

Научная статья
УДК 378.881.111.1
DOI: 10.25683/VOLBI.2026.75.1656

Nadezhda Aleksandrovna Antonova
Candidate of Pedagogy, Associate Professor,
Associate Professor
of the Foreign Languages Department No. 2,
Chuvash State University
Cheboksary, Russian Federation
nejda@rambler.ru

Надежда Александровна Антонова
канд. пед. наук, доцент,
доцент кафедры иностранных языков № 2,
Чувашский государственный
университет имени И. Н. Ульянова
Чебоксары, Российская Федерация
nejda@rambler.ru

ФОРМИРОВАНИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

5.8.7 — Методология и технология профессионального образования

Аннотация. Актуальность представленного в статье исследования продиктована бурным ростом технологий виртуальной реальности (VR) и их широким внедрением в сферу образования. В связи с этим перед научным сообществом ставится задача обоснования эффективности их использования при изучении иностранных языков. Цель исследования состоит в выявлении дидактического потенциала использования технологий VR для формирования иноязычной коммуникативной компетентности студентов, обучающихся по неязыковым специальностям. Задачи данного исследования: 1) выявить качественные преимущества VR-технологий как дидактического инструмента, которые помогают трансформировать учебный процесс в высших учебных заведениях; 2) изучить существующие и перспективные способы применения VR-технологий, которые помогают студентам сформировать иноязычную коммуникативную компетентность, а также оценить результативность их внедрения с целью повышения качества преподавания иностранных языков. Методы исследования: теоретический анализ имеющихся публикаций по использованию VR как инструмента для развития у студентов навыков иноязычного общения, анализ и обобщение практического педагогического опыта. По результатам

исследования виртуальная реальность демонстрирует значительный дидактический потенциал в преподавании иностранных языков. С помощью этой технологии создается реалистичная языковая среда, повышается учебная мотивация студентов, адаптируется содержание и ход занятий и достигается интерактивность. Широкое внедрение VR-оборудования существенно сдерживает его высокая стоимость, потенциальные риски для здоровья студентов при длительном использовании и недостаточная научная разработанность методики применения технологии VR в контексте языкового обучения. Делается заключение, что при научно обоснованном организационно-методическом обеспечении технологии VR могут выступать дополнительным дидактическим средством, повышающим эффективность формирования иноязычной коммуникативной компетентности у студентов непрофильных специальностей.

Ключевые слова: виртуальная реальность / VR, дидактический потенциал, процесс обучения иностранному языку, повышение эффективности, цифровые технологии, студенты неязыковых специальностей, иноязычная коммуникативная компетентность, иностранный язык, практический педагогический опыт, совершенствование методики преподавания, оценка педагогических практик

Для цитирования: Антонова Н. А. Формирование иноязычной коммуникативной компетентности с применением дидактического потенциала технологии виртуальной реальности // Бизнес. Образование. Право. 2026. № 2(75). С. 376—382. DOI: 10.25683/VOLBI.2026.75.1656.

Original article

DEVELOPING FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE USING THE DIDACTIC POTENTIAL OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY

5.8.7 — Methodology and technology of vocational education

Abstract. The relevance of this study is dictated by the rapid growth of virtual reality (VR) technologies and their widespread adoption in education. Therefore, the scientific community is faced with the task of substantiating the effectiveness of their use in foreign language learning. This study aims to explore the didactic potential of virtual reality technologies for developing foreign-language communicative competence in students

from non-linguistic majors. Research objectives are as follows: (1) to examine the qualitative uniqueness of VR technology as a didactic tool for improving the educational process in a modern university; (2) to study and evaluate the experience and prospects of using educational resources and software related to modern VR technology in developing students' foreign language communicative competence, as well as to assess

the effectiveness of their implementation in order to improve the quality of teaching foreign languages. Research methods used are theoretical analysis of scientific literature and analysis and generalization of practical pedagogical experience. The study's results demonstrate that the didactic potential of VR technology in foreign language teaching lies in creating a realistic language environment, enhancing student motivation, individualizing the content and process of learning, and enhancing interactivity. The potential for widespread adoption is limited by the high cost of VR equipment, potential health risks for students with long-term use, and the lack of scientific development of VR technology in language teaching. It is concluded that with scientifically sound organizational and methodological support, VR technology can serve as an additional didactic tool, increasing the effectiveness of developing foreign language communicative competence in students in non-linguistic majors.

It is concluded that with scientifically sound organizational and methodological support, VR technology can serve as an additional didactic tool, increasing the effectiveness of developing foreign language communicative competence in students in non-linguistic majors.

Keywords: virtual reality / VR, didactic potential, foreign language acquisition, enhancing effectiveness, digital technologies, students in non-linguistic majors, foreign-language communicative competence, foreign language, practical pedagogical experience, improving teaching methods, assessment of pedagogical practices

For citation: Antonova N. A. Developing foreign language communicative competence using the didactic potential of virtual reality technology. *Biznes. Obrazovanie. Pravo = Business. Education. Law.* 2026;2(75):376—382. DOI: 10.25683/VOLBI.2026.75.1656.

Введение

Актуальность. Современные технологии кардинально меняют процесс обучения иностранным языкам. Одно из таких новаторских решений является внедрение виртуальной реальности (далее — VR), которое кардинально меняет устоявшиеся парадигмы языкового обучения.

Виртуальная реальность формирует свежий вектор в языковом образовании. Результаты многочисленных исследований показывают, что VR помогают заменить традиционные методики обучения иностранным языкам и способствуют повышению качества усвоения.

Изученность проблемы. Был проведен анализ научной литературы, касающийся успешности использования VR для формирования иноязычной коммуникативной компетентности студентов. Теоретической базой данного исследования выступил обзор научной литературы, посвященный использованию технологий VR в сфере образования, а именно публикации таких авторов, как П. Н. Башлы, А. Н. Бурлуцкий [1], Ю. В. Корнилов, М. У. Мукашева, С. М. Сарсимбаева [2], Н. В. Ломовцева [3], А. Р. Магалимова и А. Р. Нафикова [4], А. И. Соснило [5], Е. А. Федорова [6], М. С.-У. Халиев и С. М. Мадаев [7]. Применение VR-технологий в обучении иностранному языку рассматривают А. К. Атабекова [8], Т. Н. Бокова [9], Л. Р. Гильманова [10], И. В. Грубин, И. И. Юдина, Е. А. Оганесян, И. И. Плужникова [11], М. А. Живокина и В. В. Сорокин [12], А. Н. Колесниченко [13], З. И. Коннова и Г. В. Семенова [14], А. Л. Морозова и Т. А. Костюкова [15], О. В. Мурай [16], Л. Р. Нурдинова [17], Ю. С. Хукаленко [18], М. А. Хусаинова и О. А. Гарифова [19], Лэй Янь [20].

Цель исследования — определить дидактический потенциал применения VR в обучении иностранным языкам студентов неязыковых специальностей. Для достижения цели решаются следующие **задачи**:

1. Рассмотреть качественное своеобразие технологии VR как дидактического инструмента совершенствования образовательного процесса в современном вузе.

2. Исследовать современные методики и программные инструментари, основанные на передовых виртуальных технологиях для совершенствования иноязычной коммуникативной компетентности.

Научная новизна исследования заключается в выявлении дидактического потенциала VR как действенного инструмента для развития навыков иноязычной коммуникативной компетентности у обучающихся нелингвистических специальностей.

Теоретическая значимость исследования состоит в углублении понимания механизмов применения VR в языковом обучении. Полученные выводы дополняют методику преподавания иностранным языкам, демонстрируя образовательные возможности VR. **Практическая значимость** заключается в том, что материалы исследования могут служить основой для проведения эффективных занятий по иностранному языку и составления методических рекомендаций с применением VR.

Основная часть

Методология и методы исследования. Методологической базой исследования выступил теоретический обзор научной литературы, посвященной применению технологий VR в образовании в целом и обучении иностранному языку в частности. Проведен сравнительный анализ доступных VR-решений и платформ в образовательных целях. Проведен анализ программных обеспечений, а также использованы результаты описания уже реализованных практик внедрения VR-технологий в обучении иностранным языкам студентов неязыковых специальностей.

Результаты исследования и их обсуждение. Тема виртуальной образовательной среды вызывает растущий интерес в научных кругах. При этом ряд авторов отмечают преимущество создания подобного инновационного проекта.

Ю. С. Хукаленко подчеркивает, что внедрение новых технологий, включая виртуальную и дополненную реальность, в преподавание иностранных языков соответствует мировому тренду цифровизации образования. Она отмечает, что внедрение VR в учебный процесс должен обуславливаться с дидактической целесообразностью. Автор также подчеркивает, что инновационные технологии необходимо встраивать под существующие методы преподавания. Виртуальная реальность в преподавании иностранных языков используется для выполнения конкретных целей — от отработки простых диалогов и закрепления лексики до тренировки устной речи. [18, с. 123].

З. И. Коннова и Г. В. Семенова пришли к заключению, что VR является перспективным направлением для студентов медицинских специальностей в обучении иностранному языку. Они полагают, что VR может стать мощным инструментом для развития профессиональных навыков и развития языковой компетенции. По мнению авторов, интерактивные модели, трехмерные реконструкции и VR-тренажеры используются для подготовки и планирования врачебных операций. Виртуальная реальность

дает студентам возможность в реальном времени наблюдать за операцией с позиции хирурга, переходить в панорамный режим и обсуждать процесс на иностранном языке в чате [14, с. 38].

Л. Р. Нуртдинова подчеркивает, что правильная методическая организация и применение технологий *VR* создает иммерсивную среду для профессиональной деятельности студентов неязыковых специальностей. Автор отмечает, что программа *VR CUSTOMS* совершенствует навыки ориентации в рабочем пространстве, а также решает практические задачи на английском языке. С помощью *VR*-решений учащиеся проходят по локациям аэропорта и общаются с виртуальными персонажами [17, с. 111].

А. Н. Колисниченко рассмотрела возможности виртуальных платформ для обучения английскому языку и провела исследование со студентами факультета экономики, управления и права, применив образовательную платформу *VirtualSpeech*. По ее словам, данная платформа формирует подробный отчет о выступлении, оценивая произношение, речь, ошибки и предлагает многократное повторение до улучшения результата. По результатам исследования автор утверждает, что *VR* является перспективной методикой в обучении иностранному языку. Данная технология дает возможность преподавателям и студентам погрузиться и посетить разные локации [13, с. 268].

М. А. Хусаинова и О. А. Гарифова согласны с мнением вышеперечисленных авторов и делают вывод о том, применение *VR*-технологий расширяет возможности преподавания иностранных языков, предлагая современные методы для глубокого погружения в языковую среду и культурные реалии изучаемого языка [19].

Т. Н. Бокова утверждает, что применение *VR* в образовании демонстрирует лингводидактический потенциал. Благодаря наглядности, вовлеченности и концентрации внимания повышается фокусировка студентов в процесс обучения [9, с. 621].

Принимая во внимание материалы выше приведенных исследований, можно сделать вывод, что *VR*-технологии обладают высоким дидактическим потенциалом для развития всех видов иноязычной коммуникативной компетентности. Ключевые преимущества применения *VR*:

- Создание аутентичной языковой среды и полное погружение в страну изучаемого языка.
- Действенный инструмент для совершенствования коммуникативных компетенций.

Рассмотрим основные преимущества применения виртуальной реальности в контексте обучения иностранным языкам:

1. *Формирование реалистичной языковой среды.*

В отличие от традиционных подходов *VR* создает полноценные реалистичные языковые ситуации, где студент полностью погружается в языковую среду, максимально приближенную к реальной. М. А. Живокينا и В. В. Сорокин подтверждают, что *VR* переносит пользователя в смоделированные пространства, например в многолюдные улицы или исторический центр города. Здесь обучающийся может повзаимодействовать с виртуальными персонажами, отрабатывать диалоги и учиться ориентироваться в ситуациях, похожих на реальные [12].

Виртуальная реальность позволяет создавать максимально приближенные жизненные сценарии. Например, студенты могут оказаться в виртуальном ресторане, где им нужно поговорить с официантом и заказать еду или по-

общаться в магазине с консультантом при выборе одежды. Такой подход в обучении иностранному языку способствует развитию беглой речи и выработать уверенность в общении. А. К. Атабекова отмечает, что подобная методика дает возможность полностью погрузиться обучающегося в смоделированную среду, с predetermined сценарием событий. Погруженность исключает посторонние раздражители, что заметно повышает усвоение материала. Учащиеся могут детально рассмотреть объекты и процессы, чего трудно добиться в реальной среде. Виртуальная реальность повышает концентрацию внимания, а игровая форма обучения делает процесс увлекательным и мотивирующим. [8, с. 286].

2. *Развитие профессиональной коммуникации.*

Виртуальная реальность становится ценным помощником для студентов неязыковых специальностей. Будущие врачи или юристы могут отработать диалоги с пациентами или погрузиться в ситуацию с проведением судебного дела, что способствует формированию профессиональной лексики и оттачиванию коммуникативных навыков на иностранном языке. З. И. Коннова и Г. В. Семенова указывают на то, что в процессе выполнения разнообразных манипуляций в *VR* можно в полном объеме смоделировать профессиональную коммуникацию на иностранном языке, отрабатывать медицинскую лексику и типичные образцы языкового поведения, характерные для реальной языковой ситуации. [14, с. 37]. П. Н. Башлы и А. Н. Бурлуцкий подчеркивают, что *VR* в учебном процессе можно использовать на уровне теоретического обучения, когда учебный контент позволяет представить общее теоретическое представление об изучаемом предмете. Далее можно использовать на эмпирическом уровне, когда полученные знания можно смоделировать в реальной и виртуальной среде. И последнее, на уровне практики, когда приобретается профессиональный опыт в определенной ситуации общения [1, с. 72].

3. *Индивидуализация обучения.* Современные технологии, интегрированные в *VR*, обеспечивают индивидуальный подход в обучении. Интеллектуальные технологии адаптируются под уровень обучающегося, выбирая уровень сложности и тематику занятий. И. В. Грубин с соавторами отмечают, что «обучение с помощью технологии *VR*, благодаря техническим возможностям, может быть подстроено под индивидуальные векторы обучения каждого учащегося на основе персональных потребностей и особенностей учащегося» [11, с. 90].

4. *Интерактивность и визуальность.* Л. Р. Гильманова подчеркивает, что «виртуальная реальность позволяет не только наблюдать за происходящим от первого лица в режиме *3D*, но и активно участвовать в образовательном процессе» [10, с. 613]. Е. А. Федорова также указывает на то, что «виртуальная реальность позволяет активно участвовать в образовательном процессе, проводить эксперименты на микро- и на макроуровне, получать различные результаты в зависимости от образа действия студента» [6]. М. С.-У. Халиев и С. М. Мадаев подчеркивают, что «*VR* позволяет визуализировать концепции, такие как молекулярная структура, небесные тела или сложные математические теории, что делает их более понятными и доступными для восприятия» [7, с. 284].

На сегодняшний день ряд вузов уже провели исследование на своих студентах и отметили эффективность *VR*. В 2022 г. МГИМО Одинцово и *VRSupersonic* (резидент

Сколково) провели совместный проект по обучению иностранному языку с помощью VR-технологий. Экспериментальный период составил 2,5 месяца и охватил 250 студентов четырех факультетов. В рамках этого проекта студенты в VR-очках отрабатывали языковые навыки, погружаясь в общение с виртуальным собеседником. Согласно данным МГИМО, данная программа привела к улучшению академической успеваемости студентов почти вдвое. При этом посещаемость занятий по иностранному языку увеличилась, а число пересдач сократилось.

Российский университет дружбы народов также совместно с компанией *VR Supersonic* с марта по май 2024 г. внедрил в учебный процесс по предмету «Иностранный язык» VR-инструменты. Результаты исследования показали, что анализ успеваемости студентов повысился в среднем на 12—13 %. За 2025 г. студенты прошли более 8 тыс. тренировок на VR. Преподаватели отмечают, что технологии VR предлагают новый подход для эффективного развития коммуникативных навыков, включая профессиональный английский язык для студентов неязыковых специальностей.

Рассмотрим опыт внедрения технологий VR для обучения иностранному языку Дальневосточным федеральным университетом. Для развития коммуникативных навыков иностранного языка в сфере VR был создан диалоговый тренажер *VARVARA*, который является разработкой Центра НТИ Дальневосточного федерального университета. Данное приложение предназначено для индивидуальной работы обучающихся с начальным уровнем владения языком (A1, A2) и может использоваться для отстающих на первых этапах обучения. Исследование показало, применение VR-тренажера *VARVARA* способствует росту мотивации и эффективному усвоению иностранного языка.

Рассмотрим интерактивную образовательную программу *VirtualSpeech*, которая разработана британской компанией *VirtualSpeech Ltd*. Исследование, проведенное А. Н. Колесниченко в Ростовском государственном университете путей сообщения со студентами факультета экономики, управления и права подтвердило эффективность применения образовательной платформы *VirtualSpeech* для развития коммуникативных навыков обучающихся как при работе с преподавателем, так и самостоятельно [13, с. 267]. Программа предоставляла отчет по выступлению студентов. Анализировались такие показатели, как темп речи, длительность выступления, использование вводных слов в речи, а также степень вовлеченности аудитории. Однако существует и другая точка зрения по применению данной программы. В частности, О. В. Мурай отмечает, что «к сожалению, текущий подход к коммуникативной ситуации оставляет ощущение неполноценности, поскольку персонажи ограничены только записанной аудиозаписью, прерываемой паузами для ученика. Более того, содержание речи обучающегося не учитывается программой. Чтобы инициировать продолжение диалога после паузы, требуется нажать на специальную кнопку в интерфейсе. По окончании такого «диалога» система оценивает, насколько успешно была поддержана визуальная связь и предлагает минитест по услышанному материалу, где нужно выбрать правильный ответ» [16, с. 190].

VarwinEducation — еще один образовательный проект, созданный российскими разработчиками для обучения многим дисциплинам, от естественнонаучных

до гуманитарных. Данную платформу можно использовать и для изучения иностранных языков. Ключевая особенность данной образовательной платформы заключается в создании модульных программ, где любой обучающийся может отработать практические навыки в безопасной виртуальной среде. Она основывается на принципах геймификации и симуляции. Платформа предлагает симуляторы для ряда предметов, таких как физика, химия, биология, история и т. д. Студенты медицинского факультета могут детально изучать анатомию человека и оттачивать навыки проведения хирургических виртуальных операций, не подвергая риску реальных пациентов. Что касается дисциплины «Иностранный язык», то платформа *VarwinEducation* применяет инновационные подходы по интерактивной симуляции диалогов на иностранном языке. Платформа представляет собой своего рода «языковой тренажер», где студенты погружаются в ситуации, максимально похожие на реальные (бронирования номера в гостинице, отработка диалогов в аэропорту, заказ еды в ресторане, прохождение интервью и т. д.). После определенного диалога система отмечает правильные фразы и указывает на ошибки. Также есть функция подсказки, если вдруг студент затрудняется с ответом. Такой подход к проведению занятий делает процесс обучения запоминающимся, наглядным и мотивирующим и способствует развитию языковой компетенции студентов различных специальностей. А. Р. Магалимова и А. Р. Нафикова отмечают, что «самым явным преимуществом *VarwinEducation* является наличие визуального редактора *Blockly*, позволяющий создавать учебные проекты без знания языков программирования» [4, с. 132].

Mondly VR предоставляет возможность обучающимся погрузиться в VR и пообщаться с разными персонажами с помощью технологии распознавания речи. Однако, по мнению О. В. Мурай, данное приложение нуждается в улучшении. Автор утверждает, что «лексические уроки в программе нуждаются в улучшении. В настоящее время используется технология преобразования речи в текст, которая хоть и проста, однако недостаточно эффективна для изучения английского языка. Видны нелогичные интонационные речевые шкалы и грубые грамматические ошибки, такие как “я оставайтесь в отеле до пятницы”. Кроме того, лексика часто используется не в нужном контексте. Это делает данное приложение неэффективным в обучении и, скорее, вредоносным» [16, с. 191].

Наряду с преимуществами использования VR имеется и ряд **недостатков**. Рассмотрим некоторые из них.

Одна из основных трудностей связана с **финансовыми ограничениями**. VR-гарнитуры, программное обеспечение, мощные компьютеры, стабильное интернет-соединение, постоянная техническая поддержка стоит немалых финансовых затрат и не каждый вуз может себе это позволить. Это подтверждает и Лэй Янь, подчеркивая, что «внедрение технологий VR требует значительных финансовых вложений на покупку оборудования, программного обеспечения и обучение персонала. Это может быть непосильной нагрузкой для многих образовательных учреждений» [20, с. 143].

Дискомфорт и риски для здоровья. Длительное пребывание в VR может оказывать негативное влияние на самочувствие. К ним относятся такие симптомы, как общее недомогание, головокружение, потеря ориентации. Все эти симптомы могут возникнуть вследствие нагрузки на шею,

глаза, диссонанса между визуальным восприятием и реальным положением тела, вес самого шлема. Для минимизации рисков использования *VR* лучше делать паузы каждые полчаса. По словам Н. В. Лемовцевой, важно подчеркнуть «неадекватность (иногда деформация) восприятия обучающимся реальной действительности после длительного пребывания в «виртуальном мире» в связи с иллюзорностью и неоднозначностью наблюдаемых образов виртуальных объектов» [3, с. 42].

Ю. В. Корнилов, М. У. Мукашева, С. М. Сарсимбаева отметили, что «основными и достаточно серьезными последствиями для здоровья были обозначены: симптомы утраты человеческих качеств или индивидуальности (деперсонализация); ощущение нереальности окружающего, особенно в виде симптома психического расстройства (дереализация); подробно описанные симптомы киберболезни (*VR*-болезни); признаки агрессивного поведения в *VR*-играх» [2, с. 53].

Проблемы, связанные с методикой и содержания обучения. Существующие *VR*-приложения в основном охватывают базовый английский язык и типичные сценарии. Для интеграции *VR*-занятий для студентов неязыковых специальностей потребуется дополнительная подготовка преподавателей для разработки специализированных заданий. На данную проблему указывают М. А. Хусаинова и О. А. Гарифова [19], З. И. Коннова и Г. В. Семенова [14, с. 39], Ю. С. Хукаленко [18, с. 124], А. И. Соснило [5, с. 159], А. Л. Морозова и Т. А. Костюкова [15, с. 227] и др.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Башлы П. Н., Бурлуцкий А. Н. Виртуальная реальность как образовательная среда и условие оптимизации учебного процесса // Академический вестник Ростовского филиала Российской таможенной академии. 2023. № 4(53). С. 71—75.
2. Корнилов Ю. В., Мукашева М. У., Сарсимбаева С. М. О рисках применения технологий виртуальной реальности в обучении // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Серия «Педагогика. Психология. Философия». 2022. № 4(28). С. 50—56.
3. Лемовцева Н. В. Реализация технологии виртуальной реальности в профессиональном образовании // Виртуальные мастерские — технология умножения профессионально-познавательных возможностей обучающихся СПО : сб. материалов Всерос. науч.-практ. форума. Екатеринбург : РГППУ, 2021. С. 39—43.
4. Магалимова А. Р., Нафикова А. Р. Использование платформы *VR*-разработки *Varwin Education* в обучении информатике // Вестник Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы. 2023. № 1(69). С. 129—133.
5. Соснило А. И. Применение технологий виртуальной реальности (VR) в менеджменте и образовании // Управленческое консультирование. 2021. № 6(150). С. 158—163. DOI: 10.22394/1726-1139-2021-6-158-163.
6. Федорова Е. А. Виртуальная реальность как инновационный метод обучения студентов вуза // Студенческий научный форум — 2018 : X Междунар. студенч. науч. конф. URL: <https://scienceforum.ru/2018/article/2018001226> (дата обращения: 05.04.2026).
7. Халиев М. С.-У., Мадаев С. М. Роль виртуальной реальности в создании образовательных платформ нового поколения // Вызовы цифровой экономики: кадры для региона : сб. ст. VIII Всерос. науч.-практ. конф. Брянск : Брян. гос. инженер.-технол. ун-т, 2024. С. 282—285.
8. Атабекова А. К. Технологии виртуальной реальности и их использование при обучении иностранным языкам // Иностранные языки: инновации, перспективы исследования и преподавания : материалы V Междунар. науч.-практ. конф., посвящ. памяти М. А. Черкаса. Минск : БГУ, 2022. С. 284—291.
9. Бокова Т. Н. Отечественный и зарубежный опыт применения инновационных информационных технологий при обучении иностранному языку // Образовательное пространство в информационную эпоху (ЕЕИА-2024) : сб. науч. тр. междунар. науч.-практ. конф. М. : Рос. акад. образования, 2024. С. 619—622.
10. Гильманова Л. Р. Проблемы применения современных информационных технологий, в частности *VR*-технологий, в изучении грамматики английского языка в средней образовательной организации // Молодой ученый. 2024. № 20(519). С. 613—614.
11. Грубин И. В., Юдина И. И., Оганесян Е. А., Плужникова И. И. Преимущества и недостатки использования технологии виртуальной реальности в обучении иностранному языку в университет // Социально-гуманитарные знания. 2025. № 2. С. 89—92.

Заключение

Исследование выявило, что технологии *VR* действительно обладают высоким дидактическим потенциалом для формирования иноязычной коммуникативной компетентности, а именно:

1. *VR*-технологии помогают погрузиться в реальную языковую среду и способствовать развитию мотивации у обучающихся, обеспечивая индивидуальный подход к каждому студенту.

2. Использование *VR* в обучении иностранному языку повышает успеваемость обучающихся и сокращает процент неуспевающих студентов.

3. Такие *VR*-платформы, как *VARVARA*, *VirtualSpeech*, *VarwinEducation*, *MondlyVR*, показали свою эффективность. Однако нуждаются в доработке.

4. Главным сдерживающим фактором для внедрения *VR*-технологий в образовательный процесс вуза может послужить высокая цена на оборудование, риски для здоровья при длительном использовании, недостаточная разработанность методических материалов для студентов неязыковых специальностей при изучении иностранного языка.

В целом использование *VR*-технологий позволяет эффективно сочетать их с традиционными формами обучения. *VR*-инструменты создают условия для создания иммерсивной языковой среды и развития навыков профессионального общения. Следовательно, при обеспечении должной методической и технической поддержки *VR*-технологии являются эффективными с точки зрения дидактики в языковом обучении.

12. Живокина М. А., Сорокин В. В. Новые технологии и изучение иностранных языков: виртуальная и дополненная реальность // Студенческий научный форум — 2025 : XVII Междунар. студенч. науч. конф. URL: <https://scienceforum.ru/2025/article/2018037691> (дата обращения: 28.04.2026).
13. Колесниченко А. Н. Возможности применения технологии виртуальной реальности при обучении иностранному языку // Самарский научный вестник. 2023. Т. 12. № 2. С. 266—270. DOI: 10.55355/snv2023122311.
14. Коннова З. И., Семенова Г. В. Обучение иностранному языку студентов-медиков в рамках технологии виртуальной реальности // Научный результат. Педагогика и психология образования. 2020. Т. 6. № 2. С. 34—41. DOI: 10.18413/2313-8971-2020-6-2-0-4.
15. Морозова А. Л., Костюкова Т. А. Виртуальная реальность при обучении диалогической речи на английском языке: опыт МГИМООдинцово // Язык и культура. 2023. № 63. С. 207—238.
16. Мурай О. В. Обучение иностранным языкам с помощью VR-технологии // Мир науки, культуры, образования. 2023. № 5(102). С. 189—192. DOI: 10.24412/1991-5497-2023-5102-189-192.
17. Нуртдинова Л. Р. Методическая организация учебного материала для программ по обучению профессиональному иностранному языку с применением виртуальной реальности // Педагогика и психология образования. 2020. № 1. С. 106—115. DOI: 10.31862/2500-297X-2020-1-106-115.
18. Хукаленко Ю. С. Обучение иностранным языкам (на примере английского) с помощью технологии виртуальной реальности: обзор основных разработок // Известия Восточного института. 2021. № 2. С. 118—128. DOI: 10.24866/2542-1611/2021-2/118-128.
19. Хусаинова М. А., Гарифова О. А. Интеграция технологий виртуальной реальности в процесс обучения иностранным языкам: эффективность и методические подходы // Международный научно-исследовательский журнал. 2024. № 11(149). DOI: 10.60797/IRJ.2024.149.95.
20. Янь Лэй. Создание виртуального пространства в процессе обучения иностранным языкам // Преподаватель XXI век. 2024. № 2. Ч. 1. С. 142—149. DOI: 10.31862/2073-9613-2024-2-142-149.

REFERENCES

1. Bashly P. N., Burlutskiy A. N. Virtual reality as an educational environment and a condition for optimizing the educational process. *Akademicheskii vestnik Rostovskogo filiala Rossiiskoi tamozhennoi akademii = Academic Vestnic of the Rostov Branch of the Russian Customs Academy*. 2023;4(53):71—75. (In Russ.)
2. Kornilov Yu. V., Mukasheva M. U., Sarsimbaeva S. M. On the risks of using virtual reality technologies in education. *Vestnik Severo-Vostochnogo federal'nogo universiteta im. M. K. Ammosova. Seriya «Pedagogika. Psikhologiya. Filosofiya» = Vestnik of North-Eastern Federal University. Pedagogics. Psychology. Philosophy*. 2022;4(28):50—56. (In Russ.)
3. Lomovtseva N. V. Implementation of virtual reality in professional education. *Virtual'nye masterskie — tekhnologiya umnozheniya professional'no-poznavatel'nykh vozmozhnostei obuchayushchikhsya SPO = Virtual workshops – a technology for increasing the professional and cognitive capabilities of secondary vocational education students. Collection of materials from the All-Russian scientific and practical forum*. Ekaterinburg, Russian State Vocational Pedagogical University publ., 2021:39—43. (In Russ.)
4. Magalimova A. R., Nafikova A. R. Using the Varwin Education VR development platform in computer science education. *Vestnik Bashkirskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. M. Akmully*. 2023;1(69):129—133. (In Russ.)
5. Sosnilo A. I. Application of virtual reality (VR) technologies in management and education. *Upravlencheskoe konsul'tirovanie = Administrative Consulting*. 2021;6(150):158—163. (In Russ.) DOI: 10.22394/1726-1139-2021-6-158-163.
6. Fedorova E. A. Virtual reality as an innovative method of student training. *Studencheskii nauchnyi forum — 2018 = Student Scientific Forum - 2018. X International student scientific conference*. (In Russ.) URL: <https://scienceforum.ru/2018/article/2018001226> (accessed: 05.04.2026).
7. Khaliev M. S.-U., Madaev S. M. The role of virtual reality in creating next-generation educational platforms. *Vyzovy tsifrovoi ekonomiki: kadry dlya regiona = Challenges of the digital economy: personnel for the region. Collection of articles of the VIII All-Russian scientific and practical conference*. Bryansk: Bryansk State University of Engineering and Technology publ., 2024:282—285. (In Russ.)
8. Atabyekova A. K. Virtual reality technologies and their use in teaching foreign languages. *Inostrannyye yazyki: innovatsii, perspektivy issledovaniya i prepodavaniya = Foreign languages: innovations, research and teaching prospects: Proceedings of the V International scientific and practical conference dedicated to the memory of M. A. Cherkas*. Minsk, Belarusian State University publ., 2022:284—291. (In Russ.)
9. Bokova T. N. Domestic and foreign experience of using innovative information technologies in teaching foreign languages. *Obrazovatel'noe prostranstvo v informatsionnyu epokhu = Education Environment in the Information Age (EEIA-2024). 2024 International conference. Collection of scientific papers of the international scientific and practical conference*. Moscow, Russian Academy of Education publ., 2024:619—622. (In Russ.)
10. Gil'manova L. R. Problems of applying modern information technologies, in particular VR technologies, in studying English grammar in a secondary educational organization. *Molodoi uchenyi = Young scientist*. 2024;20(519):613—614. (In Russ.)
11. Grubin I. V., Yudina I. I., Oganessian E. A., Pluzhnikova I. I. Advantages and disadvantages of using virtual reality technology in teaching a foreign languages at university. *Sotsial'no-gumanitarnyye znaniya = Social and humanitarian knowledge*. 2025;2:89—92. (In Russ.)
12. Zhivokina M. A., Sorokin V. V. New technologies and the study of foreign languages: virtual and augmented reality. *Studencheskii nauchnyi forum — 2025 = Student Scientific Forum - 2025. XVII International student scientific conference*. (In Russ.) URL: <https://scienceforum.ru/2025/article/2018037691> (accessed: 28.04.2026).

13. Kolesnichenko A. N. The possibilities of using virtual reality technology in teaching a foreign language. *Samarskii nauchnyi vestnik = Samara Journal of Science*. 2023;12(2):266—270. (In Russ.) DOI: 10.55355/snv2023122311
14. Konnova Z. I., Semenova G. V. Teaching foreign language to medical students in the framework of virtual reality technology. *Nauchnyi rezul'tat. Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya = Research Result. Pedagogy and Psychology of Education*. 2020;6(2):34—41. (In Russ.) DOI: 10.18413/2313-8971-2020-6-2-0-4.
15. Morozova A. L., Kostyukova T. A. Virtual reality in teaching dialogic speech in English: MGIMO-Odintsovo experience. *Yazyk i kul'tura = Language and culture*. 2023;63:207—238. (In Russ.)
16. Murai O. V. Teaching foreign languages using VR technology. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya = The World of Science, Culture, and Education*. 2023;5(102):189—192. (In Russ.) DOI: 10.24412/1991-5497-2023-5102-189-192.
17. Nurtdinova L. R. Methodical organization of learning material for professional foreign language teaching programs with virtual reality. *Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya = Pedagogy and psychology of education*. 2020;1:106—115. (In Russ.) DOI: 10.31862/2500-297X-2020-1-106-115.
18. Khukalenko J. S. Foreign Language Acquisition (ESL) in Virtual Reality: Software Review. *Izvestiya Vostochnogo instituta = Oriental Institute Journal*. 2021;2:118—128. DOI: 10.24866/2542-1611/2021-2/118-128 (In Russ.)
19. Khusainova M. A., Garifova O. A. Integration of virtual reality technologies into the process of teaching foreign languages: effectiveness and methodological approaches. *Mezhdunarodnyi nauchno-issledovatel'skii zhurnal = International Research Journal*. 2024;11(149). (In Russ.) DOI: 10.60797/IRJ.2024.149.95.
20. Yan Lei. Creating a Virtual Space in the Process of Teaching Foreign Languages. *Prepodavatel XXI vek*. 2024; 2-1:142—149. (In Russ.) DOI: 10.31862/2073-9613-2024-2-142-149.

Статья поступила в редакцию 04.05.2026; одобрена после рецензирования 29.05.2026; принята к публикации 01.06.2026.
The article was submitted 04.05.2026; approved after reviewing 29.05.2026; accepted for publication 01.06.2026.