

Торайғыров университетінің
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайғыров университета

**ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТІНІҢ
ХАБАРШЫСЫ**

ПЕДАГОГИКАЛЫҚ СЕРИЯСЫ
1997 ЖЫЛДАН БАСТАП ШЫҒАДЫ



**ВЕСТНИК
ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТА**

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СЕРИЯ
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ISSN 2710-2661

№ 1 (2025)

ПАВЛОДАР

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайгыров университета

Педагогическая серия
выходит 4 раза в год

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о постановке на переучет периодического печатного издания,
информационного агентства и сетевого издания
№ KZ03VPY00029269

выдано

Министерством информации и коммуникаций
Республики Казахстан

Тематическая направленность
публикация материалов в области педагогики,
психологии и методики преподавания

Подписной индекс – 76137

<https://doi.org/10.48081/AUYC1911>

Бас редакторы – главный редактор

Аубакирова Р. Ж.

д.п.н. РФ, к.п.н. РК, профессор

Заместитель главного редактора

Жуматаева Е., *д.п.н., профессор*

Ответственный секретарь

Каббасова А. Т., *PhD доктор*

Редакция алқасы – Редакционная коллегия

Мағауова А. С.,

д.п.н., профессор

Бекмағамбетова Р. К.,

д.п.н., профессор

Самекин А. С.,

доктор PhD, ассоц. профессор

Син Куэн Фунг Кеннет,

д.п.н., профессор (Китай)

Желвис Римантас,

д.п.н., к.псих.н., профессор (Литва)

Авагян А. В.,

д.п.н., ассоц. профессор (Армения)

Томас Чех,

д.п.н., доцент п.н. (Чешская Республика)

Омарова А. Р.,

технический редактор

За достоверность материалов и рекламы ответственность несут авторы и рекламодатели

Редакция оставляет за собой право на отклонение материалов

При использовании материалов журнала ссылка на «Вестник Торайгыров университета» обязательна

МРНТИ 14.37.27

<https://doi.org/10.48081/HJEX7954>***Д. Б. Аяшева¹, С. С. Нуркенова²**^{1,2}Евразийский национальный университет имени Л. Н. Гумилева,
Республика Казахстан, г. Астана*e-mail: diana.ayasheva.kz@gmail.com¹ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7516-7090>²ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5590-7035>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТАВСЕЛЕННЫХ И VR/AR ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВО ПОГРУЖЕНИЯ В ЯЗЫКОВУЮ СРЕДУ

В статье представлены результаты изучения использования VR/AR технологий как средства погружения в языковую среду для студентов вузов. Вследствие актуальности вопроса использования технологии виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) отмечается что VR/AR являются ключевыми компонентами образовательных стратегий в различных областях, включая обучение иностранным языкам. По мнению авторов, введение иммерсивных технологий (VR/AR) позволяет создать реалистичные и интерактивные языковые среды, способствующие лучшему усвоению материала и погружению в языковую среду. В основной части исследования представлены результаты анкетирования и опроса студентов и педагогов с целью оценки влияния VR/AR на языковые навыки и вовлеченность в процесс обучения. Авторами сделан вывод о том, что студенты, использующие данные технологии, демонстрируют более высокий уровень активности и уверенности в применении нового лексического и грамматического материала по сравнению с теми, кто пользуется лишь традиционными методами обучения. Беседы с педагогами, проводившими наблюдение за студентами показали, что студенты активнее применяют новый материал и с большим интересом выполняют задания в виртуальной среде. В заключении данной статьи приводятся данные, содержащие подтверждение вопроса эффективности VR/AR технологий. Практические рекомендации, представленные авторами, содержат в себе примеры разработок, основанных на иммерсивных виртуальных

сценариях, что, по их мнению, способствует лучшему усвоению языкового материала и повышению мотивации студентов.

Ключевые слова: VR, AR, виртуальная реальность, иностранные языки, иммерсивное обучение, вовлеченность студентов, языковые навыки.

Введение

Современные инновационные технологии стремительно меняют подходы к обучению, и одним из самых перспективных направлений является использование виртуальных и дополненных реальностей (VR/AR) в образовательном процессе. По мнению исследователей, сегодня иммерсивные технологии уже неотъемлемая часть повседневной жизни людей. Так, например, AR-очки, метавселенные, клубы виртуальной реальности и другие передовые инновации используются крупными мировыми компаниями, брендами для улучшения взаимодействия с аудиторией и предоставления наилучшего опыта использования своих продуктов и услуг. В контексте изучения иностранных языков, непосредственно VR/AR создают уникальные возможности для иммерсивного обучения, которое моделирует реальные коммуникационные ситуации, что способствует, по мнению исследователей, более глубокому и эффективному усвоению знаний.

Важным исследованием в области применения AR и VR для изучения языка стала работа Дж. Макмиллана и Б. Хантера (2019), где они выяснили, что эти технологии помогают студентам визуализировать абстрактные лингвистические концепции и улучшать запоминание лексики, что особенно полезно для визуальных учеников [1]. Кроуфорд и Сандерс (2020) также показали, что VR повышает мотивацию, делая обучение более увлекательным и создавая аутентичные языковые ситуации [2].

Т. Гибсон и Р. Грин в исследовании «Virtual Reality in Language Learning» обнаружили, что студенты демонстрируют более высокие результаты, чем при традиционном обучении [3]. Аналогичные результаты были получены П. Шмидтом и Л. Ченом, которые показали, что VR и AR могут улучшать навыки слушания и произношения, помогая учащимся увереннее использовать язык [4].

Работа И. Ванга и Дж. Ли показала, что VR не только развивает языковые навыки, но и повышает мотивацию, вовлекая студентов в активное взаимодействие с материалом. Их эксперимент с 120 студентами продемонстрировал, что группа, использовавшая VR, показала лучшие результаты в понимании языка и уровне вовлеченности [5].

С. Ким и А. Ло в исследовании «Augmented Reality in Foreign Language Education» отметили, что AR помогает лучше усваивать лексику и грамматику, увеличивая запоминание на 20% по сравнению с традиционными методами [6]. М. Кобаяси и И. Такада подтвердили эффективность AR для запоминания новых слов и использования их в речи благодаря интерактивным элементам, таким как 3D-модели [7].

М. У. Мукашева, Н. В. Сороко и З. К. Калкабаева в своем исследовании доказали, что использование VR и AR повышает результаты обучения, демонстрируя преимущества конструктивистского подхода в разработке приложений для учебных целей [8].

Все эти проведенные исследования подчеркивают эффективность использования VR/AR технологий в обучении, подтверждая, что иммерсивные методы помогают развивать языковые навыки, делая процесс более интерактивным и мотивирующим. Необходимо отметить, что такие исследования весьма распространены в последние годы в связи с высокой актуальностью, но тем не менее, остается проблема освещения более подробных аспектов применения данных технологий с целью выявления наиболее эффективных практических рекомендаций [9].

Между тем, следует отметить, что, несмотря на многочисленные исследования, описывающие положительное влияние VR/AR технологий на процесс обучения иностранным языкам, остаются недостаточно изученными вопросы интеграции данных технологий в образовательные программы и разработки практических рекомендаций по применению данных технологий на уроках иностранного языка непосредственно в вузах.

Итак, объектом данного исследования являются современные VR/AR технологии, применяемые в образовательном процессе при изучении иностранных языков. Предметом данного исследования мы определили процесс влияния использования VR/AR технологий на эффективность обучения иностранным языкам среди студентов вузов.

Таким образом, цель данного исследования – изучить влияние VR/AR технологий на процесс обучения иностранным языкам среди студентов вузов, а также разработать практические рекомендации по применению данных технологий в учебном процессе. Для достижения поставленной цели в ходе данного исследования были решены задачи по изучению существующих исследований о вопросе использования VR/AR технологий в процессе изучения иностранных языков, проведению анкетирования среди студентов старших курсов ВУЗа и опроса педагогов. На основании полученных результатов были представлены рекомендации по применению VR/AR технологий.

Материалы и методы

В рамках данного исследования авторами было проведено анкетирование студентов Евразийского национального университета имени Л.Н.Гумилева (г. Астана, Республика Казахстан) и опрос преподавателей ВУЗа по вопросу наблюдения за студентами в учебном процессе. Выборка студентов составила 67 студентов старших курсов языковых специальностей.

Проведенное анкетирование было направлено на оценку восприятия VR/AR технологий студентами в учебном процессе и включало 8 основных вопросов с использованием шкалы Лайкерта. Вопросы анкеты были разделены на несколько категорий.

Первая категория вопросов была направлена на изучение вопроса вовлеченности студентов в учебный процесс и включала в себя следующие вопросы:

1 Насколько вам интересно работать с VR/AR технологиями на уроках? (1 – совсем не интересно, 5 – очень интересно)

2 Чувствуете ли вы большую вовлеченность в процесс обучения с использованием VR/AR по сравнению с традиционными методами? (1 – абсолютно нет, 5 – да, безусловно)

Вторая категория вопросов была направлена на оценку полезности VR/AR для изучения языка и включала в себя вопросы:

1 Насколько эффективны VR/AR технологии для улучшения ваших навыков аудирования? (1 – совсем не эффективны, 5 – очень эффективны)

2 Помогают ли VR/AR технологии лучше усваивать новые слова и выражения? (1 – совсем не помогают, 5 – очень помогают)

Для оценки технических аспектов были составлены вопросы, вошедшие в третью категорию:

1 Сталкивались ли вы с техническими трудностями при использовании VR/AR на занятиях? (1 – никогда, 5 – постоянно)

2. Насколько просто для вас было адаптироваться к использованию VR/AR? (1 – очень сложно, 5 – очень легко)

Уровень общей удовлетворенности должен был показать анализ ответов на вопросы четвертой категории:

1 Оцените, насколько вы довольны использованием VR/AR на занятиях? (1 – совсем не довольны, 5 – очень довольны)

2 Готовы ли вы продолжать использовать VR/AR технологии в будущем? (1 – нет, 5 – да)

Также в ходе сбора материала была проведена беседа с некоторыми преподавателями языковых специальностей. Первоначально выяснялся вопрос о том, наблюдают ли они за своими студентами в процессе обучения при

внедрении заданий с использованием VR/AR среды. Затем у преподавателей просили отметить следующие критерии, в частности активность выполнения заданий студентами (количество времени, затраченное студентами на решение задач, частота взаимодействия с виртуальной средой (например, использование интерактивных объектов для решения задач), качество выполнения заданий (степень правильности выполнения поставленных задач, способность использовать новый лексический и грамматический материал в процессе выполнения заданий), уверенность в общении (способность студентов свободно взаимодействовать с виртуальной средой и партнерами по заданиям, уверенность в использовании языка в симулированных диалогах).

Данные, полученные с помощью анкетирования были проанализированы с помощью методов статистического анализа. Результаты опроса преподавателей были обработаны с использованием контент-анализа, с целью выявить общие тенденции в поведении и результатах студентов.

Результаты и обсуждение

В результате проведенного анкетирования авторами было выявлено, что большая часть студентов позитивно оценивает использование VR/AR технологий в процессе изучения иностранного языка.

Проведенный анализ показал, что средний балл по шкале вовлеченности составил 4,3 из 5, что свидетельствует о высоком интересе студентов к использованию данных технологий на занятиях (Рисунок 1).

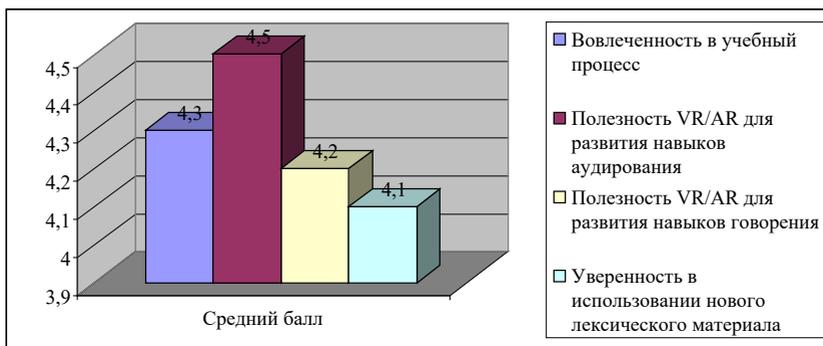


Рисунок 1 – Результаты анкетирования студентов относительно использования VR/AR технологий, средний балл

В категории оценки полезности VR/AR для развития навыков аудирования и говорения средний балл составил 4,5, что подтверждает эффективность применения этих технологий для иммерсивного обучения.

Особое внимание в нашем исследовании было уделено техническим аспектам. Так, в среднем 15 % студентов отметили, что испытывали технические затруднения, такие как низкая скорость подключения Интернета или проблемы с интерфейсом, однако 85 % респондентов указали на легкость адаптации к новым технологиям (Рисунок 2).

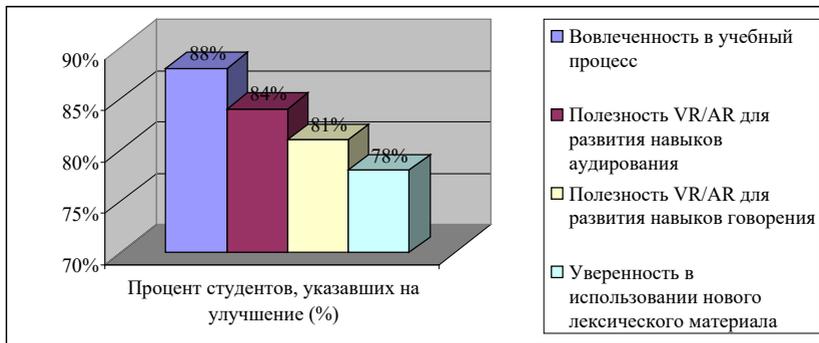


Рисунок 2 – Результаты анкетирования студентов относительно использования VR/AR технологий, %

По результатам опроса преподавателей, было отмечено, что те студенты, которые работали с VR/AR средами, демонстрировали значительно более активное участие в выполнении заданий. Например, согласно результатам проведенного опроса средняя активность в выполнении заданий увеличилась на 25 %. По мнению преподавателей, студенты, использующие VR/AR, чаще применяли новую лексику в диалогах и симуляциях, что наблюдалось педагогами у 78 % студентов. Педагоги указывали также на то обстоятельство, что студенты, работающие в иммерсивной среде, демонстрируют более высокую уверенность в использовании языка, что свидетельствует о положительном влиянии иммерсивных технологий на развитие навыков устной речи.

Переходя к обсуждению результатов проведенного исследования, необходимо подчеркнуть что данные полученные в ходе анкетирования и опроса педагогов подтверждают предыдущие исследования, проводившиеся в области использования VR/AR технологий в обучении иностранным языкам.

Между тем, необходимо отметить, что проблемный аспект, в частности технические сложности, выявленные у 15 % студентов, могут свидетельствовать о необходимости более тщательной подготовки инфраструктуры и оборудования

для полноценного использования VR/AR в учебном процессе ВУЗов. Однако, следует отметить, что учитывая, тот факт, что 85 % студентов быстро адаптировались к технологиям, можно сделать вывод о том, что интеграция данных технологий в учебные программы имеет высокий потенциал.

Таким образом, следует заметить, что положительный эффект VR/AR на учебный процесс как отечественными так и зарубежными исследователями и педагогами объясняется тем, что эти технологии создают возможности для моделирования реальных языковых ситуаций, что способствует развитию практических навыков общения. И это обстоятельство, по мнению педагогов особенно важно именно для студентов языковых специальностей, там, где практика живого общения играет ключевую роль [10].

Итак, на основе полученных данных можно предложить несколько практических рекомендаций по использованию VR/AR технологий в преподавании иностранных языков.

Для начала следует отметить, что на сегодняшний день существует множество отличных виртуальных ресурсов, которые направлены на организацию онлайн-путешествий, и каждый из которых предоставляет уникальные возможности для изучения мира, не выходя из дома. Среди них «Google Earth», позволяющий прогуляться по улицам разных городов, «The Secret Door» - это сервис для случайных перемещений по глобусу, «360cities» и «Air Pano», которые предлагают высококачественные панорамные фото и видео с различных уголков планеты, включая подводные и космические съемки. Также выделяются «Google Art&Culture» для знакомства с произведениями искусства и веб-камеры на Международной космической станции, предлагающие вид на Землю из космоса.

Практическое применение этих сервисов в процессе изучения иностранных языков, особенно в контексте использования VR/AR технологий, может быть многогранным. Например, «Google Earth» и «360cities» могут использоваться для виртуальных экскурсий по городам, что позволит студентам расширить словарный запас и практиковать описание мест, маршрутов и достопримечательностей на изучаемом языке. Сервис «Google Art&Culture», в свою очередь, позволяет не только изучать произведения искусства, но и проводить уроки по обсуждению художественных направлений, истории, а также писать эссе на основе увиденного. Такие ресурсы, как «Air Pano», добавляют в процесс обучения элемент погружения, делая занятия по изучению иностранного языка более увлекательными и интерактивными. Применение этих ресурсов позволяет моделировать аутентичные языковые ситуации, расширять культурный кругозор и тренировать языковые навыки студентов в интерактивной форме.

Например, в рамках темы по развитию навыков устной речи и аудирования, можно предложить виртуальное путешествие по англоговорящей стране. На каждом этапе им предлагаются задания на аудирование (прослушивание экскурсий) и устную речь (диалоги с виртуальными персонажами). Так, например, можно предложить им задание: «Посетите Статую Свободы и поговорите с виртуальным экскурсоводом на тему ее истории. После этого опишите увиденное». Или, например, преподаватель дает студентам задание, например: «Вы покупаете одежду в виртуальном магазине. Опишите продавцу, какой товар вам нужен, и обсудите с ним возможные варианты».

Такие примеры наглядно демонстрируют, как VR/AR технологии могут быть интегрированы в учебный процесс, предоставляя студентам возможность практиковать язык в реальных и мотивирующих условиях.

Выводы

Результаты проведенного исследования, представленные в тексте данной статьи показали, что использование VR/AR технологий в преподавании иностранных языков имеет значительный потенциал для улучшения учебного процесса. Студенты, принявшие участие в анкетировании наглядно продемонстрировали высокую степень вовлеченности, улучшенные навыки аудирования и говорения, а также уверенность в использовании нового материала в виртуальных языковых средах.

Таким образом, следует отметить, что VR/AR технологии позволяют моделировать реальные языковые ситуации, и данное обстоятельство способствует лучшему усвоению материала и практическому применению языка. Виртуальные среды создают условия для более глубокого погружения студентов в языковую среду, что, как было подтверждено опросом педагогов и результатами исследователей, особенно важно для развития коммуникативных навыков. Результаты исследования подтверждают, что VR/AR технологии могут стать и уже становятся эффективным дополнением к традиционным методам преподавания.

Список использованных источников

- 1 **MacMillan, J., Hunter, B.** Augmented Reality and Language Learning: A Study of Visual Vocabulary Acquisition [Text] // *Language Learning & Technology*. – 2019. – № 23(2). – P. 21–34. <https://doi.org/10.1007/LLT201912034>
- 2 **Crawford, R., Sanders, T.** Virtual Reality in Second Language Acquisition: A Motivational Perspective [Text] // *Journal of Applied Linguistics*. – 2020. – № 26(3). – P. 67–80. <https://doi.org/10.1177/239552632097843>

3 Gibson, T., Green, R. Virtual Reality in Language Learning: A Quantitative Study of Its Impact on Student Proficiency [Text] // Journal of Educational Technology & Society. – 2021. – № 24(3). – P. 43–56. <https://doi.org/10.1109/JET.2021.145098>

4 Schmidt, P., Chen, L. Integrating Virtual Reality into Foreign Language Curriculum: Listening and Speaking Skills Enhancement [Text] // Educational Technology Research and Development. – 2021. – № 69(1). – P. 11–24. <https://doi.org/10.1007/ETRD2021.197101>

5 Wang, Y., Lee, J. Immersive Learning in Virtual Reality: Analyzing Impact on Motivation and Engagement [Text] // Computers & Education. – 2022. – № 185. – P. 104345. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104345>

6 Kim, S., Lo, A. Augmented Reality in Foreign Language Education: Vocabulary Acquisition and Retention [Text] // International Journal of Applied Linguistics. – 2023. – № 31(2). – P. 88–101. <https://doi.org/10.1177/239563021098701>

7 Kobayashi, M., Takada, Y. Augmented Reality in Education: A Tool for Enhanced Vocabulary Acquisition [Text] // Language, Culture and Curriculum. – 2022. – № 35(2). – P. 145–158. <https://doi.org/10.1080/07908318.2021.202523>

8 Мукашева, М. У., Сороко, Н. В., Калкабаева, З. К. Реализация конструктивистского подхода к обучению при разработке приложений виртуальной и дополненной реальности [Текст] // Вестник Карагандинского университета: Педагогика, – 2023. – № 1, – С. 85–95.

9 Куликова, С. С., Яковлева, О. В. Педагогическое управление в цифровой образовательной среде: вопросы профессиональной подготовки будущих педагогов. Образование и наука [Текст] / The Education and science journal. – 24(2), 2022. – С. 48–83. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2022-2-48-83>

10 Жакин, С. М. Сущность и ценность дополненной и виртуальной реальности [Текст] // Вестник Карагандинского университета: Философия, – 2022. – № 108 (4), – С. 78–86. DOI: <https://doi.org/10.31489/2022hph4/277-283>

References

1 MacMillan, J., Hunter, B. Augmented Reality and Language Learning: A Study of Visual Vocabulary Acquisition [Text] // Language Learning & Technology. – 2019. – № 23(2). – P. 21–34. <https://doi.org/10.1007/LLT201912034>

2 Crawford, R., Sanders, T. Virtual Reality in Second Language Acquisition: A Motivational Perspective [Text] // Journal of Applied Linguistics. – 2020. – № 26(3). – P. 67–80. <https://doi.org/10.1177/239552632097843>

3 **Gibson, T., Green, R.** Virtual Reality in Language Learning: A Quantitative Study of Its Impact on Student Proficiency [Text] // Journal of Educational Technology & Society. – 2021. – № 24(3). – P. 43–56. <https://doi.org/10.1109/JET.2021.145098>

4 **Schmidt, P., Chen, L.** Integrating Virtual Reality into Foreign Language Curriculum: Listening and Speaking Skills Enhancement [Text] // Educational Technology Research and Development. – 2021. – № 69(1). – P. 11–24. <https://doi.org/10.1007/ETRD2021.197101>

5 **Wang, Y., Lee, J.** Immersive Learning in Virtual Reality: Analyzing Impact on Motivation and Engagement [Text] // Computers & Education. – 2022. – № 185. – P. 104345. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104345>

6 **Kim, S., Lo, A.** Augmented Reality in Foreign Language Education: Vocabulary Acquisition and Retention [Text] // International Journal of Applied Linguistics. – 2023. – № 31(2). – P. 88–101. <https://doi.org/10.1177/239563021098701>

7 **Kobayashi, M., Takada, Y.** Augmented Reality in Education: A Tool for Enhanced Vocabulary Acquisition [Text] // Language, Culture and Curriculum. – 2022. – № 35(2). – P. 145–158. <https://doi.org/10.1080/07908318.2021.202523>.

8 **Mukasheva, M. U., Soroko, N. V., Kalkabaeva, Z. K.** Realizaciya konstruktivistskogo podhoda k obucheniyu pri razrabotke prilozhenij virtual'noj i dopolnennoj real'nosti [Implementation of a constructivist approach to learning in the development of virtual and augmented reality applications] [Text] // Vestnik Karagandinskogo universiteta: Pedagogika, – 2023, – № 1, – P. 85–95.

9 **Kulikova, S. S., Yakovleva, O. V.** Pedagogicheskoe upravlenie v cifrovoj obrazovatel'noj srede: voprosy` professional'noj podgotovki budushhix pedagogov. Obrazovanie i nauka [Pedagogical management in the digital educational environment: issues of professional training of future teachers. Education and science] [Text] / The Education and science journal. – 24(2), 2022. – P. 48–83. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2022-2-48-83>

10 **Zhakin, S. M.** Sushhnost` i cennost` dopolnennoj i virtual'noj real'nosti [The essence and value of augmented and virtual reality] [Text] // Vestnik Karagandinskogo universiteta: Filosofiya, – 2022. – № 108 (4), – P. 78–86. DOI: <https://doi.org/10.31489/2022hph4/277-283>

Поступило в редакцию 28.10.24.

Поступило с исправлениями 01.11.24.

Принято в печать 02.02.25.

*Д. Б. Аяшева¹, С. С. Нұркенова²

^{1,2}Л. Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті,

Қазақстан Республикасы, Астана қ.

28.10.24. ж. баспаға түсті.

01.11.24. ж. түзетулерімен түсті.

02.02.25 ж. басып шығаруға қабылданды.

МЕТАВСЕЛДІК ЖӘНЕ VR/AR ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ТІЛ ОРТАСЫНА БАТЫРУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ ПАЙДАЛАНУ

Бұл мақалада авторлар жоғары оқу орындарының студенттері үшін тілдік ортаға батыру құралы ретінде VR/AR технологияларын пайдалануды зерделеу нәтижелерін ұсынды. Виртуалды (VR) және толықтырылған шынайылық (AR) технологиясын пайдалану мәселесінің өзектілігі салдарынан VR/AR шет тілдерін оқытуды қоса алғанда, әртүрлі салалардағы білім беру стратегияларының негізгі құрамдас бөліктері болып табылатыны атап өтіледі. Авторлардың пікірінше, иммерсивті технологияларды (VR/AR) енгізу материалды жақсы меңгеруге және тілдік ортаға батуға ықпал ететін шынайы және интерактивті тілдік ортаны құруға мүмкіндік береді. Мәтінде VR/AR-дың тілдік дағдыларына ықпалын және оқу процесіне қатысуын анықтау мақсатында шет тілдері факультетінің студенттеріне жүргізілген сауалнама мен бақылаудың нәтижелері ұсынылған. Авторлар осы технологияларды пайдаланатын студенттер дәстүрлі оқыту әдістерімен салыстырғанда жаңа лексикалық және грамматикалық материалдарды қолдануда белсенділік пен сенімділіктің неғұрлым жоғары деңгейін көрсетеді деген қорытынды жасады. Осылайша, зерттеу нәтижелеріне сәйкес, респонденттердің тартымдылығының орташа балы 5-тен 4,3-ті құрады, ал тіл үйрену үшін VR/AR пайдасын қабылдау деңгейі 5-тен 4,5-ке жетті. Студенттерге бақылау жүргізген педагогтармен әңгімелесу студенттердің жаңа материалды белсенді қолданып, тапсырмаларды виртуалды ортада үлкен қызығушылықпен орындаатынын көрсетті. Осы баптың қорытындысында тілдік дағдыларды дамыту және студенттерді тарту үшін VR/AR технологияларының тиімділігі мәселесін растау келтіріледі. Авторлар ұсынған практикалық ұсынымдар иммерсивті виртуалды сценарийлерге негізделген әзірлемелердің мысалдарын қамтиды, авторлардың пікірінше, бұл тілдік материалды жақсы меңгеруге және студенттердің мотивациясын арттыруға ықпал етеді.

Кілтмі сөздері: VR, AR, виртуалды шындық, шет тілдері, иммерсивті оқыту, студенттердің тартылуы, тілдік дағдылар.

*D. B. Ayasheva¹, S. S. Nurkenova²

^{1,2}Eurasian National University named after L. N. Gumilyov,

Republic of Kazakhstan, Astana

Received 28.10.24.

Received in revised form 01.11.24.

Accepted for publication 02.02.25.

USING METAVERSE AND VR/AR TECHNOLOGIES AS A MEANS OF IMMERSION IN A LANGUAGE ENVIRONMENT

In this article, the authors present the results of a study of the use of VR/AR technologies as a means of immersion in the language environment for university students. As a result of the relevance of the use of virtual (VR) and augmented reality (AR) technology, it is noted that VR/AR are key components of educational strategies in various fields, including teaching foreign languages. According to the authors, the introduction of immersive technologies (VR/AR) allows you to create realistic and interactive language environments that contribute to better assimilation of material and immersion in the language environment. The text presents the results of a survey and observations of students of the Faculty of Foreign Languages in order to determine the impact of VR/AR on their language skills and involvement in the learning process. The authors concluded that students using these technologies demonstrate a higher level of activity and confidence in the application of new lexical and grammatical material compared to traditional teaching methods. Conversations with teachers who monitored students showed that students are actively using new material and with great interest perform tasks in a virtual environment. The conclusion of this article provides confirmation of the issue of the effectiveness of VR/AR technologies for the development of language skills and student engagement. The practical recommendations presented by the authors contain examples of developments based on immersive virtual scenarios, which, according to the authors, contributes to better assimilation of language material and increased motivation of students.

Keywords: VR, AR, virtual reality, foreign languages, learning, immersive learning, student engagement, language skills.

Теруге 10.03.2025 ж. жіберілді. Басуға 28.03.2025 ж. қол қойылды.

Электронды баспа

2,52 Кб RAM

Шартты баспа табағы 26,47.

Таралымы 300 дана. Бағасы келісім бойынша.

Компьютерде беттеген З. Ж. Шоқубаева

Корректорлар: А. Р. Омарова, Д. А. Қожас

Тапсырыс № 4353

Сдано в набор 10.03.2025 г. Подписано в печать 28.03.2025 г.

Электронное издание

2,52 Кб RAM

Усл.п.л. 26,47. Тираж 300 экз. Цена договорная.

Компьютерная верстка З. Ж. Шоқубаева

Корректоры: А. Р. Омарова, Д. А. Қожас

Заказ № 4353

«Toraighyrov University» баспасынан басылып шығарылған

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

«Toraighyrov University» баспасы

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

8 (7182) 67-36-69

e-mail: kereku@tou.edu.kz

www.pedagogic-vestnik.tou.edu.kz