**КРАТКИЙ ОБЗОР ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ С ЭЛЕМЕНТАМИ ВИРТАУЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Повсеместная цифровизация общества все больше проникает в образование. В настоящее время в данной области реализуется несколько национальных проектов, направленных на формирование цифровых компетенций как у преподавателей, так и у обучающихся: «Цифровая школа», «Современная цифровая образовательная среда» и др. Данные проекты носят статус приоритетных и призваны обеспечить высокое качество и доступность образования всех видов и уровней.

В качестве наиболее перспективных на сегодняшний день многие ученые называют технологии дополненной реальности, которые позволяют наложить на реальный мир объекты виртуальной реальности. Данные технологии позволяют моделировать учебные ситуации на качественно ином уровне, значительно повышая наглядность обучения и оптимизируя весь образовательный процесс.

В России впервые технологии дополненной реальности в образовательный процесс ввели преподаватели Московского института открытого образования в 2015 г., а с 2017 года сотрудники Дальневосточного федерального университета совместно с представителями Департамента информационных технологий г. Москвы разрабатывают инструменты виртуальной реальности. Однако данные разработки не получили широкое распространение.

Более популярными в нашей стране при изучении иностранных языков являются следующие приложения с элементами виртуальной реальности: VR Learn English, PanoLingo, Virtual Speech, и др., социальные сети VRChat и Altspace.

Виртуальная платформа VTime направлена прежде всего на развитие коммуникативных навыков и предлагает как общение со старыми друзьями, так и знакомство с новыми. Однако для использования данной платформы необходимо приобрести дополнительное устройство виртуальной реальности – шлем, что снижает возможности ее массового применения.

Виртуальные платформы Class VR, Rumii, Engage VR предоставляют пользователям широкие возможности работы с текстами, просмотром видео, созданием презентаций и т.д. Данные платформы могут использоваться для дистанционного и смешанного обучения, так как позволяют вмещать в виртуальное пространство большую аудиторию. Подобные платформы помогают обучающимся преодолеть психологические барьеры в построении высказываний на иностранном языке, открыто выражать свое мнение без страха ошибок.

Особого внимания заслуживают приложения VR Learn English и PanoLingo, максимально сосредоточенные на обучении лексики.

Приложение виртуальной реальности Fluent U позволяет изучать иностранный язык с помощью просмотра аутентичных фильмов, мультфильмов и новостных роликов разной сложности в зависимости от уровня владения языком обучающегося. Каждый клип сопровождается интерактивными надписями, позволяющими найти незнакомые слова и понять смысл видео, для полного понимания даны вопросы для обсуждения.

Как видно, количество приложений виртуальной реальности, используемых для обучения иностранному языку увеличивается с каждым годом. Вместе с тем, следует отметить, что большая часть приложений может быть использована исключительно в комплексе с аудиторными занятиями.