

**УДК 372.881.1**

**Коноваленко Надежда Анатольевна**, преподаватель английского языка  
УО «Речицкий государственный педагогический колледж»  
Речица, Республика Беларусь  
электронная почта: *nadushakorotkaya@gmail.com*

**Nadezhda Konovalenko**, Teacher of English  
Rechitsa State Teacher Training College  
Rechitsa, Republic of Belarus  
e-mail: *nadushakorotkaya@gmail.com*

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

В статье раскрывается понятие «дополненная реальность», рассматриваются особенности данной технологии, позволяющей учащимся визуализировать и взаимодействовать с языковым материалом в реальном времени.

*Ключевые слова:* иностранный язык; дополненная реальность; метод; интерактивное обучение; симуляция; QR-код.

## AUGMENTED REALITY TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

The article defines the concept of ‘Augmented Reality’, discusses its characteristics, which enable students to visualize and interact with language content in real time.

*Key words:* foreign language; Augmented Reality; method; interactive learning; simulation; QR code.

В современном мире в связи с технологическим прогрессом все больше внимания стало уделяться инновационным методам обучения, ярким примером которых может стать использование технологий дополненной реальности

(AR). AR накладывает цифровую информацию на реальный мир, создавая у пользователя впечатление настоящего взаимодействия с виртуальными объектами в реальной среде. Данная технология находит все большее применение в области образования, включая процесс обучения иностранным языкам. Таким образом, дополненная реальность (AR) – это технология, которая сочетает реальный мир с виртуальными элементами, усиливая опыт пользователя за счет визуальных, аудиовизуальных и других сенсорных данных. Эти элементы могут быть как статическими, так и динамическими или интерактивными [1, с. 27].

Статические элементы в AR – это неподвижные элементы, с которыми не предусмотрены взаимодействия пользователя. К ним относят, в частности, тексты, изображения, декоративные элементы. Базовыми примерами статических элементов являются:

- 3D-модели зданий или памятников, которые отображаются в контексте города;
- информационные панели или текстовые подсказки, которые появляются в определенных местах и не перемещаются.

Среди основных преимуществ статических элементов нельзя не отметить простоту в использовании (так как подобные элементы не требуют от пользователя никаких действий), а также быструю загрузку и меньшие требования к вычислительным мощностям устройства.

Интерактивными являются элементы, которые так или иначе реагируют на действия пользователя. Слово «интерактивные» буквально означает «взаимодействующие» (от англ. *interactive*). К базовым интерактивным объектами относятся ссылки, кнопки и т. д. Примеры интерактивных элементов:

- виртуальные игрушки или персонажи, которые можно перемещать, вращать и взаимодействовать с ними;
- объекты, меняющие свои свойства или поведение в зависимости от действий пользователя (например, игра, где персонажи реагируют на касания).

К преимуществам интерактивных элементов относится повышение вовлеченности учащихся в образовательный процесс, что делает опыт более привлекательным, а также возможность создания сложных и интересных сценариев и игровых механик для проведения занятий.

Динамические элементы – подвижные или анимированные элементы: облака, движущиеся на фоне, или другие анимированные элементы, которые выполняют декоративную функцию [2].

В зависимости от целей и задач использования технологий AR, выбор между статическими, динамическими и интерактивными элементами может значительно влиять на пользовательский опыт. Статические и динамические элементы хорошо подходят для предоставления информации и контекста, тогда как интерактивные элементы создают возможность более глубокого взаимодействия, что делает процесс обучения более привлекательным и интересным для учащихся.

Согласно концепции множественного интеллекта Говарда Гарднера, индивидуальные способности людей варьируются, и использование различных методов обучения помогает охватывать большее количество учащихся. Технологии AR могут адаптироваться под разные стили обучения, позволяя учащимся осваивать языки более эффективно.

Одним из главных преимуществ использования дополненной реальности в языковом обучении является повышение вовлеченности, что часто является проблемой. Исследования показывают, что AR может значительно повысить мотивацию учащихся, делая процесс обучения более эффективным. Визуальные эффекты и возможность взаимодействия с контентом способствуют более глубокому вовлечению учащихся в образовательный процесс.

Не стоит забывать и о том, что дополненная реальность предоставляет возможность контекстуального обучения. Использование AR позволяет учащимся видеть лексические единицы и грамматические конструкции в контексте, что значительно улучшает усвоение материала. Например, приложение, показывающее значения слов на реальных предметах, помогает лучше запоминать их.

Следующее преимущество – эффективная обратная связь. Технологии AR способны предоставить мгновенную обратную связь, что способствует своевременному исправлению ошибок и улучшению навыков языка. Учащиеся могут мгновенно видеть результаты своих действий и вносить коррективы.

Следует отметить, что, внедряя данный метод обучения можно столкнуться с определенными проблемами.

1. Технологические барьеры. На данный момент не все учреждения образования имеют доступ к необходимому оборудованию или программному обеспечению, что может затруднить использование AR в учреждениях образования.

2. Специальная подготовка преподавателей. Необходима специальная подготовка преподавателей для эффективного внедрения AR-технологий в обучение. Без надлежащих навыков невозможно использовать AR инструменты на полную мощность.

3. Разработка подходящего контента. Существует нехватка качественно разработанного контента для обучения языкам с помощью технологий AR. Большинство имеющихся приложений не всегда соответствуют требованиям учебной программы.

Следует отметить, что с помощью технологий дополненной реальности также можно создавать интерактивные карточки для обучения иностранным языкам. Наводя телефон на карточку, учащийся видит изображение предмета и/или слышит правильное произношение слова, что позволяет эффективнее запоминать лексические единицы.

AR предоставляет учащимся возможность участвовать в симуляциях реальных ситуаций, таких как поход в ресторан или посещение театра, что разнообразит их опыт совершенствования навыков и развития умений

разговорной речи. Возможным становится и внедрение QR-кодов. Они могут служить мостом между печатными материалами и цифровыми ресурсами, предлагая учащимся новые варианты погружения в языковую среду. В контексте обучения иностранным языкам QR-коды могут размещаться в учебных пособиях, на плакатах, карточках для введения лексического материала, и вести к дополнительным ресурсам: аудио- и видеозаписям, интерактивным упражнениям, где учащиеся получают дополнительные баллы за успешное выполнение, онлайн-лекциям или даже виртуальным экскурсиям.

Преподаватели могут создавать индивидуализированные QR-коды для каждого учащегося, которые ведут к материалам, соответствующим их уровню владения иностранным языком и интересам. Это позволяет реализовывать воспитательную и педагогическую закономерность о необходимости учета индивидуальных и личностных качествах воспитанников.

QR-коды также могут использоваться для получения преподавателем информации о степени усвоения изученного материала. Сканируя код, учащиеся могут заполнять опросы или выполнять тесты, учитывая результаты которых можно оценить прогресс и осуществлять коррекцию обучения и самокоррекцию овладения иностранным языком.

С учетом постоянного развития технологий, применение AR в обучении иностранным языкам обещает стать более широко распространенным. В настоящее время уже существует множество мобильных приложений и сайтов, которые могут помогать в обучении языкам с учетом индивидуальных особенностей каждого учащегося. Одним из подобных сайтов является *CoSpaces Edu*.

*CoSpaces Edu* – это веб-платформа, позволяющая учащимся создавать собственный контент в виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности. Сайт доступен для работы на мобильных устройствах, планшетах и компьютерах; имеет библиотеку готовых 3D-объектов и фонов; позволяет программировать анимацию и интерактивность с помощью блочного кода или *JavaScript*.

*CoSpaces Edu* развивает важные умения:

- ✓ критическое мышление;
- ✓ творческие способности;
- ✓ цифровую грамотность;
- ✓ навыки сотрудничества и коммуникации.

С помощью этой платформы преподаватели могут использовать готовые планы уроков или создавать собственные проекты. Платформа позволяет отслеживать прогресс учащихся и управлять классом/группой через удобную панель.

*CoSpaces Edu* – это актуальный и эффективный инструмент для внедрения AR в образовательный процесс, который делает обучение более интерактивным и увлекательным [4].

Таким образом, использование дополненной реальности в обучении иностранным языкам открывает новые горизонты в образовательном про-

цессе. Технологии AR способны усилить взаимодействие учащихся с изучаемым языком и повысить уровень их вовлеченности, потенциал AR указывает на то, что эта технология может стать важным инструментом в обучении иностранным языкам.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Дополненная реальность в образовании: возможности и перспективы / Е. Котельников // Вестник новых технологий. 2020. № 10. – С. 27–30.
2. Динамические и интерактивные элементы и объекты на веб-сайтах URL: <https://cases.media/article/dinamicheskie-i-interaktivnye-elementy-i-obekty-na-veb-saitakh> (дата обращения: 18.10.2025).
3. *Гарднер, Г.* Множественный интеллект : новый взгляд на интеллект. М., 2006. – 320 с.
4. CoSpaces Edu for Schools. – URL: <https://www.cospaces.io/for-schools> (дата обращения: 14.10.2025).