

ВЫКАРЫСТАННЕ ТЭХНАЛОГІІ ВІРТУАЛЬНОЙ РЭАЛЬНАСЦІ Ё ПРАЦЭСЕ ВЫКЛАДАННЯ ДЫСЦЫПЛІНЫ «БЕЛАРУСКАЯ МОВА: ПРАФЕСІЙНАЯ ЛЕКСІКА»

**Качан Алена Станіславаўна,
Носік Алеся Анатоляўна**

*Беларускі дзяржаўны медыцынскі ўніверсітэт
Беларусь, Мінск*

Анатацыя. У артыкуле апісваецца структура адукацыйнага мерапрыемства з выкарыстаннем трэнажора для публічных выступленняў у віртуальнай рэальнасці. Абгрунтоўваецца эфектыўнасць распрацоўкі VR-праекта «Трэнажор для публічных выступленняў» і прапаноўваецца комплекс пратыкаванняў, які дазволіць сфарміраваць навыкі, неабходныя для публічнага выступлення.

Ключавыя словы: VR-праект, трэнажор, віртуальная рэальнасць, публічныя выступленні, камунікацыйныя навыкі, практыкаванні.

Сістэма прафесійнай падрыхтоўкі будучага ўрача ўяўляе сабой складаны комплекс узаемазвязаных кампанентаў (кагнітыўнага, эмацыянальнага, дзейсна-паводзіннага), накіраваных на гарманізацыю гуманістычнага прафесійнага складніка самасвядомасці і тэхналагічнае авалоданне асновамі практычнай дзейнасці. У дадзеных умовах ўзрастаюць патрабаванні да выкладчыкаў і студэнтаў, якія заключаюцца ў бесперапынным удасканаленні сродкаў навучання і павышэнні ўзроўню камунікацыі.

Выкладанне дысцыпліны «Беларуская мова: прафесійная лексіка» накіравана на засваенне і прафесійнае выкарыстанне беларускай навуковай тэрміналогіі, а таксама выпрацоўку ў студэнтаў уменняў правільна ўспрымаць навуковую інфармацыю на беларускай мове. У працэсе рэалізацыі гэтай мэты асаблівае месца займаюць тэксты навуковага стылю, на аснове якіх вывучаюцца асаблівасці напісання навуковых артыкулаў і спосабы іх далейшай прэзентацыі [1, с. 341].

Для студэнтаў ВНУ публічныя выступленні, такія як семінары, трэнінгі, вэбінары, лекцыі і дыскусіі, становяцца важнымі спосабамі перадачы актуальнай інфармацыі. Неабходнасць умець выразна выказаць свае думкі, пераконваць іншых, весці дыялогі і абгрунтоўваць свой пункт гледжання часта патрабуе звароту да нестандартных спосабаў. Пагружэнне навучэнцаў у віртуальнае асяроддзе з выкарыстаннем VR-праекта «Трэнажор для публічных выступленняў» зможа дапамагчы вырашыць праблему няўпэўненай камунікацыі.

Дадзены праект распрацаваны з мэтай пазнаёміць студэнтаў з патрабаваннямі да публічных выступленняў; забяспечыць умовы для развіцця ўменняў і навыкаў работы з крыніцамі вучэбнай інфармацыі; садзейнічаць развіццю ўмення фармуляваць мэты выказвання, падбіраць матэрыялы і аргументы, адказваць на пытанні і аналізаваць выступленні сваіх аднагрупнікаў;

сфарміраваць навыкі напісання і рэдагавання ўласнага тэксту на зададзеную тэму; садзейнічаць развіццю творчых адносін да вучэбнай дзейнасці.

Задача выкладчыка заключаецца ў стварэнні ўмоў для вырашэння праблемы няўпэўненай камунікацыі. Неабходнае абсталяванне – акуляры віртуальнай рэальнасці ці VR-шлем і кантролеры для ўзаемадзеяння з навакольным (віртуальным) светам [2].

Студэнт апранае VR-акуляры і аказваецца на віртуальнай сцэне перад аўдыторыяй віртуальных гледачоў, дзе можа ўдасканаліць свае камунікатыўныя навыкі і атрымаць зваротную сувязь. Ён можа загрузіць сваю прэзентацыю на экран і мяняць слайды ў працэсе выступлення. Для пачатку трэба ўключыць мікрафон і пачаць размаўляць. Сістэма ў рэальным часе распознае гаворку і аналізуе яе па крытэрыях якасці маўлення, улічваючы зрокавы кантакт з аўдыторыяй. Віртуальныя гледачы рэагуюць на выступленне (назіраецца рэакцыя ад негатыўнай да станоўчай), падчас якога могуць узнікаць розныя адцягваючыя фактары, такія як званкі тэлефона ці непаладкі з мікрафонам. Пасля завяршэння выступлення гледачы, у залежнасці ад агульнай ацэнкі, або апладзіруюць, або выказваюць незадаволенасць. Праграма аналізуе паводзіны і слоўнікавы запас студэнта, паказвае памылкі і словы-паразіты.

Такім чынам, дзякуючы займальнай і інтэрактыўнай форме навучання, павышанай канцэнтрацыі ўвагі і магчымасці атрымання зваротнай сувязі і аналітыкі, выкарыстанне VR-тэхналогіі для трэніроўкі камунікацыйных навыкаў і выступленняў дазваляе дасягнуць больш высокіх вынікаў.

Для абмеркавання публічнага выступлення няма патрэбы прысутнічаць у адным памяшканні, але важна знаходзіцца ў адной віртуальнай прасторы, выкарыстоўваючы шлемы віртуальнай рэальнасці і адпаведнае праграмнае забеспячэнне. Калектыўнае абмеркаванне і дэманстрацыя праекта ў VR скарачае час на вырашэнне арганізацыйных пытанняў [3].

Фарміраванне навыкаў публічнага выступлення на занятках па дысцыпліне «Беларуская мова: прафесійная лексіка» патрабуе выканання розных тыпаў практыкаванняў, якія будуць спрыяць пашырэнню слоўнікавага запasu, удасканаленню мовы і правільнасці маўлення. Напрыклад:

Практыкаванне на ўдасканаленне вымаўлення.

Уважліва прачытайце скорогаворку: «Патап пакаваў пакупнікам пакупкі ў пакункі». Вымавіце яе павольна, выразна прамаўляючы кожны гук. Пасля дасягнення чыстага вымаўлення, паступова павялічвайце хуткасць.

Практыкаванне на захаванне норм маўлення і лагічнасці выказвання.

У прапанаваных сказах знайдзіце і выпраўце памылкі:

1. Паводле ўяўленняў сучасных навуковых, для жыццядзейнасці нармальнай арганізма неабходна прысутнасць рэчываў біялагічна актыўных. 2. Бактэрыялогія – галіна мікрабіялогіі, якая вывучае бактэрыі і іншыя арганізмы. 3. Кожны студэнт імкнецца не прапусціць міма пытання выкладчыка і хутка падрыхтаваць адказ на іх. 4. Адыгрываючы ўсё больш актыўную ролю ў

лячэбным працэсе, права на ўдзел у прыняцці рашэння належыць пацыенту. 5. Назіраюцца паўторныя рэцыдывы гэтай хваробы. 6. Большая палавіна класа ўзяла ўдзел у алімпіядзе па біялогіі. 7. У. Караткевіч багата зрабіў твораў на гістарычную тэматыку.

Практыкаванне на ўменне пачынаць і заканчваць выступленне:

- а) як развіваць свае таленты;
- б) сябар пазнаецца ў бядзе.

Практыкаванне на складанне рабочага плана выступлення на адну з тэм:

- а) «Справа, якой я хачу прысвяціць жыццё»;
- б) «Цэнасныя арыентацыі моладзі пачатку XXI стагоддзя»;
- в) «Як знайсці сваё прызначэнне?»

Выкарыстанне VR-праекта «Трэнажор для публічных выступленняў» змяншае ўзровень трывогі і негатыўную самаацэнку пры публічных выступленнях і дазваляе забяспечваць навучанне з дапамогай сімуляцый і віртуальных трэніровак. У выніку гэтага за кошт візуалізацыі складаных дадзеных і іх большай даступнасці для ўдзельнікаў павышаецца эфектыўнасць і запамінальнасць інфармацыі.

Пагружэнне ў рэальную сітуацыю дазваляе выпрацоўваць навыкі зносін і выступленняў у зручным і бяспечным асяроддзі. Праз VR-праекты можна адсочваць і аналізаваць вынікі выступленняў, атрымліваць зваротную сувязь і прапаноўваць персаналізаваныя рэкамендацыі для паляпшэння навыкаў камунікацыі; трэнажорам можна карыстацца з любой кропкі свету.

Сярод адмоўных бакоў можна адзначыць кошт абсталявання для VR-праектаў і абмежаваную колькасць вучэбнага кантэнту.

Любое навучанне падтрымлівае інтэрактыўнасць, элементы гульні. Важна, каб пры выкарыстанні VR-праекта інтэрактыўнасць працавала не толькі на «займальны эфект», але і на рэальныя задачы навучання. Трэба памятаць, што VR не заменіць жывыя зносіны.

Такім чынам, выкарыстанне тэхналогіі віртуальнай рэальнасці ў адукацыйным працэсе дазволіць істотна павысіць якасць навучання, зрабіць яго больш цікавым і матываваным, а таксама дапаможа развіць неабходныя навыкі і здольнасці навучэнцаў.

Літаратура:

1. Носік, А. А. Выхаваўчы кампанент у працэсе вывучэння беларускай мовы як частка агульнай сістэмы выхаваўчай работы ў медыцынскай ВНУ / А. А. Носік. – Актуальныя праблемы довузовскай падготовки: материалы V Международной науч.-метод. конф., Минск, 18 мая 2021 г. / под. ред. Н.К. Альховика. – Минск: БГМУ, 2021. – 353 с.
2. VR-технологии в сфере образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://svetak.ru/blog/virtual-reality> . Дата доступа: 20.08.2024.

3. Виртуальная реальность в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hsbi.hse.ru/articles/virtualnaya-realnost-v-obrazovanii/>. Дата доступа: 20.08.2024.

**USING VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY IN TEACHING THE
DISCIPLINE «BELARUSIAN LANGUAGE: PROFESSIONAL
VOCABULARY»**

**Kachan Alena,
Nosik Alesya**

*Belarusian State Medical University
Minsk, Belarus*

Abstract. The article describes the structure of an educational event using a simulator for public speaking in virtual reality. It is substantiated the effectiveness of the development of the VR-project «Trainer for public speaking» and proposed a set of exercises that will allow to form the skills necessary for public speaking.

Keywords: VR project, simulator, virtual reality, public speaking, communication skills, exercises.