

УДК 37.09

Глобин К. К.,

факультет физики, математики и информатики,

Курский государственный университет

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Е. В. Трепакова

## Принципы внедрения технологии дополненной реальности в процесс обучения иностранному языку

**Аннотация.** Рассматривается цифровизация как необходимый и неотделимый компонент реализации современных образовательных программ. Описывается технология дополненной реальности как один из перспективных дидактических приемов, внедрение которого в образовательный процесс требует от учителя соблюдения определенных методических рекомендаций и принципов обучения. В настоящей статье приведен ряд рекомендаций, которые помогут педагогу включить дополненную реальность в учебный процесс.

**Ключевые слова:** информационно-коммуникационные технологии, технология дополненной реальности, общедидактические принципы, технологические навыки.

**К**олоссальные изменения, которые претерпевает российская система образования последние несколько лет, в значительной мере связаны с внедрением и совершенствованием информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе. В Федеральном государственном образовательном стандарте 3-го поколения [3] выделяют следующие общие компетенции, связанные с инновационными технологиями:

ОК-4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК-5. Владеть информационной культурой, анализировать и оценивать информацию с использованием информационно-коммуникационных технологий.

ОК-6. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК-9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Наибольшая эффективность информационных технологий как элемента образовательного процесса может быть достигнута только посредством единовременного и согласованного развития психологического, информационного, технического, технологического, нормативного и методического и прочих его компонентов. Современную школу сегодня невозможно представить без использования информационно-коммуникационных техноло-

гий (ИКТ), в число которых входит и дополненная реальность. При этом наиболее важными оказываются аспекты, связанные с широкими возможностями организации личностно-ориентированного обучения с использованием ИКТ.

Дополненную реальность можно охарактеризовать как расширенную версию реальности, позволяющую снабжать наложенными цифровыми изображениями прямые или косвенные представления о реальном мире [1]. Данная технология улучшает, углубляет общее восприятие реальности, открывает возможности всестороннего видения, анализа получаемой информации.

Насыщая современный урок в начальной школе или на этапе среднего общего образования инновационными приемами обучения, учитель должен опираться на проверенную временем и опытом многих исследователей классическую методическую базу педагогических технологий. Методической основой для разработки урока с использованием дополненной реальности могут послужить общедидактические принципы педагогики: принцип развивающего обучения (активизация познавательной активности, всестороннее развитие личности обучающихся в процессе обучения); принцип активности (привлечение к продуктивной учебной деятельности каждого обучающегося); принцип наглядности; принцип доступности и посильности; принцип прочности усвоения материала; принцип дифференциации; принцип сознательности (более глубокое проникновение в суть изучаемых явлений) [2].

Учителю иностранного языка, стремящемуся расширить спектр применяемых на уроке учебных технологий с помощью дополненной реальности, следует обратить внимание на коммуникативную методику Е. И. Пассова. Согласно данной методической концепции урок иностранного языка с использованием информационных технологий должен соответствовать следующим принципам:

1) принцип речемыслительной активности (создание условий для речевого взаимодействия обучающихся как собеседников);

2) принцип индивидуализации (учет индивидуальных и личностных особенностей обучающегося, направленный на формирование активности обучающегося и развитие мотивации);

3) принцип функциональности (перенос изучаемых языковых элементов в окружающую действительность);

4) принцип новизны (расширение кругозора обучающихся, знакомство с аутентичными явлениями изучаемого языка и культуры).

В реалиях современного мира становится очевидно, что овладение ИКТ-компетенцией — обязательный компонент образования.

Важно помнить, что владение ИКТ-компетенцией не сводится к формированию технологических навыков. Процесс информатизации прежде всего подразумевает умение работать с информацией: поиск, обработку и анализ необходимых данных, синтез и распространение информации в соответствии с заданными целями. Понятие сформированной ИКТ-компетентности подразумевает способность находить, классифицировать, оценивать и применять информацию, необходимую для решения определенной проблемы.

Наибольшая результативность процесса обучения может быть достигнута при условии использования не только готовых учебных материалов на основе технологии дополненной реальности, но и оригинальных, разработанных учителем пособий.

Технология дополненной реальности обладает широким дидактическим потенциалом: может применяться на различных носителях, позволяет обучающимся взаимодействовать с виртуальным миром в режиме реального времени, расширяет когнитивное пространство в процессе изучения нового ма-

териала с использованием различных интерактивных форматов: виртуальных экскурсий, посещения исторических мест, осуществления экспериментов и тестирования технических устройств.

В качестве конкретного примера внедрения технологии дополненной реальности в процесс обучения иностранному языку рассмотрим использование нами платформы ARTutor для создания комплекса лексико-грамматических упражнений по английскому языку для обучающихся 7-го «А» класса средней общеобразовательной школы № 53 г. Курска (15 человек). Данная программа позволила сделать формат урока актуальным, увлекательным и понятным современным школьникам: урок с элементами дополненной реальности представлял собой тематический квест, в ходе которого обучающиеся должны были поэтапно выполнять задания (упражнения, направленные на освоение и закрепление лексического и грамматического материала). Доступ к следующему заданию в формате изображения, онлайн-игры, видео или электронного документа команда обучающихся могла получить при наведении камеры мобильного приложения ARTutor на элемент картинки, который получила за успешное выполнение предыдущего задания.

Сравнительный анализ диагностики сформированности мотивации к изучению иностранного языка на констатирующем и контрольном этапах исследования показал положительную динамику: количество обучающихся, имеющих высокий уровень мотивации к обучению иностранному языку, возросло с 20 (3 человека) до 47 % (7 человек); на низком уровне осталось всего 13 % обучающихся (2 человека), на среднем — 40 % (6 человек).

Таким образом, сопоставительный анализ результатов осуществленного эксперимента демонстрирует нам действенность выбранной стратегии, направленной на оптимизацию процесса обучения по иностранному языку средствами применения технологии дополненной реальности, и подтверждает рабочую гипотезу о том, что альтернативные формы закрепления знаний и осуществления контроля в игровой форме могут способствовать оптимизации процесса обучения и формированию устойчивой мотивации к обучению иностранному языку.

1. Азевич А. И. Иммерсивные технологии как средство визуализации учебной информации // Вестн. Моск. гор. пед. ун-та. Сер. : Информатика и информатизация образования. — 2020. — № 2 (52). — С. 35–43.

2. Пассов Е. И., Кузовлева Н. Е. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования : метод. пособие для преподавателей русского языка как иностранного. — М. : Русский язык. Курсы, 2010. — 568 с.

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» // Гарант : справ.-правовая система. — URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> (дата обращения: 29.05.2024).