обучения. Развивает такие качества личности, как наблюдательность, воображение, внимание, мышление, языковая память, развитию умений во всех видах речевой

деятельности, творческой деятельности студентов, которая характеризуется переносом знаний и умений в новую ситуацию.

6. Воспитательно-эвристическая функция проявляется в развитии чувства интереса, уважения и бережного отношения к культуре и истории страны изучаемого языка. Помогает осознать незнакомое и перешагнуть через стереотипы, возникающие при восприятии другой культуры, побуждает к сравнению особенностей культуры страны изучаемого языка и родной культуры.

По уровню знаний, учащихся можно разделить на 3 группы:

1. Способности ниже среднего уровня (при работе с такими учениками лучше использовать такие материалы как расписания, билеты, меню, аудио и видео реклама, короткие выпуски новостей);
2. Средний уровень (газетные статьи, 4-5 минутные видео ролики и репортажи);
3. Продвинутое (должны без затруднений справляться с незнакомой лексикой, могут просматривать целые передачи).

Следует помнить, что аутентичные материалы могут оказаться слишком сложными даже для учеников с хорошим знанием 2-го языка. Важно никогда не редактировать или упрощать используемый на занятии текст по ряду причин:

1. Аутентичные материалы отражают ситуации, с которыми учащиеся потенциально могут встретиться в реальной среде.
2. Это помогает сэкономить время учителя.
3. Когда учащийся справляется с сложным материалом, то он попадает в ситуацию успеха, что может благоприятно сказаться на мотивации обучающегося.

В результате, дети смогут двигаться к следующему уровню заданий, требующему не только понимания лексики, но и употребление ее на практике, например, в дебатах.

Итак, при отборе аутентичных материалов следует учитывать следующие факторы:

- Соответствие возрастным особенностям учащихся и их речевому опыту в родном и иностранном языках;
- Содержание новой и интересной для учащихся информации;
- Представление разных форм речи;
- Наличие избыточных элементов информации;
- Естественность представленной в нем ситуации, персонажей и обстоятельств;
- Способность материала вызвать ответный эмоциональный отклик.

1.3. Симуляция в виртуальной реальности

Рассмотрим, что же представляет из себя речевой тренажёр, созданный в рамках проекта «Smart Education». Это тренажер для отработки навыков говорения на уроках английского языка в VR для обучающихся основной школы. Командой разработчиков было разработано 6 уровней, которые соответствуют темам, изучаемых на уроках в основной школе: семья, дом, школа, погода и одежда, ориентирование по городу, достопримечательности.

Ученик надевает шлем виртуальной реальности и становится студентом по обмену, который приезжает в Лондон. Ученик попадает в симуляцию, которая визуализирует аутентичное окружение. В симуляции находятся аватары, которые представляют жителей Лондона. Они создают коммуникативные ситуации и

могут давать подсказки, если ученик столкнётся с проблемами. Каждый уровень занимает от 5 до 20 минут и требует от обучающегося использования коммуникативных компетенций для решения проблемных ситуаций. Ориентация в городе, знакомство с новой семьёй. Самое главное – контекст, который создаёт симуляция.

При создании шести сценариев в виртуальной реальности команде разработчиков было необходимо в каждом отдельном случае иметь ввиду следующие параметры: предположительный уровень и возраст обучающихся, локацию, коммуникативную ситуацию, общую тему обсуждения, необходимую лексику и грамматические конструкции, наличие интерактивных элементов, роли аватаров и их данные (внешность, имена, их голоса и т.д.) [6]

Определение с общей канвой сценария. На самых ранних этапах разработки проекта было принято решение отправить проходящего симуляцию обучающегося в виртуальную Великобританию. Выбор страны также обусловлен учебно-методическим обеспечением школ России учебно-методическими комплексами, написанными британскими методистами совместно с российскими. Основная идея сценария (поездка героя в Великобританию по обмену) обоснована логически, т.к. считается, что лучшим способом изучить язык является полное погружение в иноязычную среду.

Возраст и уровень обучающихся. Разработанные сценарии изначально ориентированы на предпороговый уровень обучающихся, так что, в общем и целом, данные разработки могут быть применены в 5-8 классах основной школы. С более старшими классами, как правило, учителя по ФГОС проходят более сложные темы (предложенные тоже изучаются, но лексика, представленная в сценариях, уже подразумевается, как усвоенная и не требующая тщательного изучения).

Тематика каждого уровня симуляции выбрана с учетом факта нахождения главного героя симуляции в Великобритании, а также содержанием разделов учебников в основной школе. Здесь же можно назвать причинами выбора тем их

универсальность и важность. Так и появились 6 сценариев со следующими темами: аэропорт, семья, дом, школа, погода и одежда, ориентирование по городу и достопримечательности

Выбор локаций для уровней симуляции обусловлен темами, выбранными для разработки в сценариях.

Подбор коммуникативных задач и ситуаций: обучающийся встречается с теми коммуникативными задачами, которые встали бы перед ним при поездке по обмену в Великобританию. Поэтому на одном из уровней ему нужно представиться, на другом показать дорогу, на третьем рассказать о своем доме и т.д.

Необходимый лексический материал и грамматические конструкции. Набор лексики и грамматических форм можно назвать набором выживания в иноязычной среде, т.к. в 6 сценариев были помещены такие слова и конструкции, которые обязательно пригодятся при встрече с носителем языка, в особенности могут выручить при поездке в англоязычную страну.

Наличие интерактивных элементов обуславливается необходимостью их внедрения в соответствии с тем или иным сценарием. На уровне Дом проводится экскурсия по квартире, и любой интерактивный элемент может только отвлечь обучающегося. На уровне погода по сценарию обучающийся сидит за партой в школе, и может взаимодействовать с виртуальным планшетом при выполнении заданий. Также на разработку любого интерактивного элемента тратится большое количество времени, которое разработчики предпочли потратить на тестирование уровней для поиска ошибок, что более важно.

Роли аватаров и их основные характеристики. Сценарий держится на говорящих аватарах, которые представлены как семья Браунов. Мистер Браун – глава семьи, его жена Миссис Браун, дети и их бабушка. Каждый из этих персонажей имеет вручную нарисованную внешность, созданную в рамках

графической программы Unity. Для убедительности все аватары озвучены с британским акцентом и подходящим тоном голоса.

Разработанная программа предназначена для обучающихся уровня А2 (предпороговый) по шкале CEFR – Common European Framework of Reference. Обладающий уровнем А2 ученик способен использовать изучаемый язык в знакомых ему быденных ситуациях с целью прямого обмена информацией на известные темы. Симуляция дает возможность побывать в нескольких локациях, объединенных общим сюжетом – приездом главного героя в Великобританию по обмену.

В самом начале обучающийся в шлеме VR прибывает в аэропорт, где его встречает глава семьи Мистер Браун. Затем последний знакомит ученика со своей семьей (у него жена и двое детей), проводит экскурсию по дому (у них двухэтажный коттедж, все комнаты доступны для обозревания в виртуальной реальности).

Также обучающийся попадает на урок окружающего мира в британской школе и даже может погулять по центру Лондона. Убедительные декорации, хотя и без фотореализма, но компенсирующие логичностью расположения и детальностью, погружают в виртуальную среду. В качестве собеседника во всех случаях выступает бот-аватар.

Ситуации общения подобраны простые и знакомые: знакомство, ориентация по городу, разговор на тему семьи, достопримечательности, школьная жизнь, расположение комнат в доме и т.д. Диалог с виртуальным собеседником за один сеанс симуляции длится около 10 минут и включает в себя взаимодействие с окружающими предметами и с самим говорящим аватаром.

Диалоги на каждом уровне в сценариях для симуляции выстроены в виде графов. В данном случае вершиной графа являются реплики виртуального собеседника – заранее спрограммированное, и поэтому конечное множество возможных вариантов, а ребрами графа, также конечное множество элементов –

ответы обучающихся. Коммуникативная компетентность ученика, имеющего предпороговый уровень языка, позволяет прогнозировать большинство ответов.

Для работы с приложением необходимо:

- Доступ в интернет
- Современный мобильный телефон (Samsung Galaxy S9)
- Gear VR от фирмы Oculus (Шлем + контроллер)
- Приложение

1.4. Использование симуляции в обучении говорению: лингводидактические принципы, приемы и стратегии

Под VR-лингвальным обучением понимается целенаправленный процесс развития языковой личности обучающегося в условиях симуляции коммуникативной среды, созданной средствами VR-технологий. VR-технологии в данном случае не являются способом создания новой реальности, а служат для моделирования аутентичной среды общения. [1]

Принятый в отечественной практике преподавания иностранных языков коммуникативный метод опирается на два основных принципа: принцип коммуникативности и принцип ситуативности. Коммуникативность подразумевает обучение языку через общение, а ситуативность понимается как универсальная форма функционирования процесса общения, включающая помимо комплекса обстоятельств и предметов, социально-статусные, ролевые, деятельностные и нравственные отношения говорящих. Специалисты из области лингводидактики подчеркивают, что данная ситуация отражается в сознании собеседников как взаимодействие ситуативных позиций участников. В отсутствии реальной ситуации принцип реализуется посредством приема симуляции.

Во время симуляции происходит отработка умений устной речи, развиваются компенсаторные умения игнорирования чужих грамматических и лексических трудностей. Обучающиеся учатся использовать языковую догадку, опираясь на культурный и визуальный контекст ситуации [7].

Таким образом, использование виртуальной и расширенной реальности не только не противоречит основным принципам обучения иностранным языкам, но совершенствует уже существующие приемы интенсификации обучения через реализацию принципов речемыслительной активности, ситуативности, аутентичности, визуализации.

В этой среде фактически реализуется языковое взаимодействие в атмосфере иностранного социума, она предполагает создание искусственно синтезированного мира за счет его воспроизводства столь точно, что можно «потрогать» и «переместить» объекты виртуального мира, ощутить их реакцию, увидеть изменения и ощутить себя в этом мире. Неотъемлемой частью VR-технологии является воздействие на основные органы чувств человека: зрение, слух, осязание и другие. В отличие от физической реальности, виртуальность – это процессуальное взаимодействие между материально-техническими процессами и психикой человека. Актуальность применения этой технологии в обучении также связана с удобством и доступностью практически для каждого обучающегося.

Тематическое планирование и авторское видение разговорных тем для КИС разрабатывалось на основе компонента ФГОС основного общего образования. Он конкретизирует содержание предметных тем, определяет примерное распределение учебных часов по темам курса и рекомендует последовательность изучения тем и языкового материала с учетом логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся, определяет формирование компетенций при изучении иностранного языка:

- развитие иноязычной коммуникативной компетенции в совокупности ее составляющих – речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной, учебно-познавательной;
- развитие коммуникативных умений в говорении и аудировании;
- развитие языковой компетенции – овладение новыми языковыми средствами (фонетическими, орфографическими, лексическими,

грамматическими) в соответствующих тематиках общения, отобранных для основной школы;

- развитие социокультурной компетенции – приобщение учащихся к культуре, традициям и реалиям стран/страны изучаемого иностранного языка в рамках тем, сфер и ситуаций общения, отвечающих опыту, интересам, психологическим особенностям учащихся основной школы на разных ее этапах;

- формирование умения представлять свою страну, ее культуру в условиях иноязычного межкультурного общения; развитие компенсаторной компетенции – развитие умений выходить из положения в условиях дефицита языковых средств при получении и передаче информации;

- развитие учебно-познавательной компетенции – дальнейшее развитие общих и специальных учебных умений;

- ознакомление с доступными учащимся способами и приемами самостоятельного изучения языков и культур, в том числе, с использованием новых информационных технологий;

- развитие и воспитание у школьников понимания важности изучения иностранного языка в современном мире и потребности пользоваться им как средством общения, познания, самореализации и социальной адаптации.

Для организации процесса обучения иностранным языкам на базе технологии виртуальной реальности с использованием современных дидактических материалов, объединены: организационные, методологические, программные и технические решения. В частности, *широкий спектр дидактических материалов*–преподаватель формирует урок на основе большого массива электронных образовательных ресурсов и собственных разработок; преподаватель осуществляет текущий и итоговый контроль результатов обучения в ходе урока и домашних заданий с использованием информационной системы тестирования и контроля знаний.

Целью VR-лингвального обучения - личности во всех ее аспектах: вербально-семантическом, когнитивном и прагматическом (мотивационном). Во

время участия в симуляции происходит ситуационная актуализация изученной лексики и грамматики, совершенствование умений говорения и аудирования.

Симуляция диалога в виртуальной среде позволяет осознать дефициты в развитии языковых навыков и речевых умений, и подключить компенсаторную компетенцию.

Когнитивный аспект реализует через познавательные действия обобщения, анализа ситуации, освоение объективными знаниями о иной культуре.

Прагматическая направленность общения включает целевой и ценностный компонент. В процессе общения с аватаром обучающийся осознает мотивы поведения собеседника, определяет стратегию достижения цели и выбирает речевые тактики ее воплощения.

Эффект личного присутствия создает имитацию проверки знаний на практике.

Урок с использованием VR-технологий обязан включать все компоненты современного урока английского языка. План занятия основывается на общей коммуникативной цели урока и планируемых результатах занятия [8]. Сюда входят личностные, метапредметные и предметные результаты. Такое занятие не просто помогает решить определённые задачи, но и способствует формированию универсальных учебных действий.

В этой связи VR-лингвальный урок включает:

- Организационный этап (определение темы урока и постановка цели);
- Подготовительный этап (pre-speaking);
- Продуктивный этап (speaking);
- Контроль за выполнением задания и рефлексия (post-speaking).

Начальный и завершающий этап направлены на формирование soft skills, навыков контроля и самоконтроля. Подготовительный и продуктивный этап

непосредственно направлены на формирование умений осуществлять устное общение в форме диалога на иностранном языке в рамках заданной темы.

Успешность решения коммуникативной задачи определяется следующими параметрами:

- решение коммуникативной задачи;
- языковой оформлением;
- организация речи.

Роль урока с использованием VR-технологий определяет его место в образовательном процессе. Дидактические материалы предлагается использовать в конце цикла занятий по определённой теме для закрепления и актуализации изученного материала.

VR-лингвальное обучение помогает в решении следующих задач:

1. Общеобразовательные:

- выявление нехватки языковых средств, с целью самоконтроля;
- стимулирование речемыслительной активности;
- комплексное и VR-лингвальное развитие школьников.

2. Развивающие:

- развитие социокультурной компетенции, помогающей ориентироваться в коммуникативных нормах общения;
- формирование адекватного речевого поведения с учетом особенностей коммуникативной ситуации.

3. Воспитательные:

- повышение уровня мотивации к изучению языка;
- снятие психологических барьеров учащихся при говорении с «носителями» иностранного языка;
- формирование уважения к представителям других;

Методологическая обоснованность предложенной концепции, ее актуальность и практическое воплощение позволяет прийти к осознанию VR-лингвального обучения. При наличии повторяющихся высоких результатов

использования подобных VR-тренажеров можно будет говорить о зарождении новой педагогической технологии — технологии VR-лингвального обучения.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Организуя иноязычное общение и управляя им, совершенствуются коммуникативные умения. В ходе взаимодействия с другими обучающимися уточняются собственные знания, происходит пополнение своих знаний знаниями собеседника. Участие обучающихся в общении, приближенном к реальной профессиональной ситуации развивает их самостоятельную деятельность, мотивирует к учебной деятельности, которая основывается на потребности в общении на иностранном языке, возможности реально использовать иноязычный речевой опыт в ситуациях общения. Это и позволяет достичь существенных результатов в обучении иностранному языку в процессе использования интерактивных методов и VR.

Постановка коммуникативной задачи задает извне определенную систему связей, отражающих действительность, и вызывает у реципиента установку на ее решение. Подобное восприятие и управление деятельностью субъекта рассматривается как условие. Умение ее реализовывать помогает обучающимся ощутить, что они могут решать конкретные жизненные и профессиональные проблемы. Ситуации стимулируют воображение, моделируют человеческие и профессиональные отношения. Адекватное реагирование на изменение условий в речевой ситуации формирует определенные поведенческие модели в различных ситуациях. Решение коммуникативной задачи, предложенной в учебно-речевой ситуации, предполагает не только формирование новых знаний, навыков и умений, но также и актуализацию уже имеющихся. Поэтому интерактивные технологии симуляции являются продуктивным способом профессиональной коммуникативной адаптации обучающихся, которая необходима для усовершенствования умений общения в условиях профессиональной деятельности. Они имеют большое значение для развития оценочного мышления, способности самовыражения, критического осознания окружающей действительности, способности самостоятельно достигать цели профессионального общения в процессе профессиональной подготовки.

ГЛАВА 2 ЭКСПЕРИМЕНТ ПО ПРИМЕНЕНИЮ РЕЧЕВОГО СИМУЛЯТОРА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБУЧЕНИЕ ГОВОРЕНИЮ В 6 КЛАССЕ

2.1. Этапы образовательного эксперимента

Перед апробацией приложения в условиях реального урока английского языка была проведена тщательная подготовка. Перед нами стояло множество задач:

- Написание сценария уровня;
- Формирование реплик аватаров (Вручную, предвосхищая ответы и проблемы учащегося);
- Озвучивание аватаров;
- Организация подготовительного этапа планирования урока;
- Создание презентаций и вспомогательных материалов;
- Разработка критериев и апробация созданного тренажера в условиях образовательного процесса.

Апробация технологии была проведена на территории муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя школа №143 имени героя Советского Союза А.В. Тимошенко» г. Красноярск. Было взято два 6 класса школы №143. Было проведены два занятия по теме «Достопримечательности». В первом классе был проведён традиционный урок в рамках ФГОС. Во втором, урок был проведён в рамках ФГОС, но с использованием VR симуляции.

Исходя из идеи VR-лингвального урока, симуляция в виртуальной реальности занимает около 10 минут урока и предполагает предварительную подготовку к решению коммуникативной задачи. Рассмотрим содержательную составляющую урока по теме «Достопримечательности».

Sights (Достопримечательности)

Локации: кафе в центре Лондона с видом на Площадь Пикадилли.

Сюжет: беседа с экскурсоводом для выбора экскурсионного тура с учетом интересов ученика (туриста). Для обзора возможных вариантов экскурсовод предлагает туристу использовать планшет для просмотра фотографий достопримечательностей.

Коммуникативная задача: в завершении беседы турист должен принять решение о том, какой вид экскурсии ему подходит больше.

Сценарий:

Гид встречает туриста в кафе с видом на Площадь Пикадилли и рассказывает о том, что площадь является любимым местом встречи для жителей города и туристов. (Нравится ли ученику эта площадь?) Гид интересуется, какие места родного города туриста являются популярным местом для встречи. С площади Пикадилли можно легко добраться до других примечательных мест города, например, известную торговую улицу — Оксфорд-стрит. (А где лучше всего совершать покупки в твоём городе?). Перемещаться по Лондону удобнее всего на метро. (Есть ли метро в твоём городе?) Прогулка по Оксфорд-стрит может закончиться в Британском музее, самом знаменитом музее Великобритании. (Какие музеи есть в твоём городе? Что там можно увидеть?). Далее экскурсовод показывает фото с видами Вестминстера, административной части Лондона, и рассказывает, что можно увидеть в этом районе: река Темза (Есть ли река в твоём городе?), мосты, парки (Чем можно заняться в парке?). В завершении диалога гид интересуется, какую экскурсию предпочитает турист: пешая прогулка, поход по магазинам, осмотр исторических достопримечательностей. Ученик совершает выбор и оба отправляются на экскурсию.

Аспекты содержания: места в городе (places in a city), туристические места (tourist attraction), досуг (holiday activities).

Виды речевой деятельности как элементы содержания обучения: диалог-знакомство, диалог-расспрос, диалог-обмен мнениями, элементы описания, понимание на слух (аудирование) высказываний собеседника.

Языковые единицы как элементы содержания обучения:

Лексика: shopping street, meeting place, museum, part, subway, underground, bridge, sights; have a walk, visit a place, do the shopping/ go shopping, get to some place, take pictures/photos, ride a bicycle, listen to street musicians; popular, famous

Грамматические структуры: There is/ are; you can do/see ..., простое настоящее время

Социокультурный аспект (реалии страны изучаемого языка): Piccadilly Circus, Oxford Street, the British Museum, the West End, Westminster, the Thames, Kensington Gardens, Hyde Park.

Как видно из предложенного описания, в разработке содержания урока учитывался лексический запас и владение грамматическими структурами. Для успешного прохождения симуляции необходимо было подготовить обучающихся к решению коммуникативной задачи в виртуальной среде. Урок, проведенной во контрольной группе, так же включал традиционные этапы урока, посвященного говорению, но предполагал решение коммуникативной задачи в форме симуляции диалога в классной комнате.

Таким образом, для проведения формирующего этапа эксперимента был разработан урок и подготовлена интерактивная презентация для актуализации ранее пройденного материала.

2.2. Структура занятия по теме «Достопримечательности»

Подробнее остановимся на этапах урока. Само занятие условно делилось на 2 стадии: подготовительная (работа с презентацией) и основная (работа в VR симуляции).

1. Организационный этап. Мотивация к учебной деятельности определение темы урока.

Учитель приветствует обучающихся и просит их определить тему урока по медленно, по фрагментам открывающейся фотографии: *«Look at the screen. You will see a picture that will be revealed very slowly. Guess what city it is.»*

Ученики смотрят на экран и угадывают, какой город изображен на фото. Первый догадавшийся поднимает руку и сообщает ответ.

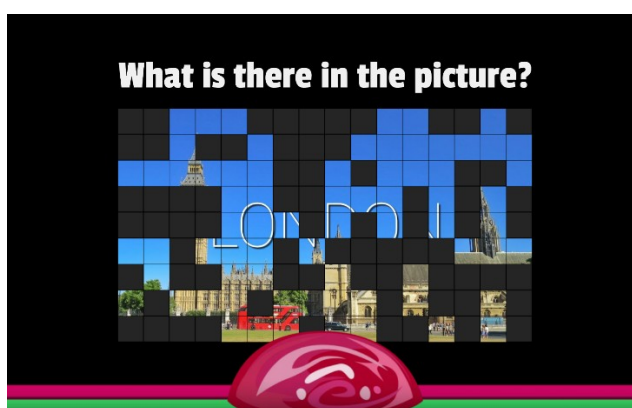


Рисунок 1. Слайд к этапу определения темы урока

2. Постановка целей и задач урока

Учитель сообщает, что Лондон — очень красивый город, который ежегодно посещает большое количество туристов, и просит определить, о чем будет идти речь на уроке: *«London is a very beautiful city that is very popular with tourists. Why do people come to London? What are we going to talk about? What is the topic of our lesson? »*

Ученики определяют тему урока.

3. Подготовительный этап. Прогнозирование содержание урока.

Учитель просит учеников предположить, каким образом лучше всего совершить знакомство с Лондоном: *«What is the best way to explore London? What can tourist do in London to have a good time? Brainstorm on the idea and fill in the mind map».*

Ученики работают в мини-группах и составляют интеллект карту, путем мозгового штурма предлагая разные способы исследовать Лондон.

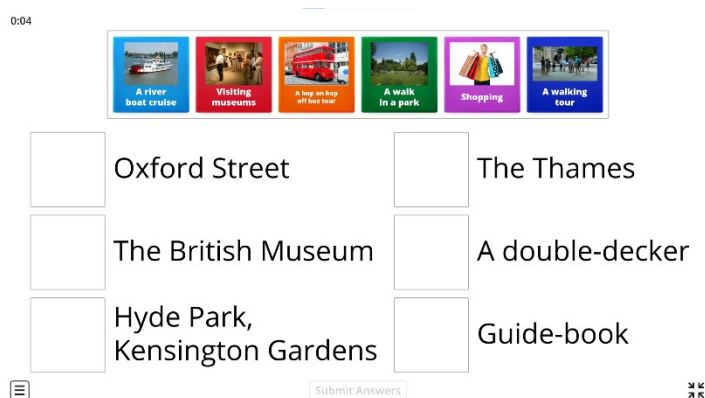


Рисунок 2. Слайд к этапу прогнозирования урока

4. Актуализация ранее пройденной лексики.

Учитель предлагает выполнить упражнение, в котором необходимо определить, с каким типом тура связана та или иная реалья (например, покупки — Оксфорд стрит): «*What type of tour are these things associated with.*»

Ученики открывают задание на планшетах и выполняют упражнение на перетаскивание.

5. Пробное действие в условно-речевом упражнении.

Учитель просит дать совет туристу новичку, построив высказывание по модели: «*What type of tour are these things associated with? Connect the ideas in a sentence. Use the model: “If you choose/like ..., go to / do ...”.*»









Ученики строят предложения по модели с опорой на картинку.

6. Снятие лексических трудностей, подготовка к говорению.

Учитель сообщает, что сейчас ученики узнают, чем можно заняться в Лондоне, и просит выполнить упражнение на объединение частей устойчивых выражений: «*Take the tablets and match parts of the expressions.*»

Ученики выполняют упражнение на перетаскивание на планшетах или на раздаточном материале на бумажном носителе.

0:04

 To visit	<input type="text"/>	squirrels.
 To have	<input type="text"/>	music band / street musicians.
 To watch and feed	<input type="text"/>	a merry-go-rounds/ a carousel.
 To listen to	<input type="text"/>	photos.
 To ride	<input type="text"/>	a museum.
 To go	<input type="text"/>	sights.
 To do	<input type="text"/>	a good time.
 To take	<input type="text"/>	shopping.

Submit Answers

Рисунок 3. Задание на актуализацию ранее пройденной лексики

7. Групповая работа Подготовка к прохождению сценария.

Учитель делит класс на две группы. Первая группа будет обсуждать достопримечательности Лондона. А вторая группа будет обсуждать достопримечательности родного города: «*Discuss in groups the places of interest in London or in your native town and fill in the table.*»

Ученики делятся на группы по желанию и получают раздаточный материал в виде таблицы, которую нужно заполнить.

8. Проверка выполнения групповой работы.

Учитель задает вопросы по таблице поочередно каждой группе. Во время проверки группы вносят недостающую информацию: «*Listen to your fellow-students answers and fill in the missing information. Group 1 fills in the table about your town. Group 2 fills in the table about London.*»

Ученики отвечают на вопросы учителя, опираясь на таблицу, и вносят недостающую информацию на основе ответов противоположной группы.

9. Выполнение симуляции в VR.

Учитель сообщает, что теперь ребята готовы отправиться в Лондон и выбрать места, которые они хотят посетить. Для этого просит надеть VR-очки и

приготовиться к беседе с гидом, который ожидает их в кафе в Лондоне. *«Put on the VR-goggles and go to London. The guide is waiting for you in a little cafe in Piccadilly Circus.»*

Ученики надевают VR-очки и проходят сценарий.

10.Рефлексия.

Учитель просит оценить проделанную работу и урок: *«What do you think of today's lesson? Answer the questions.»*

Ученики переходят по QR коду на форму рефлексии.

11.Домашнее задание.

Учитель просит учеников предложить собственный тур по родному городу, следуя предложенному плану.

Как видно из описания проведенного урока, он полностью удовлетворяет требования, предъявляемые к уроку Федеральным государственным образовательным стандартом. Уникальным данный урок делает симуляция в виртуальной среде, которая, в отличие от традиционной симуляции в классе, обладает характеристиками аутентичности, ситуативности и контекстуальности. Оказавшиеся в виртуальной реальности обучающиеся получают сигнал от мозга, что все общение происходит «по-настоящему». Эта особенность активизирует скрытые ресурсы и способствует «запуску» речевой деятельности. В то же время, обучающийся понимает, что это всего лишь симуляция и не испытывает такого стресса, который вызывает реальное погружение в среду. Кроме того, наличие воссозданного объективного мира позволяет ученику снять многие сложности, в частности связанные с разнообразной лексикой.

2.3. Результаты эксперимента

Для анализа эффективности урока в виртуальной реальности к эксперименту была привлечена контрольная группа учащихся 6 класса.

Критериями оценивания результатов работы контрольной и экспериментальной группы в симуляции были выбраны следующие параметры:

1. Скорость реакции на заданный вопрос;
2. Уместность и адекватность;
3. Развернутость, полнота ответа.

Контрольную группу опрашивал учитель, используя список вопросов, подобных тем, которые задавал аватар. Экспериментальной группе вопрос, как показано выше, задавал виртуальный собеседник. Ответы экспериментальной группы записывались на сервер, с контрольной группой была использована видеокамера. Каждый ответ был проанализирован, показатели каждого ответа были выведены в процентах. Затем мы получили усредненный коэффициент в каждой группе по каждому показателю. Подробнее качество ответов обеих групп рассмотрено в таблицах 1 и 2.

Обучающийся	Процент верных ответов на вопрос (10 вопросов)	Процент ответов, объем которых превышал 3 слова
Иван Г.	40	30
Людмила В.	60	50
Ирина С.	50	20
Ирина Ч.	50	40
Богдан Р.	70	70
Иван Л.	70	50
Василий Г.	60	20
Максим Л.	80	60
Антон Ш.	90	70
Анна А.	70	50
Анна С.	80	60

Виктория М.	70	50
Кристина С.	60	40
Средний процент	65	47

Таблица 1. Результаты опроса контрольной группы

Обучающийся	Процент верных ответов на вопрос (исходя из индивидуального количества заданных по сценарию вопросов)	Процент ответов, объем которых превышал 3 слова
Игорь Ш.	76	54
Никита А.	57	46
Роман А.	84	76
Виктор А.	73	61
Ринат Г.	61	54
Дмитрий Ш.	80	73
Павел Ш.	57	46
Павел Н.	66	57
Владимир Т.	61	61
Ольга С.	76	61
Арсений В.	84	73
Марина Ш.	90	80
Влада В.	73	61
Средний процент	72	62

Таблица 2. Результаты опроса экспериментальной группы

Основным маркером решения коммуникативной задачи считалась адекватность ответа на заданный вопрос. В случае прохождения сценария в виртуальной среде адекватный ответ разрешал движение далее по сценарию.

Следует уточнить, что составленный по теории графов диалог позволял вариативность движения внутри сцены. От траектории сценария зависит количество заданных вопросов. Если обучающийся не понимал вопроса, то аватар, запрограммированный на молчание, предлагал перифраз вопроса два раза. Если молчание продолжалось, аватар переходил к следующему вопросу.

Как видно из предложенных таблиц средний показатель по критерию «решение коммуникативной задачи» в экспериментальной группе на 7% превышает показатель контрольной группы по данному критерию. По критерию «развернутость высказывания» контрольная группа уступает экспериментальной на 15%.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

На основе полученных результатов мы можем сделать вывод, что использование интерактивной технологии симуляции в обучении говорению на уроке английского языка доказала свою эффективность. Процент верных ответов на вопросы и процент ответов, объем которых превышал 3 слова, у экспериментальной группы превышает показатели контрольной группы примерно на 10%, по второму критерию на 15%.

Обучение с использованием виртуальной реальности представляет ряд преимуществ, таких как: интерактивность, эффект присутствия, эмоциональная вовлеченность, возможность манипулировать предметами. Совокупность данных характеристик создает ощущение пережитого личного опыта и обеспечивает интериоризацию информации. Интеграция VR-технологий в образование уже принесло свои плоды в области обучения профессиональным навыкам (например, в симуляторах полета), в сфере обучения естественным наукам и для создания виртуальных образовательных экскурсий.

Проектирование средств обучения для иноязычного образования на базе VR-технологии перспективно по ряду причин, к которым можно отнести возможность аутентичного представления ситуации в условиях симуляции общения, возможность визуализации предмета общения, перехода из знаковой сферы в образную.

Поэтому мы должны развивать перспективные направления использования виртуальной реальности и VR-технологий в обучении иностранным языкам.

Дальнейшие перспективы проекта предполагают апробацию сценариев по всем темам приложения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог, использование виртуальной реальности в обучении иностранному языку – повышает мотивацию и познавательную активность, интерес к предмету, интенсифицирует образовательный процесс; позволяет учащимся полностью погружаться в ситуацию, приближенную к реальности, сосредоточить своё внимание на содержании вопросов, полностью абстрагироваться от реального мира и концентрироваться на своей роли, ощутив

себя в предложенном сценарии.; позволяет обеспечить высокую эффективность речевой коммуникации за счет зрительного и слухового восприятия информации ; помогает учащимся преодолеть страх общения с незнакомыми людьми через общение персонажами-аватарами, устраняет психологический барьер использования иностранного языка как средства общения; позволяет интенсифицировать и индивидуализировать обучение иностранному языку.

Модель речевого тренажера, разработанная на основе VR-технологий, обеспечивает погружение в ситуацию, создает условия для аутентичной коммуникации. Погружение в виртуальную реальность дает ощущение личного присутствия: пользователь может свободно передвигаться по виртуальному пространству («прогуляться» по Лондонскому аэропорту «Heathrow», посетить Лувр или национальные парки США), взаимодействовать с симулированными в ней объектами, рассматривать их в любом ракурсе. При этом, роль представителя института (кассир, стюардесса, экскурсовод) или носителя иной культуры выполняет виртуальный собеседник. Таким образом снимается необходимость представлять (или заранее описывать) роль, пол, возраст, внешность собеседника, его профессиональные или коммуникативные функции. Визуализация ситуации предотвращает многие возможные барьеры.

Современные технологии позволяют визуализировать объект изучения посредством погружения в виртуальную реальность или посредством использования расширенной реальности. Технология визуализации (augmented reality) при изучении иностранного языка позволяет дополнять изображение реальных объектов различными объектами компьютерной графики, совмещать изображения, полученные от разных источников, а также дополнять реальность внедрением синтезированных объектов в естественные видео сцены

Таким образом, VR-технологии открывают новые подходы для практического изучения иностранных языков и выводят владение языками на принципиально новый уровень для большого количества обучающихся.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

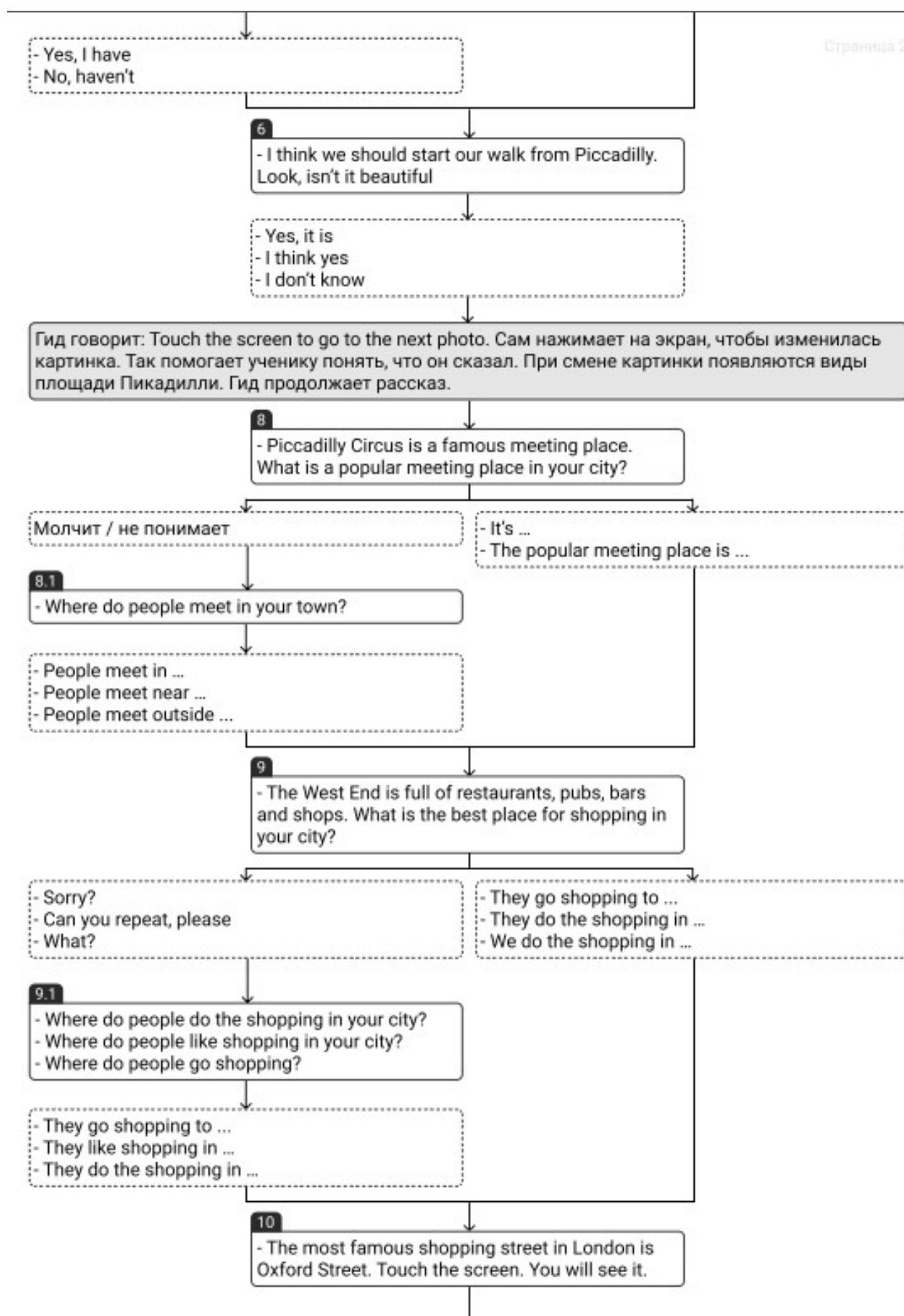
1. Битнер, М. А., Богомаз И. В. VR-лингвальное обучение: от технологии к методологии // Вестник педагогических инноваций. 2020. № 3(59). С. 41-50.
2. Богомаз И.В., Будников В.С., Пиков Н О., Анастасова Е.В., Васильева А.В. Изучение иностранного языка на базе VR технологии // Информатизация науки и образования // 2019, №4 (44) с. 176-192
3. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. –М.: Аркти, 2004. –192с.
4. Голубкова О. А. Использование активных методов обучения в учебном процессе: учебно-методическое пособие. СПб., 1998. 42 с
5. Еримбетова С., Маджуга А. Г., Ахметжан Б. Использование интерактивных (диалоговых) технологий обучения в процессе творческого саморазвития личности учащегося // Вестник высшей школы «Альма-Ма-тер». 2003. No 11. С. 48–52.
6. Мингалеев И.Ф. Из опыта использования речевого тренажера на основе VR-технологий на уроке английского языка в 6 классе. // Язык, культура и коммуникации: сборник материалов VII Всероссийской с международным участием студенческой научно-практической конференции // Отв. ред. Е.А. Мазова, А.Г. Наумова. Краснодар: Новация, 2020. С. 105-111
7. Панина Т. С. Современные способы активизации обучения / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. М.: Изд. Центр «Академия», 2008. 176 с.
8. Пассов Е.И., Кузовлева Е.Н. Урок иностранного языка. Ростов на Дону: Феникс; М: Глосса-Пресс, 2010. 640с.
9. Пассов, Е.И. Иноязычная культура как содержание иноязычного образования /Е.И. Пассов//Мир русского слова. – 2001. - No 3.
10. Полат Е. С. Интернет на уроках иностранного языка. / Е. С. Полат // ИЯШ. – № 2, 3. – 2001 г.

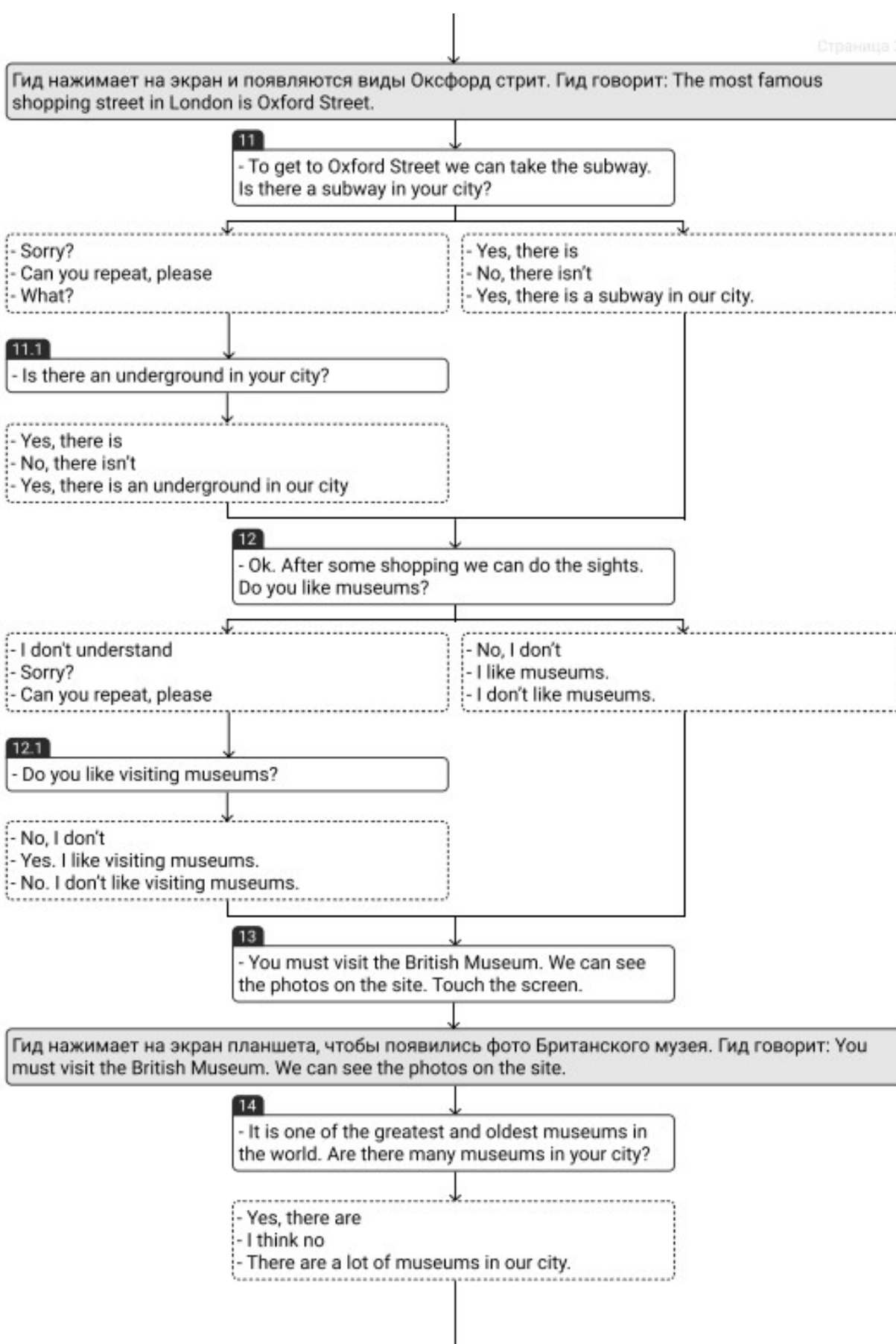
11. Роберт, И. В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования // М.: Школа-Пресс, 1994. 321 с.
12. Слостенин В.А. Педагогика: инновационная деятельность. –М.: ИЧП Магистр.
13. Харханова Г. С. Интерактивные методы обучения как средство формирования мотивации конфликта у школьников: дис. на соис. учен. степ. канд. пед. наук. 13.00.01. Калининград, 1999. 142 с. РГБ ОД, 61:00-13/868-3
14. Bergmann J., Luckmann T. Reconstructive Genres of Everyday Communication: Aspects of Oral Communication / Ed. by U.M. Quasthoff. — Berlin, New York: De Gruyter, 1995. – Pp. 289-304.
15. Cromby J., Standen P., Brown D. Using Virtual Environments in Special Education. VR in the Schools 1(3), 1995. Pp.1–4.
16. Milton J. Measuring Second Language Vocabulary Acquisition, Bristol; Multilingual Matters, 2007. P. 342.
17. Rheingold H. Virtual Reality. New York, NY: Summit. 1991. P. 56.

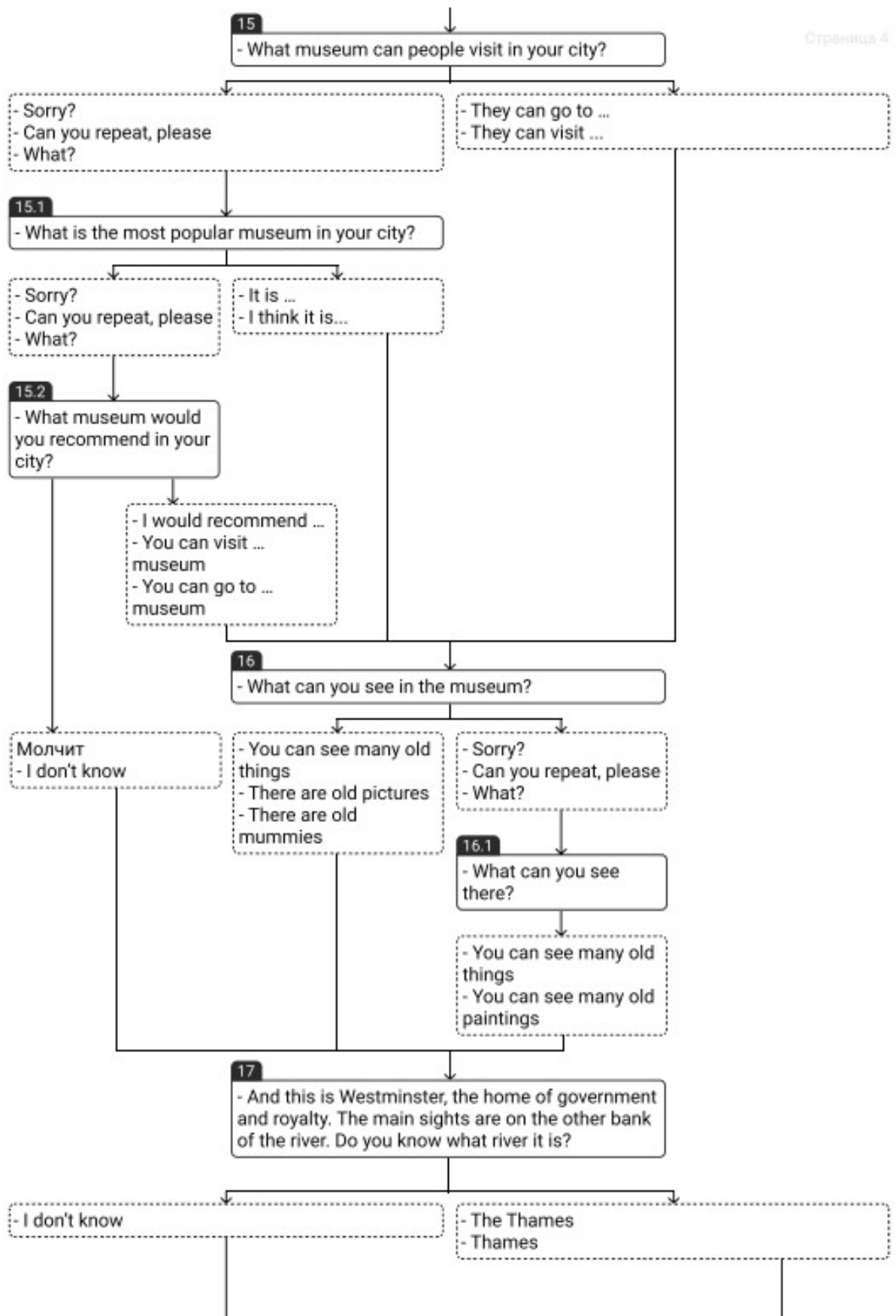
Граф “Достопримечательности”

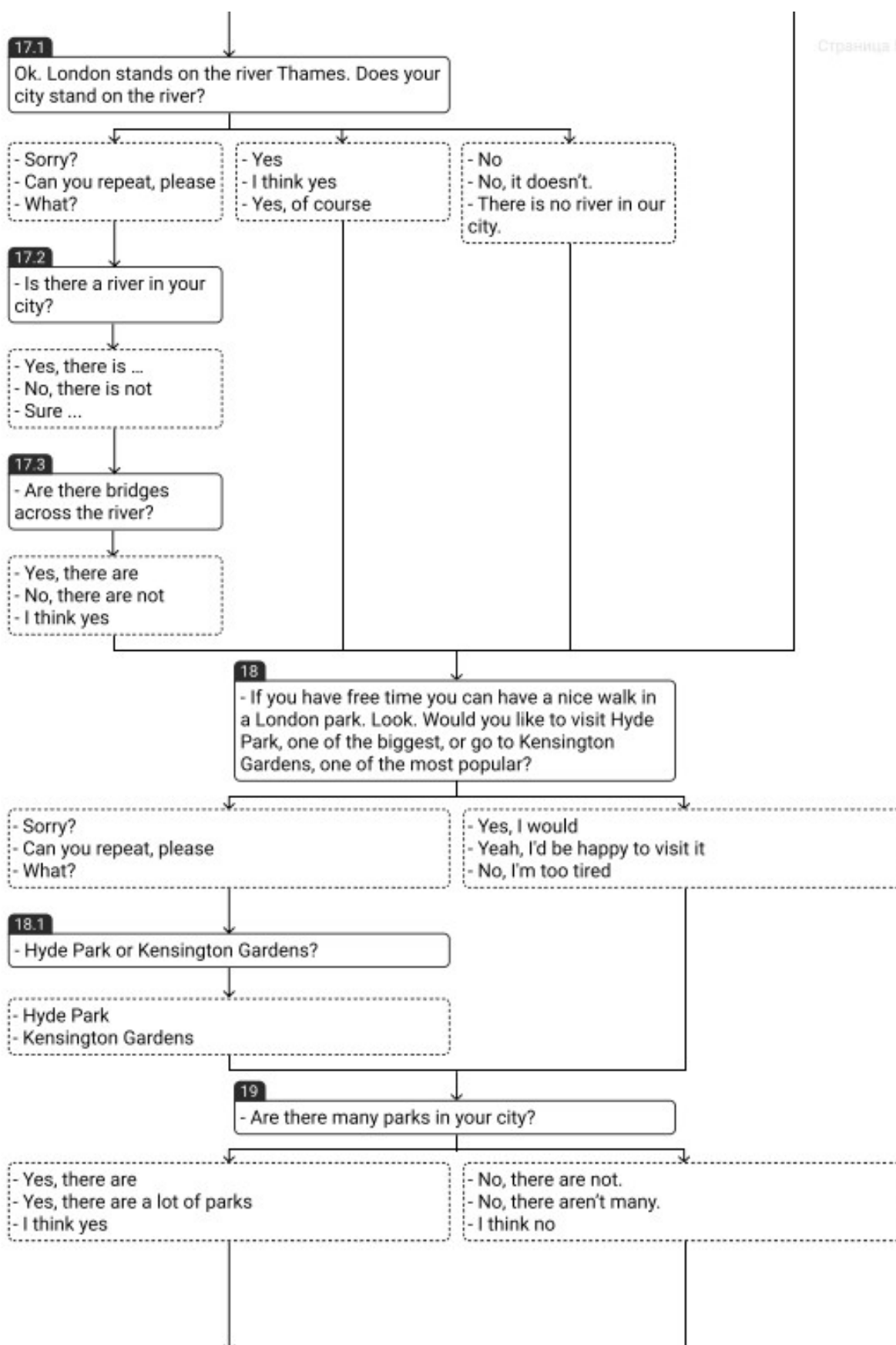
Страница 1

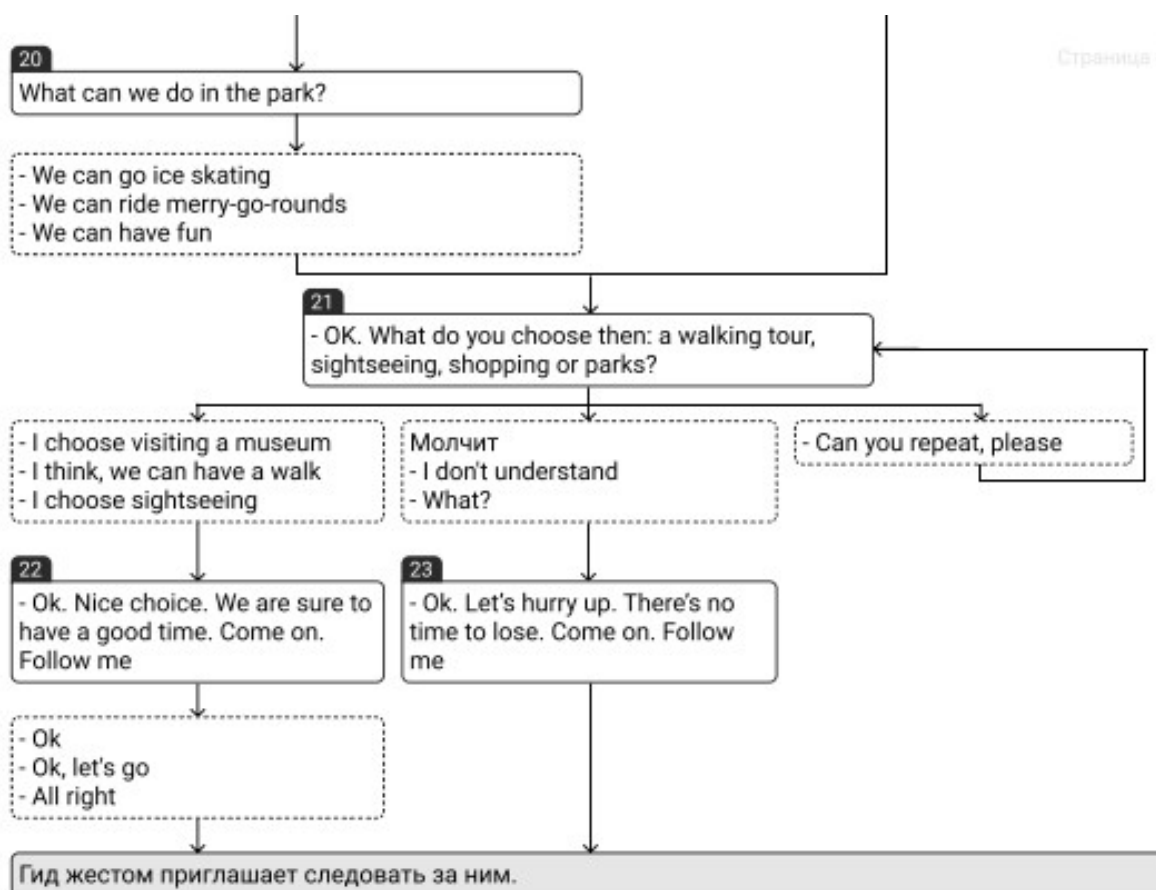












План урока к сценарию “Достопримечательности”

Тема урока: “Достопримечательности”

Цель урока: научиться рассказывать о родном городе и познакомиться с достопримечательностями Лондона в симулированном диалоге с гидом.

Задачи:

Образовательные:

1. познакомиться с достопримечательностями Лондона, сформировать представление о возможных формах досуга в столичном городе;
2. осознать, что любой город/ населенный пункт имеет интересные места и объекты, которыми можно гордиться, о которых можно рассказывать представителям иной культуры;
3. активизировать познавательную деятельность в применении знаний в решении конкретных задач.

Воспитательные:

1. совершенствовать навыки общения
2. вовлечь в активную деятельность;
3. создать условия для реализации личностного потенциала.

Развивающие:

1. формировать умение принимать решение и аргументированно представлять свою точку зрения;
3. формировать навыки самоконтроля и самооценивания.

Планируемые результаты:

Личностные

1. осознание культурных ценностей родного города;
2. приобщение к мировому культурному наследию;
3. формирование сознательного отношения к обучению и устойчивого мотива к освоению иностранного языка как средства общения.

Метапредметные

1. регулятивные УУД:

- определять тему урока по содержательно-изобразительной опоре (картинка);
- прогнозировать содержание и ставить задачи урока;
- осуществлять рефлексия своей деятельности на уроке по достижению целей;

2. познавательные:

- в мини-группе осуществлять краткосрочный проект о родном городе (от планирования, сбора и интерпретации информации к презентации результатов).

3. коммуникативные:

- адекватно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- использовать информационно-коммуникационные технологии.

Предметные



1. владеть лексикой по теме «Достопримечательности»;
2. владеть речевыми клише приветствия, прощания, благодарности, знакомства;
3. уметь строить диалогическое высказывание, отвечая на вопросы о родном городе;
4. понимать устное высказывание о достопримечательностях Лондона, отвечать на вопросы гида;
5. уметь рассказать о родном городе, опираясь на предложенный план



Необходимое оборудование и программное обеспечение:

интерактивная доска с доступом в интернет, планшеты (для каждого ученика), VR-очки, наушники, телефон Samsung Galaxy , интерактивная презентация





<https://slides.com/nikita32386/deck/fullscreen>


Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность ученика	Номер слайда	Примечания
1. Организационный этап. Мотивация к учебной деятельности определение темы урока. (1 минута)	Учитель приветствует обучающихся и просит их определить тему урока по медленному фрагменту открывающейся фотографии.	Ученики смотрят на экран и угадывают, какой город изображен на фото. Первый догадавшийся поднимает руку и сообщает ответ.		Инт создан при помощи https://wordwall.net/
	<i>Teacher: Look at the screen. You will see a picture that will be revealed very slowly. Guess what city it is.</i>	<i>Students: It is London.</i>		

<p>2. Постановка целей и задач урока (1 минута)</p>	<p>Учитель сообщает, что Лондон — очень красивый город, который ежегодно посещает большое количество туристов, и просит определить, о чем будет идти речь на уроке.</p>	<p>Ученики определяют тему урока</p>		<p>Презентация выполнена на https://slides.com/</p>
	<p>Teacher: <i>London is a very beautiful city that is very popular with tourists. Why do people come to London?</i></p>	<p>Students: <i>they want to see its sights/ they would like to see its attractions / to visit places of interest</i></p>		
	<p>Teacher: <i>What are we going to talk about? What is the topic of our lesson?</i></p>	<p>Students: <i>sights/ attractions / places of interest / sight seeing</i></p>		
<p>3. Подготовительный этап. Прогнозирование содержания урока. (3 минут)</p>	<p>Учитель просит учеников предположить, каким образом лучше всего совершить знакомство с Лондоном</p>	<p>Ученики работают в мини-группах и составляют интеллектуальную карту, путем мозгового штурма</p>		<p>Презентация выполнена на https://slides.com/</p>



		предлагая разные способы исследовать Лондон		
	<p>Teacher: <i>What is the best way to explore London? What can a tourist do in London to have a good time? Brainstorm on the idea and fill in the mindmap</i></p>	<p>Students: <i>on foot, by bus, by boat, by subway/ a walking tour/ to have a walk; a shopping tour / to go shopping; visiting museums; - a hop on hop off bus tour; a river boat cruise; a walk in a park</i></p>		<p>по созданию интеллектуальной карты ведется в электронном виде на бумажном носителе либо на экранах с использованием онлайн сервиса /miro.com/, включающего шаблоны интеллектуальных карт.</p>
3. Актуализация ранее пройденной лексики (3 минуты)	Учитель предлагает выполнить упражнение, в котором необходимо определить, с каким типом тура связана та или иная реалья (например,	Ученики открывают задание на планшетах и выполняют упражнение на перетаскивание		Задание создано при помощи https://wordwall.net/



	покупки — Оксфорд стрит)	ивание		
	Teacher: <i>What type of tour are these things associated with</i>			
4. Пробное действие в условно-речевом упражнении (5 минут)	Учитель просит дать совет туристу новичку, построив высказывание по модели.	Ученики строят предложения по модели с опорой на картинку		
	Teacher: <i>What type of tour are these things associated with? Connect the ideas in a sentence. Use the model: "If you choose/like ..., go to / do ...".</i>	Students: 1. If you want to do the shopping, go to Oxford street 2. If you like visiting museums, go to the British museum. 3. If you choose to enjoy the Thames/ if you like boating, take a	  	ентация выполнена на https://slides.com/ визуализации перечисленных реалий учитель каждый раз открывает соответствующий слайд с видами Лондона

		river cruise.		
		4. If you choose a walking tour, you need a guide-book.		
		5. If you choose a hop on – hop off tour, you will ride a double-decker.		
		6. If you choose a walk in the park, visit Hyde Park or Kensington Gardens.		
5. Снятие лексических трудностей, подготовка к говорению (3 минуты)	Учитель сообщает, что сейчас ученики узнают, чем можно заняться в Лондоне, и просит выполнить упражнение на объединение частей устойчивых выражений.	Ученики выполняют упражнение на перетаскивание на планшетах или на раздаточном материале на бумажном носителе (ПРИЛОЖЕНИЕ А)		т создан при помощи https://wordwall.net/

		A)		
	<p>Teacher: Take the tablets and match parts of the expressions</p>	<p>Students:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. to watch and feed squirrels; 2. to visit a museum; 3. to have a good time; 4. to listen to street musicians ; 5. to ride merry-go-rounds; 6. to go shopping; 7. to take photos; 8. to do the sights 		<p>нт создан при помощи https://wordwall.net/</p>
<p>6. Групповая работа Подготовка к прохождению сценария (10 минут)</p>	<p>Учитель делит класс на две группы. Первая группа будет обсуждать достопримечательности Лондона. А</p>	<p>Ученики делятся на группы по желанию и получают раздаточный материал</p>		<p>Группа 1 — ПРИЛОЖЕНИЕ Б Группа 2 — ПРИЛОЖЕНИЕ В</p> <p>Во время групповой работы ученики могут пользоваться поиском в Интернет, применяя планшеты.</p>

	<p>вторая группа будет обсуждать достопримечательности родного города.</p>	<p>в виде таблицы, которую нужно заполнить.</p>		
	<p>Teacher: <i>Discuss in groups the places of interest in London or in your native town and fill in the table.</i></p>	<p>Заполняют таблицу</p>		<p>Учитель может так же дифференцировать работу, предложив одной из групп заполнить предложенную таблицу на основе текста ПРИЛОЖЕНИЕ Е</p>
<p>7. Проверка выполнения групповой работы (5 минут)</p>	<p>Учитель задает вопросы по таблице поочередно каждой группе. Во время проверки группы вносят недостающую информацию.</p>	<p>Ученики отвечают на вопросы учителя, опираясь на таблицу, и вносят недостающую информацию на основе ответов противоположной группы.</p>		<p>Ключи к информации по Лондону представлены в ПРИЛОЖЕНИИ Г</p>
	<p>Teacher: <i>Listen to your fellow-students answers and fill in the missing information. Group I fills in</i></p>			<p>Вопросы таблицы превосходят вопросы аватара в VR-симуляции. Это упражнение снимает трудности понимания рассказа гида о реалиях Лондона и трудности выбора ответа на вопрос гида о родном городе туриста.</p>

	<i>the table about your town. Group 2 fills in the table about London.</i>			
8. Выполнение симуляции в VR (10 – 12 минут)	Учитель сообщает, что теперь ребята готовы отправиться в Лондон и выбрать места, которые они хотят посетить. Для этого просит надеть VR-очки и подготовиться к беседе с гидом, который ожидает их в кафе в Лондоне.	Ученики надевают VR-очки и проходят сценарий.		Ученики готовы к прохождению сценария, так как уже ответили на вопросы таблицы, которые теперь предстоит озвучить в беседе с аватаром. Возможна работа в парах. Ученик, находящийся в VR может попросить о помощи своего партнера, который пользуется заполненной ранее таблицей.
	Teacher: <i>Put on the VR-goggles and go to London. The guide is waiting for you in a little cafe in Piccadilly Circus.</i>	Отвечают на вопросы аватара в VR-симуляции		Ученики, выполнившие задание в VR-симуляции, могут посмотреть Лондон, используя интерактивную VR-карту на https://360.visitlondon.com/#
9. Рефлексия (2 минуты)	Учитель просит оценить проделанную работу и урок.	Ученики переходят по QR коду на форму рефлексии		Симуляция выполнена на https://slides.com/

		и.		
	Teacher: <i>What do you think of today's lesson?</i> <i>Answer the questions.</i>	Ученики отвечают на вопросы анкеты		Формант создан при помощи Google-forms https://docs.google.com/forms/d/e/1LSdZE_9txlWadGyElGJnQAZUc6qLX4xoifExem6dxV2Y0w/viewform
10. Домашнее задание (2 минуты)	Учитель просит учеников предложить собственный тур по родному городу, следуя предложенному плану. <u>ПРИЛОЖЕНИЕ Д</u>			Тур предлагается реализовать на платформе ru.padlet.com/ Данный сервис позволяет работать на виртуальной доске публикации, включающие текст и картинки.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Connect the parts of the expressions

to take	photos
to do	sights
to go	shopping
to visit	a museum
to have	a good time
to watch and feed	squirrels
to ride	merry-go-rounds/ a carousel/a bicycle
to listen to	music/a band / street musicians

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Fill in the table with the information about London. You can search on the Internet.

	London	My Town
The best meeting place		
River		
Bridges		
The subway/underground		
The best place for shopping		
Museums		
Parks		
Symbols of city		

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Fill in the table with the information about your city. You can search on the Internet.

	My Town	London
The best meeting place		
River		
Bridges		
The subway/underground		
The best place for shopping		
Museums		
Parks		

Symbols of city		
-----------------	--	--

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

KEY

	London
The best meeting place	Piccadilly Circus
River	the Thames
Bridges	Westminster Bridge
The subway/underground	the Tube
The best place for shopping	Oxford Street
Museums	the British Museum
Parks	Hyde park, Kensington Gardens
Symbols of city	the Tower of London, Big Ben

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Suggest a tour of your own town. Follow the plan.

Arrange the information on Padlet board. Include pictures in the posts.

<https://ru.padlet.com/32386rjvbr/xkrowdd4a8ccablf>

1. The place.
2. Where is it located?
3. What is the place famous for?
4. what attractions are there in your town?
5. What is the most popular meeting place?
6. Recommend some places to visit. What can people see and do there?

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Read the text and fill in the table

London

London is one of the world's top tourist destinations. Every year it attracts millions of visitors. You can spend days exploring London's best sights, riding London Eye, a giant Ferris wheel, shopping in Oxford Street, listening to street musicians on Piccadilly Circus.

London has something for everyone . If you are interested in history, don't miss the British Museum. It is one of the greatest and oldest museums in the world. And of course, for history lovers the Tower of London is a must-see. It has become an iconic symbol of London along with Big Ben, the clock tower of the Palace of Westminster that serves as the meeting place for Parliament.

If you want to have a good time and get some fresh air, have a nice walk in a London park. Visit Hyde park, one of the biggest, or go to Kensington Gardens, one of the most popular. You can do sports, go boating or simply watch funny squirrels.

If you want a great photo for your story on Instagram have a walk across Westminster Bridge. It will give you an amazing view of Big Ben and the Houses of Parliament.

The best way to explore London is on foot. It is also interesting for tourists to have a boat trip on the Thames. However, there are many ways to get around London. You can go by bus, by taxi, by ferry or by the Tube, the London underground which is quite easy to navigate.