

Litera

Правильная ссылка на статью:

Стенько И.А., Волкова Н.С., Стенько А.И. Иммерсивные технологии виртуальной реальности в преподавании делового английского языка на примере РУДН им. П. Лумумбы: текущее состояние и перспективы // Litera. 2025. № 5. DOI: 10.25136/2409-8698.2025.5.73820 EDN: REJOLS URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=73820](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73820)

## Иммерсивные технологии виртуальной реальности в преподавании делового английского языка на примере РУДН им. П. Лумумбы: текущее состояние и перспективы

Стенько Ирина Александровна

ORCID: 0009-0005-7296-5359

ассистент; кафедра иностранных языков Высшей школы управления; Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы

117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6

✉ [stenko-ia@rudn.ru](mailto:stenko-ia@rudn.ru)



Волкова Наталья Сергеевна

старший преподаватель; кафедра иностранных языков Высшей школы управления; Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы

Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6

✉ [volkova-ns@rudn.ru](mailto:volkova-ns@rudn.ru)



Стенько Александр Иванович

ORCID: 0000-0002-0951-7597

ассистент кафедры истории философии; факультет гуманитарных и социальных наук (ФГСН); Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы

117198, Россия, г. Москва, Обручевский р-н, ул. Миклухо-Маклая, д. 6

✉ [stenko-ai@rudn.ru](mailto:stenko-ai@rudn.ru)



---

[Статья из рубрики "Языкознание"](#)

**DOI:**

10.25136/2409-8698.2025.5.73820

**EDN:**

REJOLS

**Дата направления статьи в редакцию:**

24-03-2025

**Аннотация:** Актуальность статьи обусловлена современными тенденциями в развитии лингвистической науки и практики, в рамках которых эффективное освоение профессионально-ориентированных языковых компетенций всё чаще сопряжено с потребностью формирования как можно более реалистичной среды обучения. Цель исследования – анализ накопленного к настоящему времени в РУДН имени Патриса Лумумбы методологического опыта внедрения иммерсивных технологий виртуальной реальности в процесс преподавания делового английского языка, а также выявление на этой основе оптимальных моделей обучения, способствующих развитию ключевых профессиональных навыков и умений учащихся. Объектом исследования в работе выступает сфера преподавания иностранных языков, в том числе с применением различных современных технологических решений. Предмет исследования – специально разработанные в профильном структурном подразделении РУДН (Лаборатория виртуальной реальности) тренинговые модули и учебные методические комплексы профессионально-ориентированного английского языка, основанные на иммерсивных VR – технологиях (всего 66 специализированных программ подготовки студентов различного профиля – инженеров, экологов, экономистов и юристов, специалистов сферы гостеприимства и ресторанного бизнеса). В исследовании использованы общенаучные и специальные методы: обобщение и классификация, дедукция и индукция, анализ административно-нормативных и методических документов. Практическая значимость статьи заключается в предоставлении другим российским вузам, планирующим внедрение иммерсивных технологий виртуальной реальности в программы преподавания английского языка в деловой сфере, возможности использования соответствующих материалов и наработок РУДН. Научная новизна исследования заключается в реализации ранее не проводившегося анализа результатов опроса-анкетирования студентов относительно как их общей оценки действующих сейчас в РУДН VR – курсов делового английского языка, так и степени влияния данного рода методических нововведений на эффективность образовательного процесса. В результате исследования выявлены оптимальные модели применения иммерсивных сред в преподавании английского в деловой сфере, ориентированные на развитие у студентов не только языковых навыков, но также когнитивных и коммуникативных способностей. Полученные результаты будут полезны для дальнейшего изучения долгосрочного влияния VR – технологий на успеваемость студентов, их воздействия на здоровье и психофизиологическое состояние учащихся.

**Ключевые слова:**

профессионально-ориентированное обучение, цифровое образование, виртуальная реальность, современные учебные программы, иностранные языки, иммерсивные технологии, мотивация к обучению, технологическое развитие, ускорение учебного процесса, английский как иностранный

**Введение**

Современные технологии создания иммерсивных сред, прежде всего виртуальная реальность (Reality – VR), в настоящее время являются одним из наиболее активно развивающихся цифровых образовательных инструментов [\[16, с.234-237\]](#). Эта тенденция обуславливает значительную реорганизацию и трансформацию образовательных процессов, актуализируя вопрос необходимости выработки и внедрения новых подходов

к ведению курсов и программ различной направленности для учащихся разного возраста.

Не является в этом контексте исключением и сфера профессионально-ориентированного обучения иностранным языкам, в частности английскому. С учетом традиционной, но дополнительно возрастающей значимости английского языка в деловой сфере в течение последних нескольких лет, на фоне фактического разрыва торгово-экономических связей со странами Евросоюза и связанного с этим снижения востребованности европейских языков, считаем необходимым обратить особое внимание на данную область знаний. Предмет делового английского языка представляет собой дисциплину, которая требует не только лингвистической подготовки, но и развития когнитивных способностей, навыков профессиональной коммуникации и межкультурного взаимодействия.

Использование в преподавании иностранных языков традиционных методических пособий, таких как учебники, аудио-, видео- и визуальные материалы, хотя и сохраняют свое основополагающее значение в процессе обучения, зачастую не могут обеспечить достаточный уровень интерактивности и практической направленности.

Это особенно актуально для делового английского, где слушателям важно отрабатывать лингвистические и прочие сопутствующие навыки в условиях, максимально приближенных к реальным. В данном контексте иммерсивные технологии VR предлагают уникальные возможности для создания интерактивных, адаптивных и персонализированных учебных сред.

В РУДН имени Патриса Лумумбы к настоящему времени накоплен достаточно широкий методологический опыт внедрения иммерсивных технологий виртуальной реальности в процесс преподавания делового английского языка. Обобщение и анализ приобретенных вузом компетенций в этой области, как представляется, могут быть взяты за основу для достижения целей определения и критической оценки преимуществ и недостатков ключевых подходов и моделей цифрового обучения, способствующих развитию профессиональных навыков и компетенций учащихся.

Для достижения заявленной в исследовании цели были решены следующие задачи:

- систематизировать основные хронологические этапы теоретической концептуализации и практической интеграции VR-технологий в систему высшего образования в целом и в процесс профессионально-ориентированного обучения иностранным языкам;
- проанализировать накопленную к настоящему времени в РУДН методологическую, методическую и технологическую базу для использования возможностей виртуальной реальности в преподавании делового английского, рассмотреть примеры использования VR и иммерсивных технологий с точки зрения их влияния на мотивацию студентов и эффективность обучения в целом;
- классифицировать на выше обозначенной основе ключевые современные направления применения иммерсивных сред в сфере профессионально-ориентированного изучения английского языка, определить и актуализировать их слабые и сильные стороны, предопределяющие перспективы дальнейшего применения данного рода технологий.

### **Теоретический и практический генезис применения VR-технологий в профессионально-ориентированном обучении английскому языку**

Методические, методологические, дидактические и прочие вопросы оптимизации

обучения профессионально-ориентированному иностранному языку как никогда ранее актуальны в современных условиях быстрого развития компьютерных и цифровых технологий [\[1, с. 401\]](#).

При подготовке статьи был изучен обширный массив концептуально-теоретических работ, посвященных проблемам внедрения инновационных методов и технологий в процесс обучения иностранным языкам в деловой сфере, прежде всего англоязычной (Чилингарян, Сорокина, 2024; Аралова, 2022; Червякова, 2018), а также базовые положения лингвистической и педагогической теории преподавания английской бизнес-коммуникации (Воевода, Шпынова, 2023; Галанина, Беспалова, 2022; Малюга, МакКарти, 2021).

Все исследователи сходятся во мнении, что проблема внедрения инновационных форм и методов преподавания делового английского языка находится сейчас в фокусе все более пристального внимания как иностранных, так российских исследователей, которые солидаризируются в признании того факта, что умелое сочетание традиционных методов обучения с наиболее передовыми технологиями помогает значительно повысить эффективность образовательного процесса, сделать атмосферу в учебной группе креативной, оригинальной, в значительной степени, повышая заинтересованность и мотивацию студентов [\[2, с. 292\]](#).

При этом К. П. Чилингарян и Л. С. Сорокина подчеркивают, что подобный постоянный поиск путей оптимизации образовательного процесса особенно актуален для делового (иностранного) языка, который отличается от так называемого повседневного языка. Так, корпоративная культура той или иной бизнес-сферы оказывает влияние на выбор лексических средств, грамматики и стиля. В результате модель делового общения должна научить коммуникаторов быть гибкими, а студенты таким образом, как предполагается, заблаговременно получают навыки общения на целевом, зачастую имеющем ряд уникальных особенностей, языке [\[3, с. 25\]](#).

Весьма инструментальными и эффективными в данном плане являются технологии виртуальной реальности (Virtual Reality – VR), позволяющие сформировать для обучающегося создания языковой опыт полного погружения в специализированную иноязычную среду [\[15, с. 391-416\]](#). С точки зрения относительно общепринятой научной дефиниции, виртуальную реальность можно охарактеризовать как информационную иммерсивную технологию, осуществляющую имитацию окружающей действительности (зрительных образов, звука, объема сконструированных объектов) с помощью специальных компьютерных средств (компьютера, аудиовизуального шлема, перчаток, силового жилета, сапог и др.) и позволяющую пользователю погрузиться в искусственно созданную среду, где он может взаимодействовать с объектами и персонажами [\[17, с.156\]](#). Иммерсивные технологии включают в себя не только VR, но и дополненную реальность (Augmented Reality), смешанную реальность (Mixed Reality) и другие формы интерактивных сред, которые создают ощущение присутствия и вовлеченности [\[4\]](#).

А. А. Атабекова среди ключевых способов использования VR-технологий для изучения языков выделяет следующие [\[5\]](#).

- Иммерсивные «языковые путешествия», виртуальные посещения страны изучаемого языка, знакомство с ее культурой, историей и традициями, общение с жителями-носителями изучаемого языка. Такая практика помогает совершенствовать умение использовать язык в конкретных ситуациях общения с носителями – представителями

конкретной страны.

- Интерактивные занятия и симуляции на основе сценариев виртуального общения в различных типовых ситуациях общения (визит к врачу, посещение ресторана, покупки и т. д.).
- Геймификация обучения, проектирование на основе VR-технологий и реализация обучающих игры, которые предлагают решение задач посредством применения языковых умений. Продвижение вперед через определение уровней учащихся в части владения языком и получение ими наград мотивирует к дальнейшему обучению. В этом аспекте также можно отметить и расширение практик VR-квестов, например, на английском языке.
- Персонализированность обучения посредством VR-технологий, которые способны адаптироваться под индивидуальные потребности учащихся и таким образом обеспечивают анализ прогресса студента и обратную связь с ним путем анализа ошибок и рекомендаций по их преодолению. Данные технологии также обеспечивают возможность настраивать уровень сложности и тематику занятий в зависимости от уровня знаний и интересов учащихся.

К ключевым признаваемым сейчас лингвистами-теоретиками и преподавателями-практиками преимуществам технологии VR относится, безусловно, ее иммерсивная составляющая. Виртуальная реальность создает ощущение полного погружения и присутствия в реальной среде, что способствует более глубокому вовлечению в процесс обучения.

Исследования показывают, что иммерсивные технологии улучшают запоминание и понимание материала [\[6, с. 230\]](#). Применяя данного рода технологическую базу, студенты имеют возможность практиковать навыки делового общения без страха совершить ошибку (то есть попадают в достаточно комфортную и безопасную среду), что особенно важно для начинающих [\[7, с. 239\]](#). VR в целом позволяет создавать сценарии, которые максимально приближены к жизненному бизнес-общению, что помогает студентам лучше подготовиться к профессиональной деятельности [\[8, с. 85\]](#), а также создает возможности для моделирования приближенных к реальным условиям ситуации с учетом профессиональных особенностей той или иной деловой сферы, что помогает студентам лучше понимать контекст делового общения [\[9, с. 115\]](#).

### **Профильная методологическая, методическая и технологическая база РУДН имени Патриса Лумумбы**

В РУДН функционирует собственная лаборатория виртуальной реальности, разрабатывающая во взаимодействии с профильными факультетами широкий спектр тематических тренинговых модулей и учебных методических комплексов. Всего в вузе к настоящему времени внедрено 66 VR – курсов обучения английскому языку [\[10\]](#).

Занятия проводятся, как правило, с использованием виртуального тренажера (симулятора) и включают в себя теоретическую и практическую части. В тренажере имеется несколько «локаций», где наглядно демонстрируются возможные предметы и объекты, свойственные какой-либо специализированной деловой сфере, а также интегрированы субъекты профессиональной деятельности.

На каждой локации студенты должны выполнить различные задания и имеют

возможность от первого лица «попробовать себя» в различных ролях – от инженера, архитектора до продавца-коммивояжера или топ-менеджера нефтетрейдинговой компании. При прохождении локаций у студента формируется более четкое представление о работе предприятия той или иной деловой сферы, отрабатываются лексические, грамматические и коммуникативные навыки, свойственные для конкретных бизнес-реалий [\[11\]](#).

Так, среди уже действующих в вузе VR – курсов: профильные модули по английскому языку для студентов различных профилей – инженеров, экологов, экономистов и юристов. Специалистами вуза также в настоящее время разрабатывается иммерсивный англоязычный тренажер к лишь недавно введенной в систему российского высшего образования дисциплину – «История религий России» (History of Religions in Russia) [\[12, С.1-9\]](#).

Кроме того, например, на базе Высшей школы управления РУДН разработана программа тренажера по теме «Функционирование гостиницы», а также на финальном этапе разработки находится тренажер «Служба общественного питания гостиницы» (F&V Department). При использовании данного тренажера у студентов будет возможность с помощью метода телепортации перемещаться по различным отделам службы общественного питания, в том числе кухне и иным внутренним помещениям, что в обычной практике представляется невозможным, в связи с санитарными условиями и ограничениями. В каждом отделе у обучающихся будет возможность ознакомиться с интерьером и техническим оснащением помещения, изучить профильную лексику, пройти квиз и тестирование. При этом система фиксирует правильность ответов учащихся, и по окончании прохождения программы тренажера оценивает уровень подготовки учащегося по данному аспекту.

### **Ключевые актуальные модели применения VR в преподавании делового английского языка**

Накопленный к настоящему времени в РУДН опыт организации преподавания делового английского языка с применением иммерсивных технологий виртуальной реальности позволяет сделать вывод о высокой практической пользе VR при симуляции реальных бизнес-ситуаций. Этот опыт является де-факто не достижимым на основе традиционных методов обучения иностранным языкам (чтение, перевод, аудирование и т.д.).

Однако при помощи инновационных технологических решений студенты получают возможность принять участие в виртуальных деловых переговорах с генерируемыми (в том числе, искусственным интеллектом) персонажами, которые реагируют на действия и реплики обучающихся. Аналогичные условия «полного погружения» оказываются крайне полезны при отработке учащимися не столько языковых, сколько коммуникативных навыков презентации докладов и публичных выступлений. VR позволяет практиковать выступления перед виртуальной аудиторией, что помогает преодолеть так называемый страх сцены - stage fright [\[14, С.47\]](#).

Технологии виртуальной реальности также доказали свою эффективность в моделировании ситуаций взаимодействия студентов с воображаемыми деловыми контрагентами-иностранцами, представителями разных культур, что помогает студентам серьезно развивать свои компетенции межкультурной коммуникации с носителями языка из разных стран. Кроме того, как показал вышеописанный тренажер по функционированию Службы общественного питания гостиницы, VR позволяет создавать интерактивные игры и задания, которые делают процесс обучения более увлекательным,

когда студенты могут участвовать в виртуальных квестах, где они должны использовать деловой английский для решения задач и взаимодействия с различными персонажами.

В рамках данного исследования, кроме прочего, среди учащихся РУДН имени Патриса Лумумбы был проведен мини-опрос. Цель мониторинга состояла в получении от студентов первичного фидбека относительно их оценки и степени удовлетворенности методическим нововведением в процесс изучения делового английского на основе иммерсивной VR-технологии.

К задачам мониторинга относилось:

- определение отношения учащихся к процессу внедрения VR-технологий в программу делового английского языка;
- оценка содержания и организации данного рода методик;
- провести сравнительный анализ подходов студентов (степень вовлеченности, мотивация и проч.) к занятиям, организованным как с применением VR, так и без иммерсивных технологий;
- выявить проблемные зоны в процессе получения образования.

Решение основной цели и задач осуществлялось путем проведения анкетного опроса среди студентов в период с 01.02.2025 по 28.02.2025 и методом последующей статистической обработки полученных данных. Предметом исследования стало качество образовательного процесса при обучении бизнес-английскому, а объектом выступили студенты 1 - 3 курсов дневной формы.

Всего в опросе приняло участие 162 респондентов, из которых 39 % от общего числа опрашиваемых составляли учащиеся первого курса бакалавриата по негуманитарным направлениям подготовки, 34 – второго курса, 27 % – третьего курса. Наибольший охват опрашиваемых был достигнут в Высшей школе управления РУДН по учебным программам «Туризм», «Гостиничное дело».

Анкета состояла из 5 вопросов открытого типа:

- Как бы вы охарактеризовали свои основные впечатления по получении первого опыта изучения английского с применением иммерсивных VR?
- Сравнивая «традиционные» групповые занятия и VR-курс делового английского языка, в каком из случаев вы чувствовали себя более погруженными в учебный процесс и обладали меньшим временем для посторонних дел (просмотр ленты сообщений смартфона и т.д.)?
- Какой из вариантов ведения занятий вам представляется более эффективным с точки зрения эффективности практического освоения материала (запоминание лексики, отработка навыков разговорной речи и т.д.)?
- Смогла ли система VR - тренажера адаптировать уровень сложности материала под ваши индивидуальные потребности?
- Укажите основные трудности, с которыми вы столкнулись в рамках проведения VR-занятий?

Согласно результатам указного опроса-анкетирования, одним из значимых позитивных

итогах использования иммерсивных технологий VR в обучении деловому английскому является очевидное повышение мотивации и вовлеченности студентов в образовательную программу. Виртуальная реальность, по заключению самих обучающихся, делает процесс обучения более увлекательным и мотивирующим, а студенты могут видеть непосредственные результаты своих действий, что повышает их интерес к обучению.

Второй по популярности среди опрошенных учащихся критерий при оценке VR – возможность развивать практические навыки. Студенты декларировали удовлетворенность тем обстоятельством, что благодаря инновационным технологическим решениям они имели возможность практиковать навыки делового общения в условиях, максимально приближенных к реальным, что помогает им лучше подготовиться к профессиональной деятельности.

Третий выявленный в ходе анкетирования положительный аспект VR в преподавании делового английского – фактор высокой персонализации обучения. Среди целевой студенческой аудитории значительный позитивный отклик нашло то обстоятельство, что иммерсивные технологии могут быть адаптированы под индивидуальные потребности и уровень подготовки каждого студента, повышая тем самым общую эффективность обучения.

Необходимо признать, что в ходе исследования выявлен и ряд проблемных моментов в процессе внедрения и реализации VR-программ, курсов и тренажеров. Среди них, например, достаточно высокая стоимость оборудования и затратность разработки программного обеспечения, необходимость организации регулярных курсов повышения квалификации для профессорско-педагогического состава.

Отдельное место в этом ряду занимает установленные опытным путем случаи медицинских противопоказаний для отдельных студентов в отношении использования оборудования виртуальной реальности. Хотя эти прецеденты носили единичный характер, незначительный процент студентов даже при непродолжительном (менее 15 минут) использовании специальных VR-устройств (гарнитуры, очки) начинал испытывать головокружение и недомогание.

## **Заключение**

Накопленный в РУДН имени Патриса Лумумбы и обобщенный в данной статье опыт применения иммерсивных технологий виртуальной реальности в преподавании делового английского языка показывает, что VR представляет собой значимый инструмент повышения эффективности профессионально-ориентированного обучения иностранным языкам. Рассмотренные инновационные технологические решения позволяют создавать интерактивные, адаптивные и персонализированные учебные среды, которые способствуют более качественному и быстрому усвоению специализированного языкового и профессионального материала. В будущем, с развитием соответствующих технологий и снижением их стоимости, VR может стать безальтернативной частью образовательного процесса, предоставляя студентам уникальные возможности для практики и совершенствования навыков делового общения и повышения тем самым своей конкурентоспособности на рынке труда по окончании вуза.

Для дальнейшего исследования важно изучить долгосрочное влияние данного рода технологий на успеваемость студентов и их реальное влияние на здоровье и психофизиологическое состояние обучающихся. Кроме того, необходимо разработать стратегии для преодоления технических и этических вызовов, связанных с



использованием VR и иммерсивных технологий в образовании.

В то же время, подводя итоги, представляется целесообразным обратить внимание на то, что тщательная доработка и внедрение в вузах РФ иммерсивных технологий виртуальной реальности безусловно позитивно скажется на конкурентоспособности российской высшей школы и будет полезно в рамках текущих устремлений учебных заведений Российской Федерации по стимулированию экспорта отечественного образования за рубеж [13, с. 142].

## Библиография

1. Аралова С. Г., Кулахметова М. С. Особенности использования VR-технологий в области языкового образования // Вестник Кокшетауского университета им. Ш. Уалиханова. Серия филологическая. 2022. № 1. DOI: 10.59102/kufil/2022/iss1art10 EDN: FPSPFU.
2. Атабекова А. А. Виртуальная реальность в изучении языков: глубокое погружение в культурное многообразие и особенности разных профессий. 2024. URL: <https://snob.ru/profile/414702/blog/3094850/?ysclid=m8lmooiyeq10723393>.
3. Большой энциклопедический словарь. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/es/72545/%D0%92%D0%98%D0%A0%D0%A2%D0%A3%D0%90%D0%9B%D0%AC%D0%9D%D0%90%D0%9F>.
4. Воевода Е. В., Шпынова А. И. Применение технологий искусственного интеллекта при изучении делового английского (на примере письменных заданий) // Мир науки, культуры, образования. 2023. № 5(102).
5. Галанина Д. С., Беспалова Ю. Е. Роль английского языка в международном деловом общении // StudNet. 2022. Т. 5, № 6. DOI: 10.55186/26584964\_2022\_5\_6\_3 EDN: AJKERY.
6. Карасева Е. В. Из опыта использования инновационных технологий в процессе обучения иностранному языку в неязыковом вузе // Инновационные технологии обучения иностранному языку в вузе и школе: реализация современных ФГОС: Сборник научных трудов по материалам Четвертой Международной научно-практической конференции: в 2-х частях, Воронеж, 19-20 февраля 2019 года / Ответственный редактор М. В. Щербакова; Воронежский государственный университет. Том Часть 1. Воронеж: Воронежский государственный университет, 2019. EDN: UFYALY.
7. РУДН имени П. Лумумбы, официальный сайт. Описание VR-программ вуза. 2025. URL: <https://www.rudn.ru/media/news/education/bez-game-over-studenty-rudn-budut-praktikovat-yazyki-v-virtualnoy-realnosti>.
8. РУДН имени П. Лумумбы, официальный сайт. Страница лаборатории виртуальной реальности. 2025. URL: <https://www.rudn.ru/about/struktura-rudn/units/pervyy-prorektor-prorektor-po-obrazovatelnoy-deyatelnosti/centr-razvitiya-cifrovyyh-tehnologiy-v-obrazovatelnyh-processah/laboratoriya-virtualnoy-realnosti>.
9. Стенько А.И., Стенько И.А. Новый курс «История религий России»: не только общеобразовательная дисциплина, но и элемент культурной и образовательно-научной дипломатии (анализируя первые итоги преподавания на английском языке курса "History of Religions in Russia" для иностранных студентов) // Политика и Общество. 2024. № 4. С. 1-9. DOI: 10.7256/2454-0684.2024.4.71957 EDN: MOXYMM URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=71957](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71957)
10. Стенько И. А. Реализация корпоративной социальной политики в системе высшего образования: обобщение опыта РУДН им. П. Лумумбы // Социология. 2024. № 7.
11. Червякова Л. Д., Пономаренко Е. Б. Инновационная педагогика – основа для непрерывного эффективного образования // Современные наукоемкие технологии. 2018. № 10. EDN: MGQVQD.

12. Чилингарян К. П., Сорокина Л. С. Современные тенденции преподавания английского языка в деловой сфере // Вопросы прикладной лингвистики. 2024. № 53. DOI: 10.25076/vpl.53.01 EDN: HTYLAC.
13. Arora M. Virtual reality in education: Analyzing the literature and bibliometric state of knowledge // Transforming education with virtual reality. – 2024.
14. Gonnermann Mueller J., Krueger J. M. Unlocking Augmented Reality Learning Design Based on Evidence From Empirical Cognitive Load Studies – A Systematic Literature Review // Journal of Computer Assisted Learning. – 2025. – Т. 41. – № 1.
15. Malyuga E. N., McCarthy M. "No" and "net" as response tokens in English and Russian business discourse: In search of a functional equivalence // Russian Journal of Linguistics. 2021. Vol. 25, No. 2.
16. Wen Y. The Application of Virtual Reality Technology in the Smart Teaching Platform of Business English // Proceedings of the 2024 Guangdong-Hong Kong-Macao Greater Bay Area International Conference on Education Digitalization and Computer Science. 2024.
17. Zaralli M. Virtual reality and artificial intelligence: Risks and opportunities for your business. – CRC Press, 2024.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Представленная статья на тему «Иммерсивные технологии виртуальной реальности в преподавании делового английского языка на примере РУДН им. П. Лумумбы: текущее состояние и перспективы» соответствует тематике журнала «Litera» и посвящена актуальному вопросу применения иммерсивных технологий виртуальной реальности в процесс преподавания делового английского языка.

Авторы в статье ссылаются на работы отечественных авторов, имеются ссылки в тексте на источники из списка литературы.

Также в статье указана теоретико-методологическая основа исследования, а именно авторы ссылаются на работы, посвященные проблемам внедрения инновационных методов и технологий в процесс обучения иностранным языкам в деловой сфере, прежде всего англоязычной (Чилингарян, Сорокина, 2024; Аралова, 2022; Червякова, 2018), а также базовым положениям лингвистической и педагогической теории преподавания английской бизнес-коммуникации (Воевода, Шпынова, 2023; Галанина, Беспалова, 2022; Малюга, МакКарти, 2021).

В качестве цели исследования авторы указывают - определение и критическая оценка преимуществ и недостатков ключевых подходов и моделей цифрового обучения, способствующих развитию профессиональных навыков и компетенций учащихся, а именно владению делового английского языка

В рамках исследования авторы провели среди учащихся РУДН имени Патриса Лумумбы мини-опрос для получения от студентов первичного фидбека относительно их оценки и степени удовлетворенности методическим нововведением в процесс изучения делового английского на основе иммерсивной VR-технологии. В опросе приняли участие 162 респондента, из которых 39 % от общего числа опрашиваемых составляли учащиеся первого курса бакалавриата по негуманитарным направлениям подготовки, 34 % – второго курса, 27 % – третьего курса.

Стиль и язык изложения материала является достаточно доступным для широкого круга читателей.

Практическая значимость статьи четко обоснована. Статья по объему соответствует

рекомендуемому объему от 12 000 знаков.

Статья достаточно структурирована - в наличии введение, заключение, внутреннее членение основной части (теоретический и практический генезис применения VR-технологий в профессионально-ориентированном обучении английскому языку; профильная методологическая, методическая и технологическая база РУДН имени Патриса Лумумбы).

К недостаткам можно отнести следующие моменты: из содержания статьи не прослеживается научная новизна. В статье отсутствуют четко сформулированные предмет, объект исследования.

Рекомендуется четко обозначить научную новизну исследования, предмет и объект исследования. Также будет целесообразным добавить о перспективах дальнейшего исследования.

Статья «Иммерсивные технологии виртуальной реальности в преподавании делового английского языка на примере РУДН им. П. Лумумбы: текущее состояние и перспективы» требует доработки по указанным выше замечаниям. После внесения поправок рекомендуется к повторному рассмотрению редакцией рецензируемого научного журнала.

## **Результаты процедуры повторного рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

На рецензирование представлена статья «Иммерсивные технологии виртуальной реальности в преподавании делового английского языка на примере РУДН им. П. Лумумбы: текущее состояние и перспективы».

Предмет исследования – потенциал применения иммерсивных технологий виртуальной реальности в преподавании делового английского языка.

Методология исследования основана на комплексном применении таких методов, как анализ научных источников, изучение практического опыта, анкетирование, обобщение данных и их систематизация, описание результатов исследования, их анализ и интерпретация.

Актуальность исследования обусловлена активным развитием и модернизацией системы образования: при обучении иностранному языку для формирования поликультурной языковой личности обучающимся крайне важно участвовать в различных ситуациях общения с представителями иной культуры, однако изучать язык среди носителей языка по разным причинам может быть недоступно и использование иммерсивных технологий виртуальной реальности для имитации естественной языковой среды может стать прекрасной альтернативой, поскольку языковые симуляторы виртуальной реальности дают возможность находиться и функционировать в условиях, приближенных к реальному общению.

Научная новизна обусловлена тем, что изучение профильной методологической, методической и технологической базы РУДН имени Патриса Лумумбы и исследование практического опыта применения иммерсивных технологий виртуальной реальности в преподавании делового английского языка позволяют проанализировать актуальные тенденции развития системы высшего образования в целом, выявить существующие проблемы и выполнить прогностический анализ перспектив применения виртуальной реальности в образовании, внести вклад в развитие теоретических и практических знаний о роли иммерсивных технологий в профессиональной подготовке кадров.

Стиль изложения научный, структура, содержание.

Статья написана русским литературным языком. Структура работы прослеживается, логика в работе представлена. Структура рукописи включает следующие разделы: введение (содержит постановку проблемы, автор аргументирует актуальность выбранной темы, сформулированы цель и задачи исследования), теоретический и практический генезис применения VR-технологий в профессионально-ориентированном обучении английскому языку (автор приводит теоретическую базу исследования, рассмотрены ключевые способы использования VR-технологий для изучения иностранных языков), профильная методологическая, методическая и технологическая база РУДН имени Патриса Лумумбы (автор отмечает, что в РУДН имени Патриса Лумумбы функционирует собственная лаборатория виртуальной реальности; дана краткая характеристика действующим в вузе VR-курсам; представлены результаты мониторинга, цель которого состояла в получении от студентов первичного фидбека относительно их оценки и степени удовлетворенности методическим нововведением в процесс изучения делового английского на основе иммерсивной VR-технологии); выводы (автор делает общие выводы); библиография (включает 13 источников).

Выводы, интерес читательской аудитории.

Исследование представляет собой работу по изучению опыта применения иммерсивных технологий виртуальной реальности в преподавании делового английского языка. Результаты исследования показывают, что виртуальная реальность представляет собой значимый инструмент повышения эффективности профессионально-ориентированного обучения иностранным языкам. Исследование имеет практическую значимость в условиях модернизации системы высшего образования.

Рекомендации автору:

1. Необходимо перепроверить оформление статьи после загрузки (выделение жирным подзаголовков: «Введение», «Ключевые актуальные модели применения VR в преподавании делового английского языка»).
2. Следуют упорядочить использование кавычек ("Туризм", "Гостиничное дело"), проверить корректность оформления ссылок (в тексте: Воевода, Шпынова, 2023; Галанина, Беспалова, 2022; Малюга, МакКарти, 2021).
3. Было бы интересно привести примеры методических разработок, использованных при изучении делового английского языка с применением иммерсивных технологий виртуальной реальности.
4. Стоит расширить библиографию, увеличив долю зарубежных работ за последние 3 года.

Материал представляет интерес для читательской аудитории и после доработки может быть опубликован в журнале «Litera».

## **Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Объектом исследования в представленной на рецензирование статье выступают VR-технологии в преподавании иностранных языков, предметом – создание иммерсивного обучения на их основе. Актуальность исследования обусловлена тем, что рассматриваемая технология на сегодняшний день – единственная «искусственная альтернатива» для сознания эффекта погружения в иноязычную среду нахождению среди носителей языка в реальном измерении.

В статье сочетается обзорный анализ источников и описание педагогического опыта, лежащего в основе исследования. Так можно говорить о том, что статья имеет

практический, научно-методический характер.

Теоретический обзор исследований выполнен на уровне достаточном для работы практического характера.

В практической части заслуживает внимание ретрансляция реального авторского опыта и описание процесса, позволяющее сформировать достаточно ясное впечатление о внедрении VR в учебный процесс даже при отсутствии собственного опыта.

Исследование может быть интересным представителям образовательных учреждений, которые активно внедряют VR-технологии в учебный процесс. С учётом того, что в работе рассматриваются общие аспекты этих технологий, результаты исследования могут быть перенесены и на другие дисциплины.

Список литературы соответствует требованиям и находит отражение на страницах работы. Работа выполнена качественным научным языком с полным соблюдением норм данного стиля. В тексте прослеживается общение автора с читателем, что позитивно для журнального жанра.

По работе имеются следующие замечания рекомендательного характера.

В статье размыт предмет исследования. Традиционно методические статьи по педагогике исследуют развитие каких-либо конкретных ЗУН, компетенций или качеств на основе каких-либо средств. Здесь же педагогическое средство рассматривается в обобщённо-обзорном виде. В тексте рассматривается очень широкий ряд аспектов использования VR, подчёркивающих роль и значимость данной технологии, но без детального методического анализа. Так статья больше напоминает материал сборника конференции. Работа выиграла, если бы, говоря о проблемах и трудностях внедрения VR, автор рассматривал именно педагогические, методические, содержательные затруднения, потому что вопросы стоимости оборудования и повышения квалификации педагогов лежат всё же в организационной плоскости, не говоря уже про медицинские вопросы, которые по нашему мнению, должны быть предметом уже отдельных исследований.

Педагогические трудности позволили бы понять недостатки VR по сравнению с традиционными технологиями, в то время как в данной работе VR-средства представлены в идеальном виде.

Указанные замечания имеют рекомендательный характер и не отменяют понимания того, что данная рукопись представляет собой текст высокого качества, отражающий реальный педагогический опыт и представляющий интерес для аудитории ввиду актуальности и современности тематики. Рукопись рекомендуется к публикации в рецензируемом журнале по педагогическому направлению.