

Список литературы

1. *Абрамов Н.А.* Словарь русских синонимов и сходных по смыслу выражений. М.: Русские словари, 1999 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gramota.ru>.
2. *Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка [Электронный ресурс]. URL: <https://www.slovardalja.net>.
3. Малый академический словарь / Автор-сост. А.П. Евгеньева. М.: Институт русского языка Академии наук СССР. 1957–1984 [Электронный ресурс]. URL: <https://rus-academic-dict.slovaronline.com>.
4. *Скворцов М.И., Скворцова А.В.* Русско-чувацкий словарь. Чебоксары: Чуваш. кн. изд-во, 2002.
5. Словарь структурных слов русского языка / В.В. Морковкин, Н.М. Луцкая, Г.Ф. Богачева и др. М.: Лазурь, 1997.
6. Словарь многих выражений. 2014 [Электронный ресурс]. URL: https://all_words.academic.ru/30946.
7. Учебный фразеологический словарь / Е.А. Быстрова, А.П. Окунева, Н.М. Шанский. М.: АСТ, 1997 [Электронный ресурс]. URL: <https://rusphraseologiya-dict.slovaronline.com>.
8. *Федоров А.И.* Фразеологический словарь русского литературного языка. М.: Астрель: АСТ, 2008. [Электронный ресурс]. URL: <http://rus-yaz.niv.ru/doc/phraseological-literary-dictionary/fc/slovar-202-3.htm#zag-5223>.

Жильцов Владимир Александрович

*кандидат педагогических наук,
ведущий инженер информационно-библиотечного центра,
Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина,
Москва, Россия
E-mail: VAjiltsov@pushkin.institute*

Электронные образовательные ресурсы на основе технологий виртуальной реальности при дистанционном коммуникативно ориентированном обучении РКИ

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению характерных особенностей организации обучения русскому языку как иностранному (РКИ) на основе онлайн-овых интерактивных многопользовательских виртуальных миров. Описываются и характеризуются основные подходы и методы использования компьютерных технологий виртуальной реальности в лингводидактических целях. Данные технологии предлагается использовать в организации языковой практики с носителями языка для иностранных студентов, изучающих РКИ с использованием

средств дистанционного обучения вне языковой среды. В статье раскрываются такие понятия как «виртуальная реальность», «геймификация» и «V-learning» применительно к целям и задачам современной методики обучения РКИ.

Ключевые слова: дистанционное обучение, виртуальная реальность, V-learning, геймификация, компьютерная лингводидактика, РКИ.

Vladimir A. Zhiltsov

PhD in Education,

Leading engineer of the Information & Library Center,

Pushkin State Russian Language Institute,

Moscow, Russia

E-mail: VAjiltsov@pushkin.institute

Electronic Educational Resources Based on Virtual Reality Technologies in Distance Communicatively-Oriented Learning of RLF

Abstract. The article is devoted to the consideration of the characteristic features of the organization of teaching Russian as a foreign language (RLF) based on online interactive multiplayer virtual worlds. The main approaches and methods of using virtual reality technologies for linguodidactic purposes are described and characterized. It is proposed to use these technologies in order to organize language practice with native speakers for foreign students studying RFL using distance learning tools and in isolation from the language environment. The article reveals such concepts as “virtual reality”, “gamification” and “V-learning” as applied to the goals and objectives of the modern methodology of teaching RFL.

Keywords: distance learning, virtual reality, V-learning, gamification, computer linguodidactics, RLF.

Развитие компьютерной лингводидактики тесно связано с техническим прогрессом в области компьютерных технологий и все более возрастающими мощностями персональных компьютеров и серверов. Современные подходы к дистанционному обучению предлагают все более сложные и интерактивные системы, которые позволяют не только изучать языковой материал, но и погружаться в полноценную коммуникацию в аутентичном окружении виртуальной языковой среды носителей языка.

Использование языковой среды при обучении русскому языку современными исследователями воспринимается как фактор первостепенной важности в процессе развития вторичной языковой личности. Термин «языковая личность» определяется как «любой носитель того или иного языка, охарактеризованный на основе анализа произведенных им текстов с точки зрения использования средств данного языка для отражения окружающей действительности (картины мира)» [1, с. 401]. И.А. Ореховой было убедительно доказано, что элементарные лингвистические и социокультурные знания в языковой среде стихийно приобретаются практически всегда. «Количество и качество самостоятельно усваиваемых языковых единиц зависит от уровня владения

языком, срока пребывания в языковой среде, внутренней мотивации, сферы общения в языковой среде, цели пребывания в языковой среде, географии местопребывания и многих других объективных и субъективных причин. <...> Методическая адаптация составляющих лингводидактической языковой среды, а также учет специфики процесса обучения в языковой среде позволяет педагогически организовать языковую среду, что в свою очередь открывает реальные перспективы улучшения процесса обучения русскому языку как иностранному и позитивного влияния на развитие вторичной языковой личности» [3, с. 8].

Данные утверждения, несомненно, справедливы, однако в действительности обеспечение доступа к языковой среде для изучающих РКИ в дистанционном режиме связано с известным количеством трудностей и неудобств, которые необходимо преодолеть каждому иностранному гражданину для осуществления стажировки на территории Российской Федерации. Такая поездка подразумевает дополнительные расходы, процедуру получения необходимых документов и виз, преодоление различных институциональных барьеров и т.д., сложности, стандартный набор которых естественным образом сопутствует любым заграничным поездкам и путешествиям. Для маломобильных людей и людей с ограниченными возможностями здоровья все это может стать непреодолимым препятствием.

Цикл обучения РКИ с использованием систем дистанционного обучения (СДО) является неполным без погружения в аутентичную языковую среду и активной языковой практики, которая позволяет актуализировать языковые знания и дать практические навыки общения на изучаемом языке. Одним из возможных способов решения перечисленных проблем видится использование искусственных языковых сред, созданных с помощью современных компьютерных технологий, в частности трехмерной компьютерной графики и VR.

Виртуальная реальность, или VR (от англ. *virtual reality* – возможная реальность), – это отображение реальности с помощью определенных технологий и технических средств, позволяющих обеспечить частичное или полное погружение человека в это отображение и создающее иллюзию действительной реальности. В основу создания виртуальной реальности положено использование компьютерных технологий, которые позволяют реализовать погружение человека в искусственный мир, создаваемый техническими средствами. В современном мире виртуальные симуляторы применяются в широком спектре областей человеческой деятельности: обучение вождению автомобиля, пассажирского лайнера; проведение воздушных и наземных военных операций, хирургических операций; управление экономическими процессами; проведение химических опытов и симуляций ядерных реакций; сложные ситуативные компьютерные игры, а также обучающие системы, пред-

назначенные для освоения стратегии и тактики принятия решений в сложных, быстро меняющихся условиях [1, с. 44].

Одной из разновидностей технологий виртуальной реальности являются виртуальные миры, которые представляют собой компьютерную симуляцию трехмерного многопользовательского интерактивного пространства, где каждый пользователь представлен в виде графически визуализированного персонажа (аватара), с помощью которого он способен взаимодействовать с виртуальными объектами и другими пользователями. Главной особенностью таких систем является их ориентированность на социальное взаимодействие между пользователями. Это выражается в характере функционирования данных систем на основе принципа социальной сети со всеми сопутствующими возможностями общения, персонализации и самопрезентации, такими как персональный аккаунт, личный профиль, загрузка фотографий и презентация текста, личный и общий графический чат, голосовой чат, возможность добавления в друзья.

Таким образом, использование виртуальных миров предлагается нами в качестве дополнительного интерактивного модуля в ходе коммуникативно-ориентированного подхода к обучению РКИ. Обучение с использованием технологий виртуальной реальности классифицируется как V-learning (англ. *virtual learning* – обучение в виртуальной реальности).

Образовательными симуляторами на основе виртуальных миров обладают некоторые европейские и американские университеты и институты: Ратгерский университет (США, Нью-Джерси), Тулейнский университет (США, Луизиана), Университет Цинциннати (США, Огайо), Университет Новой Англии (Австралия), Университет искусств в Цюрихе и некоторые другие. Подобные технологии были реализованы Гарвардским, Оксфордским университетами, Институтом Сервантеса и Институтом Гете. Значительное число вузов пользуются услугами проекта Second Life (<https://secondlife.com/>). Second Life – это трехмерный виртуальный мир с элементами социальной сети, который насчитывает свыше 1 миллиона активных пользователей.

В 2005 году LanguageLab разработала виртуальный мир English city. Основная цель этого проекта – обучение английскому языку, ежедневная практика с преподавателями колледжей и университетов Англии и Австралии, общение со студентами со всего мира [4].

Существует по крайней мере два основных подхода к использованию виртуальных миров в лингводидактических целях: 1) виртуальное образовательное пространство и 2) симуляция языковой среды. Первый подход характеризуется воссозданием в виртуальной реальности помещений (аудиторий, классов, лекториев) для проведения различных образовательных мероприятий онлайн. Здесь проводятся лекции, коллоквиумы, семинары и консультации, точно также, как это происходит в реальной действительности, с той лишь разницей, что участники находятся

в состоянии удаленного доступа. Для этих целей создаются специальные инструменты, которые используются для презентации различного рода учебных материалов и пособий. Например, для показа презентаций Power Point используется виртуальная доска, позволяющая переключать слайды и демонстрировать их всем присутствующим в аудитории в сопровождении устного доклада выступающего. Существует также возможность демонстрации видеофрагментов из популярного видеохостинга YouTube, демонстрация страниц в Интернете с возможностями перехода по ссылкам. Текст также может быть спроецирован на виртуальную доску, может быть передан остальным пользователям в виде текстового файла, который может храниться в личных инвентарях. Подобные возможности используются отечественным проектом для виртуального обучения VAcademia (<http://vacademia.com/>), который предоставляет виртуальные площадки преподавателям и тьюторам для проведения различного рода онлайн мероприятий и все необходимые инструменты.

Одной из главных особенностей технологии виртуальных миров являются широкие возможности по интеграции внешних онлайн-ресурсов, в том числе Moodle. Интеграция подразумевает возможность обучающихся работать с материалами сторонних ресурсов, дистанционных курсов, с электронными словарями и онлайн-учебниками, не покидая при этом виртуальной аудитории. Существуют особые инструменты для интеграции Moodle в виртуальную среду (Sloodle), позволяющие пользователям виртуального мира проходить регистрацию в целевой системе на основе Moodle, изучать материалы, просматривать tutorиалы, выполнять задания и решать тесты [2, с. 85].

При этом функционирование дистанционного курса и система контроля полностью обеспечивается Moodle. Например, такой инструмент интеграции Sloodle, как Quiz chair (тестовое кресло), функционирует следующим образом: аватар обучающегося садится в кресло, и перед ним во весь экран открывается тестовое задание, выполняя которое, пользователь одновременно выполняет его на сервере Moodle. Виртуальный мир в данном случае является дополнительной графической оболочкой, обеспечивающей интерактивные функции и позволяющей использовать элементы геймификации во время онлайн-обучения.

Геймификация (от англ. *gamification* – игрофикация) – применение игровых механик для интенсификации образовательного процесса, которая достигается благодаря смещению точки внимания обучающегося на игровой вид деятельности, что позитивно сказывается на мотивации к обучению и положительном восприятии учебного процесса на эмоциональном уровне [2, с. 140].

Метод симуляции языковой среды с помощью технологий виртуальной реальности по сравнению с описанным выше методом виртуальных аудиторий является более сложным в реализации, однако и более реле-

вантным целям обучения, если речь идет о развитии языковых, коммуникативных навыков и лингвокультурологической компетенции обучающихся. Концепция данного метода заключается в создании виртуальной русской языковой среды путем вовлечения в проект реальных носителей языка и предоставления им права самостоятельно изменять виртуальную среду. Пользователь виртуальных миров может обладать неограниченным правом на изменение виртуальной среды, создание трехмерных объектов и организацию всего виртуального мира по своему вкусу. Зачастую пользователи создают то, что привыкли видеть вокруг себя каждый день в реальной жизни, либо то, что связано с культурными привычками каждого отдельно взятого представителя того или иного народа. Например, пользователи из Италии нередко создают местность, похожую на типичные итальянские деревни, американцы строят ранчо и Нью-Йорк, французы – Эйфелеву башню, Мулен Руж и т.д. Русские пользователи часто воссоздают Кремль, Красную площадь, российские деревни и города с характерной и узнаваемой застройкой и колоритом. Через некоторое время формируется небольшое сообщество пользователей на основе единого языка и культуры. Подобное явление широко распространено в Second Life, где пользователи из различных стран часто создают локальные виртуальные поселения, где могут общаться в кругу соотечественников на родном языке. Данная особенность нашла свое применение в методе обучения языку, называемом Language VILLAGE (Virtual Language Learning and Group Experience) [7, с. 139]. Люди, изучающие какой-либо язык вне языковой среды, находят подходящее сообщество носителей данного языка в Second Life и присоединяются к нему, чтобы обеспечить себе постоянную речевую практику. Это позволяет обучающемуся не только получить мотивацию к дальнейшему изучению языка, обрести практические навыки общения с носителями, но и познакомиться с культурологическим аспектом языковой среды. Возможность создавать совместные мероприятия и творческие проекты и участвовать в них порождает спонтанно возникающие коммуникативные ситуации, позволяет повысить языковой опыт как совокупность знаний, навыков и умений, приобретенных в ходе речевой практики с использованием языка [1, с. 404].

Участие живых собеседников и формирование виртуального сообщества обеспечивают возникновение эффекта социального присутствия, который, в свою очередь, обуславливает повышенную ответственность обучающихся за собственное речевое поведение. Под социальным присутствием западными исследователями понимается «степень ощущения сообщества, испытываемая обучающимся в онлайн-среде» [6, с. 131–150].

Третьим, смешанным методом можно считать организацию дистанционного обучения на основе модели трехмерной активно-коммуникативной образовательной среды (ТАКОС), которая заключается в комбинировании обоих подходов.

Следует также отметить, что пользователи виртуальных миров стремятся вести себя так, как они привыкли себя вести в реальной действительности. «Групповая работа в виртуальных классах моделирует реальную социальную атмосферу благодаря тому, что студенты и их преподаватель переносят свое поведение в виртуальную среду» [5, с. 29–46]. Они самостоятельно организуют национальные праздники, оформляют виртуальные локации, поют песни на родном языке. Технически все это стало возможным благодаря концепции виртуальных миров, основанной на принципе web 2.0, позволяющей пользователям самостоятельно создавать контент, используя простые инструменты, не требующие владения специальными техническими навыками 3Д-моделирования или программирования.

Таким образом, основными эффектами от использования виртуальных миров в лингводидактических целях являются: а) возможность погружения в языковую среду в режиме удаленного доступа; б) увеличение мотивации к изучению языка, обусловленной игровой необходимостью участвовать в спонтанно возникающих коммуникативных ситуациях и достигать коммуникативных целей; в) увеличение коммуникативного опыта; г) работа в безопасной и доступной среде, где коммуникативная неудача не влечет за собой реальных негативных последствий, позволяя лишь обогатить опыт и углубить практические знания языка; д) возможность реализовать языковые навыки при участии в реальном межличностном общении, что позволяет обучающимся в ходе коммуникации учитывать весь спектр особенностей, свойственных живому собеседнику в реальности (культурные и социальные надстройки, психоэмоциональные факторы); е) уменьшение негативных психологических эффектов при вступлении в иноязычную коммуникацию (стеснительность, неуверенность в себе и пр.); ж) повышенная ответственность за собственное коммуникативное поведение (в сравнении с лингвотренажерами и чат-ботами), обеспеченное ощущением социального присутствия; з) психологические эффекты погружения в происходящее (иммерсия) и чувство глубокой вовлеченности (аттракция), обеспечивающие желание обучающихся по собственной инициативе проводить все больше времени в виртуальной среде, общаясь с носителями языка [2, с. 138].

Список литературы

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Современный словарь методических терминов и понятий. Теория и практика обучения языкам. М.: Русский язык: Курсы, 2018. 496 с.
2. Жильцов В.А. Компьютерное моделирование языковой среды в дистанционном обучении РКИ (уровень А2 – В1): Дис. ... канд. пед. наук. М.: РУДН, 2019. 279 с.

3. Орехова И.А. Обучающий потенциал русской языковой среды в формировании лингвокультурологической компетенции иностранных учащихся: Автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 2004. 52с.
4. McAleer Balkun, Zedeck M., Trotta H. Literary Analysis as Serious Play in Second Life // Higher education in virtual worlds: teaching and learning in second life. Emerald Group Publishing Limited, 2009. P. 141–159.
5. Wenkel Ch., Kingsley J. Higher education in virtual worlds: teaching and learning in Second Life. Emerald Group Publishing Limited, 2009. P. 29–46.
6. Tu C. H. & McIssac M. The relationship of social presence and interaction in online classes // The American journal of distance education. 2002. № 16 (3). P. 131–150.
7. Ya-Chun Shin. The Meeting Point of Second Life and Web 2.0: Self-Discovery for Writing // Constructing Self-Discovery Learning Spaces Online: Scaffolding and Decision Making Technologies. Information Science Reference, USA, 2011. P. 132–281.

Антонина Александровна Забуга

ассистент, Казанский (Приволжский) федеральный университет,
Казань, Россия

Роль профессиональной лексики в формировании языковой личности иностранного студента-музыканта

Аннотация. В данной статье рассматривается роль профессиональной лексики в формировании языковой личности студентов-музыкантов из Китая; описывается важность внеаудиторных мероприятий с отработкой ситуативных диалогов, а также работы с профессионально ориентированными текстами на занятиях; акцентируется внимание на творческом типе личности иностранного студента музыкального вуза. Статья представляет научный интерес для преподавателей русского языка как иностранного.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, китайские студенты-музыканты, языковая личность, язык специальности.

Antonina A. Zabuga

assistant, Kazan Federal University
Kazan, Russia

The Role of Professional Vocabulary in the Formation of the Linguistic Identity of the Foreign Musician Student

Abstract. This article discusses the role of professional vocabulary in the formation of the linguistic identity of the foreign musician students from China; describes the importance of extracurricular activities with the working off contextual dialogues as well as the work with professionally oriented texts in the classroom; focuses on