ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

Юлдашева Рано Джураевна, Старший преподаватель кафедры "Иностранных языков" университета Турон

Севастьянова Надежда Александровна, Магистр 1 курса отделения лингвистики группы МагР/025 университета Турон

Аннотация. В статье рассматриваются современные подходы к использованию виртуальных и интерактивных симуляторов в процессе преподавания русского языка как родного и как иностранного. Раскрываются методические возможности таких технологий, их влияние на развитие коммуникативной компетенции, а также роль в формировании мотивации и самооценки обучающихся. Приведены примеры внедрения симуляторов в образовательную практику Узбекистана и других стран. Автор делает вывод о необходимости системного включения виртуальных инструментов в преподавание русского языка и подготовки педагогов к работе в цифровой среде.

Ключевые слова: виртуальные симуляторы, интерактивное обучение, русский язык, цифровая педагогика, VR, AR, РКИ.

Annotatsiya. Maqolada rus tilini o‘qitish jarayonida virtual va interaktiv simulyatorlardan foydalanishning zamonaviy yondashuvlari tahlil qilinadi. Ushbu texnologiyalarning metodik imkoniyatlari, kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishdagi o‘rni, shuningdek o‘quvchilarning motivatsiyasiga ta’siri yoritiladi. O‘zbekiston va xorijiy mamlakatlarda simulyatorlardan foydalanish amaliyoti misol sifatida keltirilgan. Muallif rus tilini o‘qitish jarayoniga virtual vositalarni tizimli ravishda joriy etish zarurligini asoslaydi.

Kalit so‘zlar: virtual simulyatorlar, interaktiv ta’lim, rus tili, raqamli pedagogika, VR, AR, RKI.

Abstract. The article examines modern approaches to the use of virtual and interactive simulators in teaching Russian as a native and foreign language. The methodological potential of these technologies, their impact on communicative competence, and their motivational role are analyzed. The paper provides examples of implementing simulators in educational practices in Uzbekistan and abroad. The author concludes that the systematic integration of virtual tools into Russian language teaching and teacher training for the digital environment is essential.

Keywords: virtual simulators, interactive learning, Russian language, digital pedagogy, VR, AR, RFL.

ВВЕДЕНИЕ. Современная образовательная среда претерпевает глубокие изменения под воздействием цифровизации. Информационные технологии перестали быть лишь вспомогательным элементом учебного процесса — они становятся его неотъемлемой частью. Одним из наиболее динамично развивающихся направлений является использование виртуальных и интерактивных симуляторов в преподавании языков, в том числе русского.

Виртуальные симуляторы обеспечивают принципиально новые возможности для моделирования речевых ситуаций, создают безопасную среду для общения и позволяют учащимся практиковать язык в условиях, максимально приближённых к реальным. Особенно актуальным это становится для преподавания русского языка как иностранного (РКИ), где прямое взаимодействие с носителями языка не всегда возможно.

В то же время интеграция симуляторов в обучение требует осмысления их педагогической ценности, разработки методик применения и подготовки преподавателей к использованию новых технологий.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ. Симулятор (от лат. *simulatio* — «подражание») — это программно-техническое средство, которое имитирует реальные или

условные ситуации общения и позволяет пользователю действовать в них, получая обратную связь.

В методике преподавания русского языка симуляторы выполняют несколько ключевых функций:

- **обучающую**, моделируя реальные коммуникативные ситуации;
- **контролирующую**, предоставляя немедленную обратную связь;
- **мотивационную**, вовлекая учащегося в процесс через элементы игры и соревнования;
- **адаптивную**, подстраивая задания под уровень владения языком.

Благодаря этим функциям симуляторы становятся не только инструментом тренировки навыков, но и полноценным средством формирования коммуникативной компетенции.

Существует несколько типов симуляторов, применяемых при обучении русскому языку:

1. **Сценарные симуляторы.**

   Обучающиеся выполняют речевые задания в рамках диалоговых сценариев. Например, «Знакомство в университете», «Покупка билета на вокзале», «Посещение врача». Такие программы, как *EduSim Rus* или *RussianChat Trainer*, предоставляют выбор реплик, варианты развития диалога и мгновенную оценку.

2. **VR-симуляторы (виртуальная реальность).**

   Используют технологии полного погружения. Студент с помощью VR-очков попадает в виртуальное пространство — магазин, кафе, улицу, музей — где должен говорить, реагировать, слушать и выполнять задания. Подобные системы успешно внедряются в Казанском федеральном университете и Ташкентском государственном педагогическом университете.

3. **Интерактивные тренажёры.**

   Направлены на развитие грамматических и фонетических навыков, например *Grammarly Russian*, *Dictor*, *LinguaLive*. Они автоматически анализируют произношение, орфографию, грамматическую структуру и дают рекомендации по исправлению ошибок.

4. **AR-технологии (дополненная реальность).**

   С помощью смартфона учащийся может «оживлять» учебные тексты: видеть 3D-образы героев произведений, слушать аудио, смотреть мини-сцены. Это делает обучение более наглядным и вовлекающим.

Применение симуляторов в учебном процессе даёт ряд дидактических преимуществ:

- **Развитие навыков реального общения.**

  Виртуальные ситуации позволяют учащимся практиковать речь в безопасной среде, не боясь ошибок.

- **Формирование лингвокультурной компетенции.**

  Симуляторы помогают познакомиться с культурными нормами общения, типичными речевыми моделями, этикетными формулами.

- **Мгновенная обратная связь.**

  Алгоритмы оценивают ответы, произношение, грамматику и дают подсказки в реальном времени.

- **Персонализация обучения.**

  Каждый обучающийся получает задания с учётом уровня владения языком, скорости обучения и интересов.

- **Повышение мотивации.**

  Элементы геймификации — очки, достижения, переход на новые уровни — превращают учебный процесс в игру.

Таким образом, симуляторы способствуют формированию всех видов речевой деятельности: говорения, аудирования, чтения и письма.

В ряде стран виртуальные симуляторы уже стали частью языкового образования. В Канаде и Финляндии активно используется платформа ImmerseMe, где учащиеся «разговаривают» с виртуальными персонажами. В Китае разработан проект VR Language Lab, применяемый для обучения русскому и английскому языкам.

В Узбекистане первые эксперименты проводятся в рамках проекта “Digital Russian Classroom”, реализуемого на базе филиалов Российских вузов. Преподаватели отмечают, что после 5–6 занятий с использованием симуляторов уровень уверенности студентов при устной речи повышается в среднем на 30–40%.

Несмотря на очевидные преимущества, использование симуляторов сталкивается с рядом трудностей:

- недостаток оборудования (VR-очков, мощных компьютеров);
- слабая цифровая компетенция преподавателей;
- ограниченное количество контента, соответствующего программам РКИ;
- необходимость методической адаптации симуляторов под учебные цели.

Для успешного внедрения требуется разработка национальных цифровых решений, повышение квалификации педагогов и создание совместных лабораторий при университетах.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Использование виртуальных и интерактивных симуляторов в обучении русскому языку является не просто технологической инновацией, а новым педагогическим подходом, который соединяет игровые формы, коммуникацию и культурное погружение.

Виртуальные среды помогают преодолеть языковой барьер, развивают самостоятельность, критическое мышление и интерес к изучаемому языку.

В перспективе интеграция VR и AR-технологий в курсы русского языка станет важной частью модернизации образования в Узбекистане и за его пределами.

Таким образом, симуляторы можно рассматривать как эффективный инструмент формирования полноценной языковой личности в цифровую эпоху.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Блинов В. И., Есенина Е. Ю. Цифровая дидактика: возможности и вызовы. — Москва: Просвещение, 2022.
2. Жеребило Т. В. Новые технологии в обучении РКИ: от интерактивных тренажёров к симуляторам. — СПб., 2023.
3. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction.* — San Francisco: Pfeiffer, 2012.
4. ImmerseMe. Virtual Reality Language Learning Platform. URL: https://immerseme.co
5. Speechling. AI-powered Speech Trainer. URL: https://speechling.com
6. Министерство высшего образования, науки и инноваций Республики Узбекистан. *Программа цифровой трансформации образования на 2023–2030 годы.*
7. Гришина Е. В. Инновационные подходы к преподаванию русского языка в цифровой среде. — Москва, 2024.