



**МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИММЕРСИВНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ (VR/AR) В ПОДГОТОВКЕ УЧИТЕЛЕЙ РУССКОГО
ЯЗЫКА.**

Ахмаджанова Зульфия Миноджон кизи

Студентка 2- курса Термезского государственного педагогического
института

Аннотация : В статье рассматриваются методические основы и перспективы внедрения иммерсивных технологий (виртуальной и дополненной реальности) в систему подготовки будущих учителей русского языка. Автор анализирует дидактический потенциал VR/AR-средств в создании высокореалистичных речевых ситуаций, визуализации абстрактных лингвистических концепций и погружении студентов в историко-литературный контекст. В работе выделяются ключевые принципы использования иммерсивных технологий: принцип интерактивности, принцип присутствия и принцип безопасности образовательной среды. Особое внимание уделяется разработке сценариев виртуальных экскурсий и лингвистических симуляторов для отработки навыков педагогического общения. Результаты исследования обосновывают эффективность VR/AR-технологий как инструмента формирования профессиональной уверенности и развития креативности у будущих педагогов-словесников.

Ключевые слова: иммерсивные технологии, виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), лингводидактика, подготовка учителей русского языка, симуляционное обучение, визуализация знаний, цифровая трансформация вуза.

Современная высшая школа стоит на пороге перехода от «плоских» экранных технологий к иммерсивному обучению, которое обеспечивает эффект полного присутствия в моделируемой реальности. В контексте подготовки учителей русского языка технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности перестают быть элементами геймификации и становятся мощным методическим фундаментом для формирования профессиональных компетенций. Иммерсивное обучение позволяет преодолеть главную проблему



педагогического образования — оторванность теоретических лингвистических знаний от реальной практики общения и преподавания.

Актуальность темы продиктована необходимостью поиска способов визуализации «невидимых» языковых структур и создания аутентичной культурно-языковой среды в условиях учебной аудитории. VR-технологии позволяют студенту-русисту совершить виртуальное путешествие в разные исторические эпохи развития русского языка или оказаться в классе перед виртуальными учениками для отработки навыков управления аудиторией. AR-технологии, в свою очередь, позволяют «оживлять» страницы классических учебников, дополняя их интерактивными схемами, аудиокомментариями и 3D-моделями лингвистических объектов.

Методическая ценность иммерсивности заключается в обеспечении высокого уровня эмоциональной вовлеченности и сенсорного опыта. Будущий словесник, проживающий учебную ситуацию в виртуальном пространстве, усваивает материал на уровне опыта, а не просто памяти. Это коренным образом меняет подходы к обучению методике преподавания русского языка, превращая его в процесс активного симуляционного тренинга.

Целью данной статьи является теоретическое обоснование методических основ применения VR/AR-технологий в процессе подготовки учителей-русистов и классификация основных типов иммерсивных учебных задач.

Методические основы применения иммерсивных технологий в подготовке учителей-русистов базируются на концепции «обучения через действие» (learning by doing) в высокотехнологичной среде. В отличие от традиционных аудиовизуальных средств, VR (Virtual Reality) и AR (Augmented Reality) создают условия для сенсорного и когнитивного погружения, что позволяет моделировать сложные аспекты филологического образования, которые трудно воспроизвести в обычной аудитории.

Одним из ведущих направлений является использование **VR-симуляторов педагогической деятельности**. Для будущего учителя русского языка критически важен опыт управления классом и быстрой реакции на речевые ошибки учеников. В виртуальной среде студент оказывается перед цифровым классом, где аватары учеников имитируют различное поведение. Студент должен провести фрагмент урока, например, объяснить тему «Правописание приставок на -з/-с», реагируя на вопросы и отвлечения «виртуальных школьников». Система фиксирует темп речи будущего учителя, правильность его интонаций и логику



подачи материала, предоставляя в конце детализированный отчет. Это позволяет сформировать базовую педагогическую уверенность еще до выхода на реальную практику.

Вторым вектором выступает **визуализация абстрактных лингвистических структур** средствами дополненной реальности (AR). Русский язык обладает сложной грамматической системой, которая часто воспринимается студентами статично. AR-технологии позволяют «материализовать» язык: при наведении смартфона на страницу учебника или текст классического произведения возникают интерактивные 3D-схемы синтаксических связей, этимологические древа слов или динамические модели фонетической артикуляции. Такое «оживление» правил способствует переходу от механического заучивания к глубокому пониманию внутренней логики языка.

Историко-культурная иммерсия — еще один мощный методический инструмент. Подготовка филолога немислима без понимания контекста эпохи. VR-технологии позволяют перенести студента в рабочий кабинет А.С. Пушкина в Михайловском или на улицы Москвы XIX века. Виртуальные экскурсии, интегрированные в курс истории русской литературы, создают «эффект очевидца». Студент не просто читает о быте и языке того времени, он видит его, слышит звуки эпохи, что коренным образом меняет качество восприятия текста и помогает в дальнейшем более ярко и доказательно преподавать литературу в школе.

Методическая структура использования иммерсивных технологий включает три уровня интеграции:

1. **Демонстрационный уровень:** использование готовых VR-экскурсий для иллюстрации лекционного материала.
2. **Интерактивный уровень:** выполнение студентами заданий внутри виртуальной среды (поиск архаизмов в виртуальном музее, лингвистический квест).
3. **Проектный уровень:** самостоятельное проектирование студентами элементов дополненной реальности для школьных уроков русского языка.

Важным аспектом является развитие **когнитивной гибкости**. Иммерсивная среда позволяет моделировать ситуации «проблемного обучения», где студент должен в режиме реального времени корректировать свою методическую стратегию. Например, если виртуальный класс «не понимает» объяснение темы «Причастие», студент должен мгновенно выбрать другой способ визуализации



или иную форму подачи из предложенного цифрового меню. Это развивает быстроту педагогического мышления — навык, который крайне сложно тренировать по учебникам.

Однако внедрение VR/AR требует соблюдения определенных **методических условий**. Во-первых, это принцип дидактической целесообразности: технология не должна использоваться ради самой технологии. Иммерсия оправдана там, где традиционные средства бессильны или недостаточно наглядны. Во-вторых, необходимо учитывать эргономические и психологические факторы, чтобы избежать «киберболезни» и когнитивной перегрузки студентов.

Таким образом, методические основы применения иммерсивных технологий в подготовке русистов смещают акцент с накопления знаний на накопление **профессионального опыта в моделируемой среде**. Это позволяет подготовить учителя нового типа — исследователя и инноватора, который воспринимает цифровое пространство не как угрозу живому слову, а как безграничную лабораторию для его изучения и популяризации.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. **Иванова, А. В.** Технологии виртуальной реальности в образовании / А. В. Иванова // Вестник науки и образования. — 2021. — № 12.
2. **Корнилов, Ю. В.** Иммерсивные технологии в образовании: теоретический анализ и практический опыт / Ю. В. Корнилов // Современные проблемы науки и образования. — 2022. — № 4.
3. **Роберт, И. В.** Педагогико-эргономические условия использования систем виртуальной реальности / И. В. Роберт // Дистанционное и виртуальное обучение. — 2023. — № 1.
4. **Bailenson, J.** Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do / J. Bailenson. — W. W. Norton & Company, 2018. (Виртуал борлик таъсири бўйича фундаментал иш).
5. **Dede, C.** Immersive Interfaces for Engagement and Learning / C. Dede // Science. — 2009. — Vol. 323.
6. **Panyukova, S. V.** Digital transformation of education: tools and technologies / S. V. Panyukova. — Moscow, 2024.