

DOI: 10.12731/2658-4034-2022-13-5-36-51

УДК 378.096

**РАЗВИТИЕ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ  
КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО НАПРАВЛЕНИЮ  
44.03.05. ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ  
(С ДВУМЯ ПРОФИЛЯМИ ПОДГОТОВКИ)  
НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНСТРУМЕНТОВ  
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

*А.А. Синичкина*

***Цель.** Статья посвящена изучению способов развития социокультурной компетенции обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили «Иностранный язык и Второй иностранный язык» на основе использования инструментов виртуальной реальности на занятиях по Практике устной и письменной речи первого иностранного языка (английского). Цель статьи состоит в описании особенностей использования инструментов виртуальной реальности для развития социокультурной компетенции обучающихся 3 курса. В задачи исследования входит отбор инструментов виртуальной реальности для развития социокультурной компетенции, описание особенностей их применения и апробация в ходе опытной работы на занятиях по обучению английскому языку.*

***Метод и методология проведения работы.** В основе исследования лежат методы анализа, синтеза и обобщения, педагогический эксперимент.*

***Результаты.** Новизна статьи заключается в том, впервые рассмотрены возможности отдельных инструментов виртуальной реальности для развития социокультурной компетенции обучающихся. Практическим результатом исследования послужил отбор и описание практики использования инструментов виртуальной реальности в обучении иностранному (английскому языку) в вузе, что может оказаться полезным для преподавателя иностранного языка высшей школы.*

**Область применения результатов.** Результаты исследования будут полезными для преподавателей иностранного языка при подготовке и проведении занятий по дисциплинам «Лингвострановедение и страноведение», «История языка» и «Практика устной и письменной речи первого иностранного языка».

**Ключевые слова:** социокультурная компетенция; обучение иностранному языку; инструменты виртуальной реальности; виртуальная экскурсия, шлем виртуальной реальности; виртуальный зал художественной галереи; виртуальный класс

**SOCIO-CULTURAL COMPETENCE  
DEVELOPMENT BASED ON THE USE OF VIRTUAL  
REALITY TOOLS FOR STUDENTS IN THE FIELD  
OF TRAINING ‘PEDAGOGICAL EDUCATION  
(WITH TWO TRAINING PROFILES)’**

*A.A. Sinichkina*

**Purpose.** *The article is devoted to the ways to develop the university students’ socio-cultural competences. The article deals with the students in the direction of training 44.03.05 Pedagogical education (with two training profiles), profiles “The first foreign language and the Second foreign language”. The purpose of the article is to describe the peculiarities of using virtual reality tools for the socio-cultural competence development of the Pedagogical University 3rd year students. The objectives of the study include the selection of virtual reality tools for the formation of socio-cultural competence, the description of the features of their application and the results of experimental work in English language classes.*

**Methodology.** *The basis of the research is the methods of analysis, synthesis and generalization, experiential training.*

**Results.** *The novelty of the article lies in the fact that the possibilities of individual virtual reality tools for the development of socio-cultural competence of students are considered for the first time. The practical result of the study is the creation of methodological recommendations*

*for a foreign language teacher of a higher school on the use of virtual reality tools in the practice of teaching English at a university.*

**Practical implications.** *The results of the study can be of use for the university English language teachers when getting ready for the classes on “Area and Cultural Studies”, “History of the English language”, “Practical course in the English language”.*

**Keywords:** *socio-cultural competence; teaching English; virtual reality tools; virtual tour; virtual reality helmet; virtual art gallery hall; virtual classroom*

## **Введение**

Развитие цифровых технологий, с одной стороны, и требования, современных образовательных стандартов [1], с другой стороны, требуют от преподавателя высшей школы новых подходов к выбору средств и содержания обучения. Цифровизация, коснувшаяся большинства сфер общества, несомненно, подтолкнула преподавателя к освоению новых технологий самому и внедрению их в процесс обучения всех дисциплин. В таких условиях преподавателям необходимо не только «оцифровывать» содержание своих дисциплин, то есть создавать интерактивные презентации лекций, выкладывать это содержание на платформе Moodle, записывать видео лекции и т.д., но и использовать новые цифровые инструменты (например, элементы виртуальной реальности) в своей преподавательской деятельности.

Целью данного исследования является анализ возможности применения инструментов виртуальной реальности на занятиях по Практике устной и письменной речи первого иностранного языка (английского) с целью развития лингвокультурологического и социолингвистического компонентов социокультурной компетенции обучающихся 3 курса.

## **Материалы и методы исследования**

К методам исследования следует отнести методы анализа, синтеза и обобщения, педагогический эксперимент.

Инструменты виртуальной реальности помогают преподавателю погрузить обучающихся в условия общения, максимально прибли-

женные к реальным, что в свою очередь позволяет сделать процесс обучения английскому языку личностно-ориентированным и развивает социокультурную и языковую компетенции.

Вслед за Гончаровой М.В., Дыдровым А.А., Лаптевой У.В. под инструментами виртуальной реальности будет пониматься совокупность аппаратных (компьютер, шлем, очки) и программных (операционная система, обучающие программы, игры, кинотеатры и др.) средств, обеспечивающих погружение в сконструированную среду [4].

В работе представлен набор виртуальных инструментов для развития иноязычной социокультурной компетенции обучающихся 3 курса по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили Иностранный язык и Второй иностранный язык. Данный инструментарий был подобран в соответствии с некоторыми принципами социокультурного образования вслед за В.В. Сафоновой, а именно

- принцип диалога культур и цивилизаций;
- принцип дидактической культуросообразности;
- принцип доминирования культуроведческих знаний;
- принцип взаимосвязи социокультурного и лингвистического образования;
- принцип поликультурного коммуникативного образования [7].

Согласно словарю методических терминов, социокультурная компетенция (англ. *sociocultural competence*) - это совокупность знаний о стране изучаемого языка, национально-культурных особенностях социального и речевого поведения носителей языка и способность пользоваться такими знаниями в процессе общения, следуя обычаям, правилам поведения, нормам этикета, социальным условиям и стереотипам поведения носителей языка [8]. Большинство исследователей выделяют так называемые «субкомпетенции» в составе социокультурной компетенции, такие как лингвокультурологическая, культурологическая, социолингвистическая и социально-психологическое [7]. В настоящем исследовании опытная работа была направлена на развитие лингвокультурологической и социолингвистической субкомпетенций. К индикаторам достижения лингво-

культурологической компетенции относилось знание реалий страны изучаемого языка, этикетных и речевых клише и умение употреблять их в ситуациях межличностного общения. Уровень сформированности социолингвистической компетенции оценивался по следующему индикатору: умение использовать эмоционально-оценочную лексику, речевые клише в процессе коммуникации в зависимости от контекста или ситуации.

Таким образом, еще одним методом исследования, использованным в данной работе стал педагогический эксперимент по развитию лингвокультурологической и социолингвистической субкомпетенций.

Одним из компонентов содержания лингвокультурологического компонента социокультурной компетенции обучающихся являются знания о стране изучаемого языка. В большинстве случаев для формирования данного типа знания используются мультимедийные презентации по разным темам, касающимся информации о географии, праздниках и достопримечательностях Великобритании и США. В настоящем исследовании для изучения достопримечательностей предлагается использовать виртуальные экскурсии. Они могут быть использованы в готовом виде, то есть без дополнительной разработки заданий к ним, но в большинстве случаев преподавателю или обучающемуся необходимо дополнять материал виртуальной презентации определенными заданиями и формами работы в зависимости от целей занятий и этапов формирования социокультурной компетенции.

В технологии работы с виртуальной экскурсией, как и при работе с текстовым или видео материалом необходимо выделять следующие этапы.

1. Предпросмотровый этап предполагает введение в тему экскурсии, снятие определенных языковых и страноведческих трудностей, установка и задания на понимание.
2. Просмотровый этап – это демонстрация виртуального тура.
3. Послепросмотровый этап обычно включает задания на контроль понимания просмотренного, например
  - Say True/ False,
  - answer the questions,

– Fill in the gaps with the missing information, etc.

Кроме этого, на данном этапе обучающимся может быть предложено составить диалог на основе виртуального тура, либо составить аналогичную экскурсию в качестве экскурсовода, используя сервис Google maps или 360.com [11].

Можно предложить обучающимся следующие ресурсы для выступления со своей виртуальной экскурсии на занятии:

#### Зарубежные экскурсии

- <http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project> – виртуальные туры по мировым музеям;
- <http://www.sphericalimages.com/> – виртуальные туры по Лондону, фото, видео–контент и многое другое
- <https://360.visitlondon.com/#> – Виртуальный тур по Лондону;
- <https://www.youtube.com/watch?v=m9ECiKA1VeQ> – Экскурсия по Лондону (видео);
- <http://all-new-york.ru/online-progulka/> – прогулка по улицам Нью Йорка;
- <http://www.whitehouse.gov/about/inside-white-house/interactive-tour> -интерактивная экскурсия по Белому Дому;
- <http://www.google.com/culturalinstitute/collection/the-white-house?museumview&projectId=art-project> – виртуальная экскурсия по Белому Дому с Google Maps;
- <http://www.armchair-travel.com/> – ориентирован в основном на британские музеи;
- <http://www.louvre.fr/> – трехмерное путешествие по Лувру (сайт доступен и на английском языке).

#### Экскурсии по России

- <http://panotours.ru/http://panotours.ru/> – путешествие по русским музеям, храмам, усадьбам;
- <http://rzd.ru/steams/> – виртуальный музей паровозов;
- [http://tours.kremlin.ru/#/ru&1\\_5](http://tours.kremlin.ru/#/ru&1_5) – виртуальный тур в Кремль Москва;
- <http://0-360.ru/vtour/88-kazanskij-kreml-3d-tur.html> – Виртуальный тур Кремль г.Казань.

Материал по России обязателен к применению, так как одним из компонентов содержания лингвокультурологической составляющей социокультурной компетенции является умение представлять свою страну на изучаемом языке. Данное требование также соответствует принципу соизучения языков и культур, положенных в основу формирования социокультурной компетенции в основной и высшей школах [1]. То есть важно обучать умению представлять Россию, Республику Татарстан или другой субъект Российской Федерации, свой родной город или даже деревню средствами английского языка. Это также логично с точки зрения осуществления межкультурной коммуникации, так как от любого представителя иностранного государства ожидают представления родной страны, его культуры и традиций [8], [15]. Студенты нашего вуза, проходившие зарубежные стажировки или практику, многократно выступали с презентациями о России и Республике Татарстан, организовывали внеурочные мероприятия на страноведческую тематику, в том числе с использованием виртуальных экскурсий по Кремлю Москвы и Казани.

### **Описание исследования**

В 2022 году в Набережночелнинском государственном педагогическом университете открылся Технопарк педагогических компетенций с богатым цифровым оснащением аудиторий и лабораторий. На занятиях по дисциплине «Практика устной и письменной речи первого иностранного языка» был использован виртуальный инструментарий, а именно компьютерный класс, оборудованный шлемами виртуальной реальности. В настоящей статье будут представлены примеры использования данного виртуального инструментария.

Для организации виртуальной экскурсии по Лондону было использовано видео для очков виртуальной реальности A London City guided tour – 6 K 360 VR video, которое модно найти по ссылке <https://www.youtube.com/watch?v=RJoqp3bIE0Q>. Видео ролик представляет собой виртуальный тур с англоговорящим гидом по основным достопримечательностям Лондона. Работа, согласно выше пред-

ставленной технологии работы с виртуальной экскурсией, включала следующие этапы:

1. На предпросмотровом этапе обучающимся было предложено задание на сопоставление достопримечательностей Лондона с их определением, а также снятие отдельных лексических трудностей

Task 1. Match the sight and its definition

Big Ben	A square
Westminster Abbey	A clock tower
Trafalgar	A church
The Tube	A fortress
Tower	A crossroad
Piccadilly Circus	A metro

Task 2. Give synonyms to the following words: hotspot, a crossroad, a crossing, to reside, uprising.

2. На просмотром этапе обучающиеся получили задания и смотрели экскурсию в шлеме виртуальной реальности.
3. После просмотра виртуального тура обучающиеся отвечали на вопросы

Task 3. Answer the questions:

- What is the official name of Big Ben?
- What is Westminster Abbey? How is it used?
- What is the name for the London metro?
- What is the largest concert Hall in London? Who made a performance there?
- What films does Tower Bridge appears in?
- What is the oldest building in London?
- How many rooms are there in Buckingham Palace?

И заполняли пропуски необходимой информацией Task 4. Fill in the gaps

- Big Ben was built in ... .
- People were taking photos of an ordinary crossing because ... .
- Buckingham palace most famous ceremony is ... .
- Tower was used as a ..., ... and ... .
- Soho is a popular ... district.
- China town in London was founded in ... .



4. На послепросмотровом этапе студенты работали в группе. Им было дано задание выбрать 2 достопримечательности Лондона и провести более подробную экскурсию по ним, используя виртуальный инструмент <https://360.visitlondon.com/#>.

Данный инструмент представляет собой автономный видео тур с обзором в 360 градусов. Экскурсия начинается на колесе обозрения «Лондонский глаз», с высоты птичьего полета открывается обзор на весь центр Лондона. В функционал программы входит карта Лондона, которую можно использовать параллельно с основным 3D туром, а также краткая справка о представленных достопримечательностях в правом верхнем углу под вкладкой Information. Можно переключать ночной и дневной режимы, что позволяет осмотреть город как днем, так и ночью. Демонстрация экскурсий демонстрировалась на большом экране для всей группы.

На другом занятии по теме «Живопись» («Arts») была использована ссылка на виртуальный зал Национальной картинной галереи в Лондоне по следующей ссылке <https://nationalgallery.moyosaspaces.com/>. Данный виртуальный инструмент предоставляет возможность увидеть и рассмотреть произведения живописи так, как будто вы находитесь в самой галерее. В виртуальном зале представлены работы Николы Пуссена, Рембрандта, Караваджо, Микеланджело и других всемирно известных художников-живописцев. Как посетитель галереи Вы можете подойти ближе; каждая картина сопровождается большим текстовым описанием, к нему можно также запустить аудио гид. Виртуальный зал Национальной галереи позволяет также рассмотреть картину с разных сторон в режиме 3D, что невозможно в реальной ситуации. В рамках задания студентам было предложено 10 минут «походить» по залу галереи, прочитать и прослушать информацию по картине. Далее обучающиеся выбирали наиболее понравившуюся картину и описывали ее по предложенному плану. План описания картины может включать следующие аспекты:

- 1) Общая информация о картине: название картины, имя художника, исторический период написания картины или художественное течение (The general effect: the title and the name of the artist, the period or trend represented).

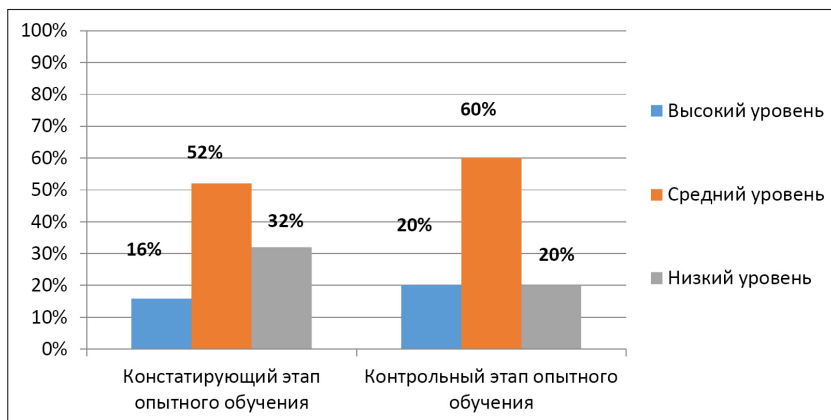
- 2) Содержание картины: время, место, образы и позирующие (The contents of the picture: place, time and setting, the age and appearance of the sitter, etc.).
- 3) Композиция и палитра (The composition and colouring).
- 4) Интерпретация и оценка картины (Interpretation and evaluation).

Обучающиеся могли использовать информацию, представленную в виртуальном зале, а также пользоваться дополнительными Интернет источниками. Вся работа осуществлялась в компьютерном классе, где каждый студент работал за компьютером. В конце занятия студенты защитили индивидуальные презентации по описанию картин для всей аудитории.

Кроме готовых виртуальных экскурсий в практике преподавания иностранного языка можно использовать различные образовательные платформы, которые представляют собой виртуальные классы с возможностью посмотреть 3D видео на разные темы, либо пообщаться с виртуальными собеседниками в условиях общения, приближенных к реальным [2], [3], [5], [6]. Например, сайт ClassVR.com [10] предлагает богатый страноведческий материал для изучения в виртуальной реальности по разделам «Великобритания», «США», «Канада», а также «Россия». Наиболее интересными темами стали «Ночной Лондон» (London at night), «Сноудонский Национальный парк» (Snowdonia), «Рождество в Канаде» (Christmas in Canada), «Зима в России» (Winter in Russia), «Санкт-Петербург» (Saint Petersburg), «Москва» (Moscow). Для развития навыков устного общения в ситуациях повседневного и этикетного характера зарубежные авторы рекомендуют такие ресурсы, как Mondly VR: learn languages in VR [13], Virtual Speech: VR courses [9], [12], [14], [16]. В данных ресурсах в игровой форме можно пообщаться на темы «Знакомство», «В такси», «В гостинице» и др. В нашей практике данные ресурсы использовались для развития социолингвистического компонента социокультурной компетенции обучающихся.

Апобация отобранных инструментов виртуальной реальности осуществлялась в ходе педагогического эксперимента в течение 6 занятий на занятиях по «Практике устной и письменной речи первого

иностранный язык. Участниками педагогического эксперимента стали студенты 3 курса филологического факультета в составе 25 человек, средний возраст обучающихся – 21 год. Занятия проводились по темам «Путешествия» (Travelling), «Искусство и живопись» (Art). Целью педагогического эксперимента являлось апробация и выявление эффективности виртуальных инструментов для развития лингвокультурологического и социолингвистического компонентов социокультурной компетенции обучающихся. На организационном этапе была проведена контрольная работа и выявлен изначальный уровень сформированности социокультурной компетенции на основе индикаторов достижения усвоения компетенции указанных выше. На формирующем этапе была проведена серия занятий из шести с использованием таких инструментов виртуальной реальности, как виртуальные экскурсии по Лондону, Москве и Казани, Виртуальный тур по Национальной галерее в Лондоне, ресурсы Mondly VR и Class VR.



**Рис. 1.** Сравнительный анализ уровня сформированности социокультурной компетенции на организационном и на контрольном этапах педагогического эксперимента

Как видно из рисунка 1, показатель уровня сформированности социокультурной компетенции с низкого на средний улучшился у 3 обучающихся, на входном контроле было 8, средний уровень

на входном контроле у 13 человек, а на итоговом – 15 человек, и увеличилось количество обучающихся с высоким уровнем сформированности социокультурной компетенции (на входном – 4, на итоговом – 5). Анализ полученных данных позволяет утверждать, что обучающиеся улучшили свои результаты и смогли повысить уровень сформированности социокультурной компетенции.

### **Заключение**

Таким образом, инструменты виртуальной реальности могут найти применения в практике преподавания английского языка в вузе. Они позволяют не только дополнить и обогатить содержание дисциплины «Практика устной и письменной речи первого иностранного языка», но и разнообразить формы и режимы работы на занятии, визуализировать реалии недоступные в повседневной жизни, что будет способствовать развитию социокультурной компетенции обучающихся.

### ***Список литературы***

1. Приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 N 125 (ред. от 08.02.2021) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Зарегистрировано в Минюсте России 15.03.2018 N 50358) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2021). URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_293562/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_293562/) (дата обращения 21.07.2022).
2. Бабков И. Использование технологии виртуальной реальности при изучении иностранного языка / И. Бабков, Г. З. Садыкова // Общество, государство, личность: молодежное предпринимательство в поведенческой экономике: Материалы XIX Межвузовской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых. В двух частях, Казань, 19 апреля 2019 года. Казань: Университет управления «ТИСБИ», 2019. С. 62-65.
3. Брукс Л., Чурмантеева К. 4 лучших приложения виртуальной реальности для изучения английского. URL: <https://www.fluentu.com/blog/english-rus/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%>

- 1%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D0%B2-%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B9-%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8/ (дата обращения 20.07.2022)
4. Гончарова М.В., Дыдров А.А., Лаптева У.В. Инструменты виртуальной реальности в контексте образования // Социум и власть. 2017. № 5 (67). С. 14-19.
  5. Королева А.С. Виртуальная реальность как современная образовательная технология изучения иностранных языков / А. С. Королева // Инновационные процессы в условиях глобализации мировой экономики: проблемы, тенденции, перспективы (IPEG-2021) : Сборник научных трудов, Прага, Чешская Республика, 14 мая 2021 года / Под редакцией П.А. Неверова, Б.А. Аманжоловой. Прага: Vedecko vydavatelske centrum Sociosfera-CZ s.r.o., 2021. С. 83-88.
  6. Лобанов А.В. Изучение иностранного языка при помощи виртуальной реальности / А. В. Лобанов, В. В. Доброскок // Успехи в химии и химической технологии. 2021. Т. 35. № 11(246). С. 22-24.
  7. Сафонова В. В. Социокультурный подход: ретроспектива и перспективы // Ученые записки национального общества прикладной лингвистики. 2013. № 4(4). С. 53-72.
  8. Синичкина А.А. Формирование иноязычных социокультурных умений обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 «педагогическое образование» (с двумя профилями подготовки), профили «родной язык и литература. Иностранный язык» на основе кейс-метода / А. А. Синичкина // Диалог культур в контексте образовательной деятельности : Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции, Набережные Челны, 11 декабря 2019 года. Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2019. С. 420-423.
  9. Blanka Klimova. Use of Virtual Reality in Non-Native Language Learning and Teaching // Procedia Computer Science, Vol. 192, 2021, pp. 1385-1392. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.08.141>
  10. Class VR. URL: <https://www.classvr.com/> (accessed July, 17 2022)
  11. Kamińska D. et al. Virtual reality and its applications in education: Survey // Information. 2019. Vol. 10. №. 10. P. 318. <https://doi.org/10.3390/info10100318>

12. Legault J. et al. Immersive virtual reality as an effective tool for second language vocabulary learning // *Languages*. 2019. Vol. 4. №. 1. P. 13. <https://doi.org/10.3390/languages4010013>
13. Mondly VR. Practice languages in virtual reality. URL: <https://www.mondly.com/vr> (accessed July, 17 2022)
14. Oyelere S. S. et al. Exploring the trends of educational virtual reality games: a systematic review of empirical studies // *Smart Learning Environments*. 2020. Vol. 7. №. 1. P. 1-22. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00142-7>
15. Parmaxi A. Virtual reality in language learning: A systematic review and implications for research and practice // *Interactive learning environments*. 2020. pp. 1-13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1765392>
16. Shih Y. C. A virtual walk through London: Culture learning through a cultural immersion experience // *Computer Assisted Language Learning*. 2015. Vol. 28. №. 5. P. 407-428. <https://doi.org/10.1080/09588221.2013.851703>

### *References*

1. Order of the Ministry of Education and Science of Russia dated February 22, 2018 N 125 (as amended on February 8, 2021) “On approval of the federal state educational standard of higher education - bachelor’s degree in the direction of training 03.44.05 Pedagogical education (with two training profiles)” (Registered in the Ministry of Justice of Russia 03/15/2018 N 50358) (as amended and supplemented, effective from 09/01/2021). [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_293562/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_293562/)
2. Babkov I., Sadykova G.Z. *Obshchestvo, gosudarstvo, lichnost’: molodezhnoe predprinimatel’stvo v povedencheskoy ekonomike: Materialy XIX Mezhvuzovskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii studentov, magistrantov, aspirantov i molodykh uchenykh. V dvukh chastyakh, Kazan’, 19 aprelya 2019 goda* [Society, state, personality: youth entrepreneurship in the behavioral economy: Materials of the XIX Interuniversity scientific and practical conference of students, undergraduates, graduate students and young scientists. In two parts, Kazan, April 19, 2019]. Kazan: University of Management “TISBI”, 2019, pp. 62-65.
3. Bruks L., Churmanteeva K. *4 luchshikh prilozheniya virtual’noy real’nosti dlya izucheniya angliyskogo* [4 best virtual reality apps for learning En-

- glish]. URL: <https://www.fluentu.com/blog/english-rus/%D0%B0%D0%B-D%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D0%B2-%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B-9-%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%B-D%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8/>
4. Goncharova M.V., Dydrov A.A., Lapteva U.V. *Sotsium i vlast'*, 2017, no. 5 (67), pp. 14-19.
  5. Koroleva A.S. *Innovatsionnye protsessy v usloviyakh globalizatsii mirovoy ekonomiki: problemy, tendentsii, perspektivy (IPEG-2021) : Sbornik nauchnykh trudov, Praga, Cheshskaya Respublika, 14 maya 2021 goda* [Innovative processes in the context of the globalization of the world economy: problems, trends, prospects (IPEG-2021): Collection of scientific papers, Prague, Czech Republic, May 14, 2021] / ed. P.A. Neverov, B.A. Amanzholova. Prague: Vedecko vydavatelske centrum Sociosfera-CZ s.r.o., 2021, pp. 83-88.
  6. Lobanov A.V., Dobroskok V.V. *Uspekhi v khimii i khimicheskoy tekhnologii*, 2021, vol. 35, no. 11(246), pp. 22-24.
  7. Safonova V. V. *Uchenye zapiski natsional'nogo obshchestva prikladnoy lingvistiki*, 2013, no. 4(4), pp. 53-72.
  8. Sinichkina A.A. *Dialog kul'tur v kontekste obrazovatel'noy deyatel'nosti : Sbornik materialov Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, Naberezhnye Chelny, 11 dekabrya 2019 goda* [Dialogue of cultures in the context of educational activities: Collection of materials of the All-Russian scientific and practical conference, Naberezhnye Chelny, December 11, 2019]. Naberezhnye Chelny: Naberezhnye Chelny State Pedagogical University, 2019, pp. 420-423.
  9. Blanka Klimova. Use of Virtual Reality in Non-Native Language Learning and Teaching. *Procedia Computer Science*, 2021, vol. 192, pp. 1385-1392. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.08.141>
  10. Class VR. <https://www.classvr.com/> (accessed July, 17 2022)
  11. Kamińska D. et al. Virtual reality and its applications in education: Survey. *Information*, 2019, vol. 10, no. 10, pp. 318. <https://doi.org/10.3390/info10100318>
  12. Legault J. et al. Immersive virtual reality as an effective tool for second language vocabulary learning. *Languages*, 2019, vol. 4, no. 1, p. 13. <https://doi.org/10.3390/languages4010013>

13. Mondly VR. Practice languages in virtual reality. <https://www.mondly.com/vr> (accessed July, 17 2022)
14. Oyelere S. S. et al. Exploring the trends of educational virtual reality games: a systematic review of empirical studies. *Smart Learning Environments*, 2020, vol. 7, no. 1, pp. 1-22. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00142-7>
15. Parmaxi A. Virtual reality in language learning: A systematic review and implications for research and practice. *Interactive learning environments*, 2020, pp. 1-13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1765392>
16. Shih Y. C. A virtual walk through London: Culture learning through a cultural immersion experience. *Computer Assisted Language Learning*, 2015, vol. 28, no. 5, pp. 407-428. <https://doi.org/10.1080/09588221.2013.851703>

#### **ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ**

**Синичкина Анастасия Александровна**, доцент кафедры романо-германских языков и методик их преподавания, кандидат филологических наук, доцент  
*Набережночелнинский государственный педагогический университет*  
ул. Р.М. Низаметдинова, 28, Набережные Челны, Республика Татарстан, 423806, Российская Федерация  
[ladyasa@mail.ru](mailto:ladyasa@mail.ru)

#### **DATA ABOUT THE AUTHOR**

**Anastasia A. Sinichkina**, Assistant professor, Department of the Roman and Germanic Languages and Methods of their Teaching, PhD in Philology  
*Naberezhnye Chelny Pedagogical University*  
R.M. Nizametdinov St., 28, Naberezhnye Chelny, Tatarstan Republic, 423806, Russian Federation  
[ladyasa@mail.ru](mailto:ladyasa@mail.ru)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8163-6099>

Поступила 01.08.2022

После рецензирования 02.09.2022

Принята 26.09.2022

Received 01.08.2022

Revised 02.09.2022

Accepted 26.09.2022