

ISSN 1999-4214 (print)  
ISSN 2957-5095 (online)

ЕУРАЗИЯ ГУМАНИТАРЛЫҚ ИНСТИТУТЫНЫҢ

# ХАБАРШЫСЫ

**ВЕСТНИК**

ЕВРАЗИЙСКОГО  
ГУМАНИТАРНОГО  
ИНСТИТУТА

**BULLETIN**

OF THE EURASIAN  
HUMANITIES  
INSTITUTE

№3/2024

Жылына 4 рет шығады  
2001 ж. шыға бастаған

Выходит 4 раза в год  
Начал издаваться с 2001 г.

Published 4 times a year  
Began to be published in 2001

Астана, 2024

Бас редактор **Дауренбекова Л.Н.**  
А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институтының доценті,  
филология ғылымдарының кандидаты  
Жауапты редактор **Алимбаев А.Е.**  
А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институтының доценті,  
философия докторы (PhD)

#### Редакция алқасы

<b>Аймұхамбет Ж.Ә.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ, Астана, Қазақстан
<b>Ақтаева К.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, А. Мицкевич атындағы Польша университеті, Познань, Польша.
<b>Әбсадық А.А.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, А. Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай, Қазақстан
<b>Бредихин С.Н.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, Солтүстік Кавказ федералды университеті, Ставрополь, РФ
<b>Гайнуллина Ф.А.</b>	филология ғылымдарының кандидаты, доцент Ә. Бөкейхан атындағы университеті, Семей, Қазақстан
<b>Ермекова Т.Н.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университеті, Алматы, Қазақстан
<b>Есиркепова К.Қ.</b>	филология ғылымдарының кандидаты, қауымдастырылған профессор, А. Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай, Қазақстан
<b>Жүсіпов Н.Қ.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, Торайғыров университеті, Павлодар, Қазақстан
<b>Курбанова М.М.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, Алишер Навои атындағы Ташкент мемлекеттік өзбек тілі мен әдебиеті университеті, Ташкент, Өзбекстан
<b>Қамзабекұлы Д.</b>	ҚР ҰҒА академигі, филология ғылымдарының докторы, профессор, Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ, Астана, Қазақстан
<b>Құрысжан Л.Ә.</b>	филология ғылымдарының кандидаты, профессор, Ханкук шетелтану университеті, Сеул, Оңтүстік Корея
<b>Онер М.</b>	философия докторы (PhD), профессор, Эгей университеті, Измир, Туркия
<b>Пименова М.В.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, Шет ел тілдері институты, Санкт-Петербург, РФ
<b>Сайфулина Ф.С.</b>	филология ғылымдарының докторы, профессор, Қазан федералды университеті, Қазан, Татарстан, РФ
<b>Сенмез О.Ф.</b>	философия докторы (PhD), профессор, Токат Газиосманпаша университеті, Токат, Туркия

**Редакцияның мекенжайы:** 010009, Астана қ., Жұмабаев даңғ., 4  
**Телефон/факс:** (7172) 561 933; e-mail: eagi.vestnik@gmail.com, сайт: ojs.egi.kz

Еуразия гуманитарлық институтының Хабаршысы.  
Меншіктенуші: «А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институты»  
Қазақстан Республикасы Ақпарат және қоғамдық даму министрлігі Ақпарат комитетінде қайта есепке қойылды. Тіркеу № KZ92VPY00046970 17.03.2022  
Басуға 24.09.2024 ж. қол қойылды. Пішімі 60\*84 1\8. Қағаз офсеттік Көлемі. БТ.  
Таралымы 200 дана. Бағасы келісім бойынша. Тапсырыс № 89  
«Ақтаев У.Е.» баспасында басылып шықты

Главный редактор **Дауренбекова Л.Н.**  
Кандидат филологических наук, доцент Евразийского гуманитарного института имени  
А.К. Кусаинова

Ответственный редактор **Алимбаев А.Е.**  
Доктор философии (PhD), доцент Евразийского гуманитарного института имени  
А.К. Кусаинова

#### Редакционная коллегия

<b>Аймухамбет Ж.А.</b>	доктор филологических наук, профессор, ЕНУ имени Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан
<b>Актаева К.</b>	доктор филологических наук, профессор, университет имени Адама Мицкевича, Познань, Польша.
<b>Абсадық А.А.</b>	доктор филологических наук, профессор, Костанайский региональный университет имени А.Байтурсынова, Костанай, Казахстан
<b>Бредихин С.Н.</b>	доктор филологических наук, профессор, Северо-Кавказский федеральный университет, Ставрополь, РФ
<b>Гайнуллина Ф.А.</b>	кандидат филологических наук, доцент университет имени А. Бокейхана, Семей, Казахстан
<b>Ермекова Т.Н.</b>	доктор филологических наук, профессор, Казахский национальный женский педагогический университет, Алматы, Казахстан
<b>Есиркепова К.К.</b>	кандидат филологических наук, профессор, Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынова, Костанай, Казахстан
<b>Жусипов Н.К.</b>	доктор филологических наук, профессор, Торайгыров университет, Павлодар, Казахстан
<b>Курбанова М.М.</b>	доктор филологических наук, профессор, Ташкентский государственный университет узбекского языка и литературы им. Алишера Навои, Ташкент, Узбекистан
<b>Камзабекулы Д.</b>	академик НАН РК, доктор филологических наук, профессор, ЕНУ имени Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан
<b>Курсыжан Л.А.</b>	кандидат филологических наук, профессор, Университет иностранных языков Ханкук, Сеул, Южная Корея
<b>Онер М.</b>	доктор философии (PhD), профессор, Эгейский университет, Измир, Турция
<b>Пименова М.В.</b>	доктор филологических наук, профессор, Институт иностранных языков, Санкт-Петербург, РФ
<b>Сайфулина Ф.С.</b>	доктор филологических наук, профессор, Казанский федеральный университет, Казань, Татарстан, РФ
<b>Сенмез О.Ф.</b>	доктор философии (PhD), профессор, Университет Токат Газиосманпаша, Токат, Турция

**Адрес редакции:** 010009, г. Астана., пр. Жумабаева, 4  
**Телефон/факс:** (7172) 561 933: e-mail: eagi.vestnik@gmail.com, сайт: ojs.egi.kz

Вестник Евразийского гуманитарного института.  
Собственник: «Евразийский гуманитарный институт имени А.К. Кусаинова».  
Министерством информации и общественного развития Республики Казахстан Комитет информации постановлено на переучет № KZ92VPY00046970 17.03.2022  
Подписано в печать 24.09.2024ж. Формат 60\*84 1\8. Бум. Типопр.  
Тираж 200. Цена согласовано. Заказ № 89  
Напечатано в издательстве «У.Е. Актаева»

Chief Editor **Daurenbekova L.N.**

Candidate of Philological Science, Associate Professor of the A.K. Kussayinov Eurasian Humanities Institute

Editor-in-Chief **Alimbayev A.E.**

Doctor of Philosophy (PhD), Associate Professor of the A.K. Kussayinov Eurasian Humanities Institute

#### **Editorial Board**

- Aimuhambet Zh.A.** Doctor of Philological Sciences, Professor, L.N. Gumilyov ENU, Astana, Kazakhstan
- Aktayeva K.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Poznan Adam Mitskevich University, Poznan, Poland
- Absadyk A.A.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Kostanay Regional University named after A.Baitursynov, Kostanay, Kazakhstan
- Bredikhin S.N.** Doctor of Philological Sciences, Professor, North-Caucasus Federal University, Stavropol, RF
- Гайнуллина Ф.А.** Candidate of Philological Sciences, Associate Professor Alikhan Bokeikhan University, Semey, Kazakhstan
- Yermekova T.N.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Kaz. National Women's Pedagogical University. Almaty, Kazakhstan
- Yesirkeпова K.K.** Candidate of Philological Sciences, Professor, Kostanay Regional University named after A.Baitursynov, Kostanay, Kazakhstan
- Zhusipov N.K.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Toraighyrov University, Pavlodar, Kazakhstan
- Kurbanova M.M.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Tashkent State University of the Uzbek Language and Literature named after Alisher Navoyi, Tashkent, Uzbekistan
- Kamzabekuly D.** Academician of NAS RK, Doctor of Philological Sciences, Professor, L.N. Gumilyov ENU, Astana, Kazakhstan
- Kuryshzhan L.A.** Candidate of Philological Sciences, Professor, Hankuk University of Foreign Studies Seoul Korea
- Oner M.** Doctor of Philological (PhD), Professor, Aegean University, Izmir, Turkey
- Pimenova M.V.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Foreign Languages Institute, St-Petersburg, RF
- Seifullina F.S.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Kazan Federal University, Kazan, Tatarstan, RF
- Senmez O.F.** (PhD), Professor, Tokat Gaziosmanpasa University, Tokat, Turkey

**Editorial address:** 010009, Astana., 4, Prospect Zhumabayev

**Tel/Fax:** (7172) 561 933: e-mail: eagi.vestnik@gmail.com, сайт: ojs.egi.kz

Bulletin of the Eurasian Humanities Institute.

Owner: «A.K. Kussayinov Eurasian Humanities Institute».

The Ministry of Information and Public Development of the Republic of Kazakhstan Information Committee decided to re-register No. KZ92VPY00046970 17.03.2022

Signed for printing 24.09.2024 Format 60 \* 84 1 \ 8. Paper. Printing house

Circulation 200. Price agreed. Order No. 89

Printed in the publishing house of «U.E. Aktaev»

---

## МАЗМҰНЫ / СОДЕРЖАНИЕ / CONTENTS

### ТІЛ БІЛІМІ / ЯЗЫКОЗНАНИЕ / LINGUISTICS

ZHABAYEVA S.S.	The cognitive semantics of language: exploring lingua-cultural aspects and the specifics of metaphoric representation	7
ZHANZHIGITOV S.ZH.	Gender linguistics: analysis of scientific publications in Scopus	16
ИМАНБЕРДИЕВА С.Қ.	Қазақстан топонимдерінің диахрониясы (Тәуелсіздік кезеңі)	30
ИМАНГАЗИНА М.А.	Аудармадағы коммуникант эмоциясы: түр-түс атауларының қызметі мен семантикасы	41
ИСКАКОВА К.А., ОСПАНОВА Ж.Т.	Тактико-стратегическая организация научно-популярного дискурса (на материале публикаций А. Кекильбаева)	53
KARTZHAN N.E., ISSAKOVA S.S., KENZHEMURATOVA S.K.	Linguistic representation of the concept of «mental activity» in the kazakh fairy-tale discourse	63
KERIMBAYEVA K.K., BEISENBAI A.B.	Language surrounding poverty in early modern england	80
SHORMAKOVA A., RAMAZANOV T., SADYK A.	Dialogic character in the national nonverbal means	88

### ӘДЕБИЕТТАНУ / ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ / LITERATURE STUDIES

АКБУЛАТОВ А.А., МУТИЕВ З.Ж., ТУКЕШОВА Н.М.	Мақсұт Неталиев поэзиясындағы «заман, қоғам, уақыттың» көркем суреттері	98
AMANGAZYKYZY M.	The motif of the urban environment's influence on the individual	110
GILEA A., VOLKOVA L.V.	The category of the "other" in the axiology of contemporary literary fairy tales of kazakhstan	122
ЖҰМАТАЕВА А.Н., МҰХАМЕДИЕВ Д.	Абай поэзиясындағы «жаңа қазақ әйелі» болмысының көркемдік аксиологиясы	131
ҚАСҚАБАСОВ С.А., КАРИПБАЕВ Ж.Т.	Алаш әдебиетіндегі фольклорлық негіздер	142
ҚЫДЫР Т.Е., ТАДЖИЕВ Х.Х.	«Нәһж әл-фәрадис» және XX ғасыр басындағы қазақ жазба әдебиеті: рухани үндестік және дәстүр жалғастығы	153

МАУЛЕТ А., ТОЙШАНҰЛЫ А.	Шетелдегі қазақтарда сақталған фольклорлық-музыкалық кейбір жанрлардағы ортақ ерекшеліктер	164
МИРАЗОВА М.Н.	Сакралды кеңістіктегі үңгірлер	177
TOLEGENOVA R.K., AMANGELDIYEVA G.A.	The etymology of family conflict in modern women's prose	185
ШОРМАКОВА С.М., БЕЙСЕНҰЛЫ Ж., АБДИМОМЫНОВ Е.Б.	Әдеби-герменевтикалық талдау – көркем шығармаларды зерттеудің тиімді әдісі	193

**ТІЛ ЖӘНЕ ӘДЕБИЕТТІ ОҚЫТУ ӘДІСТЕМЕСІ /  
МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ /  
METHODOLOGY OF TEACHING LANGUAGE AND LITERATURE**

BERDIKULOVA A., SHADIYEVA N., TEMUR N.	Test-type tasks used in the development of reading skills	202
ЕЛУБАЙ А.Б., ТЕМІРХАН Ж., АВАКОВА Р.А.	Мобильді қолданбалардың шетел тілін оқыту барысындағы нәтижесі және педагогикалық ескертпелері	212
НОСИЕВА Н.К.	Формирование кросс-культурной компетенции у изучающих казахский язык в качестве второго	221
УРАЗАЛИЕВА У., БЕКАЛАЕВА А.О., КАСЫМОВА Г.	Обучение через виртуальную реальность: результаты пилотного исследования английского языка	235

У. УРАЗАЛИЕВА<sup>1</sup> А.О. БЕКАЛАЕВА<sup>2</sup> Г. КАСЫМОВА<sup>3</sup> Сулейман Демирель университет, Алматы, Казахстан<sup>1</sup>Казахский национальный университет им. аль-Фараби, Алматы, Казахстан<sup>2</sup>Институт металлургии и обогащения АО, Satbayev University, Алматы, Казахстан<sup>3</sup>(e-mail: [ulzhan.urazaliyeva@sdu.edu.kz](mailto:ulzhan.urazaliyeva@sdu.edu.kz)<sup>1</sup>, [a.bekalaeva@mail.ru](mailto:a.bekalaeva@mail.ru)<sup>2</sup>,[g.kassymova@satbayev.university](mailto:g.kassymova@satbayev.university)<sup>3</sup>)

## ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ: РЕЗУЛЬТАТЫ ПИЛОТНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Аннотация.** В этой статье представлены результаты пилотного исследования интеграции технологии виртуальной реальности (VR), а именно головных устройств (HMD - head-mounted devices), таких как Google Cardboard, в преподавании английского языка как иностранного (TEFL). Исследование было сосредоточено на изучении восприятия студентами изучения английского языка посредством виртуальной реальности. В исследовании длительностью 5 недель приняли участие 44 студента, изучающие уровень B2. Модель принятия технологии Дэвиса (1989) использовалась в качестве основного инструмента для сбора данных. Данные были проанализированы с использованием описательной статистики на платформе JASP. Результаты показали, что восприятие студентами использования виртуальной реальности на уроках английского языка было очень положительным. Авторы представили комплексный обзор текущих результатов исследований в области преподавания английского языка с использованием виртуальной реальности. Кроме того, потенциальные будущие направления исследований включают изучение интеграции виртуальной реальности с платформами метавселенной, адаптацию технологий виртуальной реальности из других дисциплин и устранение пробелов в исследованиях в применении виртуальной реальности к изучению английского языка.

**Ключевые слова:** обучение английскому языку, виртуальная реальность (VR), студенты, образование, цифровые технологии.

**Введение.** Цифровые технологии окружают человека повсюду: они присутствуют в каждом современном доме, учреждении, заводе, больнице, школе и университете. Они используются для создания дополненной и виртуальной реальности в робототехнике, 3D-печати, искусственном интеллекте, здравоохранении, научных исследованиях и сельском хозяйстве. В настоящее время технология виртуальной реальности (VR) стала многообещающим инструментом в образовательных учреждениях, привлекая интерес преподавателей благодаря своему потенциалу улучшения качества обучения. Существуют различные типы виртуальной реальности, которые предоставляют разные функции в зависимости от потребностей пользователей. В целом технология VR представляет собой моделируемую среду, которая погружает пользователей в компьютерный мир, позволяя им взаимодействовать и испытывать ощущение присутствия в этом цифровом мире. VR все чаще признается ценным инструментом языкового образования, особенно при изучении английского языка. Этот обзор литературы призван обобщить текущие результаты исследований по использованию виртуальной реальности в изучении английского



языка, подчеркнув ее преимущества, проблемы и потенциальные будущие направления исследований. Виртуальная реальность (VR) стала многообещающим инструментом для улучшения изучения английского языка, предлагая динамичную и захватывающую среду обучения, которая может повысить готовность учителей и устойчивое обучение [1]. Внедрение метавселенной для адаптивного обучения может способствовать повышению эффективности обучения английскому языку с помощью виртуальной реальности [1, 2].

Иммерсивная виртуальная реальность (iVR) была определена как эффективный инструмент изучения словарного запаса второго языка, предоставляющий гибкую платформу для моделирования ситуаций иммерсивного обучения [3, 4]. Использование iVR может способствовать процессу изучения второго языка (L2), предлагая динамичную и реалистичную среду обучения [3]. Тем не менее, Блит (2018) отмечает необходимость дальнейших исследований для изучения практических соображений и проблем, связанных с применением виртуальной реальности в изучении языка [5]. Исследования, проведенные Ахиром и др. (2019) продемонстрировали, что мобильное обучение, включая приложения виртуальной реальности, полезно и эффективно для обучения английскому языку как иностранному [6]. Кроме того, Кацетл и др. (2019) обнаружили, что использование сферической виртуальной реальности на основе видео (SVVR) может улучшить письменные способности учащихся и их творческие способности на уроках письма по английскому языку. Эти результаты подчеркивают положительное влияние использования виртуальной реальности на результаты изучения английского языка [7]. Хотя преимущества виртуальной реальности в образовании на английском языке очевидны, Ахир и др. (2019) также выделили проблемы, связанные с технической конфигурацией и педагогическим обоснованием виртуальной реальности в языковых классах [6].

Кроме того, Пармакси А. (2020) обсудил проблемы и последствия для исследований и практики использования виртуальной реальности для изучения языка, подчеркнув необходимость решения технических и педагогических проблем [8]. Системы виртуальной реальности включают в себя различные типы, адаптированные к различным потребностям и техническим спецификациям. Первый тип, который называется, как Привязная виртуальная реальность, представлен в виде мощных компьютеров для создания сложных и захватывающих контекстов и впечатлений, часто через такие гарнитуры, как Oculus Rift, HTC Vive. Следующий тип VR известен как Автономная виртуальная реальность, примером которой являются такие устройства, как Oculus Quest, работает независимо, без внешних подключений, обеспечивая гибкость и простоту использования. В Мобильной виртуальной реальности используются смартфоны, вставленные в гарнитуры, что обеспечивает доступ к виртуальной реальности. Более того, существует также другая технология, как Дополненная реальность (Augmented Reality), где происходит объединение цифрового контента на реальный мир, тем самым улучшая восприятие пользователей, а не заменяя его полностью. Последним аспектом виртуальной реальности является Смешанная реальность (Mixed Reality). Эта технология объединяет элементы как физического, так и виртуального миров, позволяя взаимодействовать с цифровыми объектами в средах реального времени. Каждый тип виртуальной реальности обладает уникальными свойствами и приложениями, отвечающими различным предпочтениям и целям в сфере развлечений, образования, здравоохранения и т. д.

В этом пилотном исследовании изучается восприятие студентов об интеграции Google Cardboard, экономически доступного инструмента виртуальной реальности, в контексте обучения английскому языку. Поскольку VR меняет педагогические подходы в преподавании, понимание взглядов учащихся на его интеграцию в процесс обучения становится решающим для оптимизации его эффективности в качестве учебного пособия. Целью этого исследования является изучение реакций и восприятий учащихся о применении Google Cardboard на уроках английского языка. Мы полагаем, что это пилотное исследование даст ценную эмпирическую информацию о его использовании в качестве образовательного инструмента. Таким образом, следующий вопрос был поставлен для



достижения цели этого исследования: Как студенты воспринимают внедрение технологии Google Cardboard VR в качестве дополнительного инструмента в обучении английскому языку?

**Методика и методы исследования.** В этом пилотном исследовании использовался квазиэкспериментальный план для изучения интеграции Google Cardboard и приложения Within в условиях англоязычного класса. Дизайн был выбран для оценки восприятия студентами обучения английскому языку с поддержкой виртуальной реальности.

В исследовании приняли участие 44 участника в возрасте от 18 до 20 лет, обучающихся на втором курсе факультета Педагогики и Гуманитарных наук в Университете Сулеймана Демиреля. Участники были отобраны на основе их зачисления на конкретный языковой курс и готовности участвовать в нем добровольно.

Интервенция включала распространение гарнитур Google Cardboard среди участников и установку приложения Within на их смартфоны, предлагающего набор иммерсивных видео, на английском языке. Контент виртуальной реальности варьировался от захватывающего повествования до культурного опыта и интерактивных языковых упражнений.

Участники были ознакомлены с гарнитурами Google Cardboard и проинструктированы о доступе к приложению Within. В течение пяти недель участники участвовали раз в неделю в 15-минутных VR-сессиях в классе английского языка. В ходе этих занятий они исследовали различные возможности виртуальной реальности, предоставляемые приложением Within, которые напрямую были связаны с основной темой каждого урока.

Сбор данных включал анкету, основанную на модифицированной модели принятия технологии (ТАМ) которая была применена к концу интервенции. Анкета состояла из трех частей: Раздел А был посвящен сбору демографических данных. В разделе В изучалось знакомство респондентов с виртуальной реальностью с помощью трех вопросов типа «да-нет», чтобы оценить их первоначальное восприятие. Наконец, в последнем разделе С были предложены различные утверждения основанные на ТАМ модели предложенный Дэвисом. В этом разделе оценивались убеждения респондентов и принятие виртуальной реальности как потенциального инструмента обучения. Анкета распространялась онлайн в Google Forms. Кроме того, качественная обратная связь была собрана посредством послесессионных обсуждений и открытых вопросов об их опыте работы с VR-контентом. От всех участников было получено информированное согласие, гарантирующее конфиденциальность и добровольный характер участия.

Ответы студентов были загружены в Excel и экспортированы в JASP 0.18 для дальнейшего анализа. В исследовании приняли участие 38 женщин и шесть мужчин в возрасте 18-20 лет. Никто из них ранее официально не использовал VR-технологии в образовательном контексте. Один ученик из контрольной группы не мог правильно пользоваться Google Cardboard из-за проблем со зрением. Ей было предложено использовать мобильный режим приложения на смартфоне. Описательный анализ использовался для изучения восприятия студентами обучения английскому языку с поддержкой виртуальной реальности. Сравнение средних баллов будет использоваться для определения поведенческого намерения учащихся использовать устройства виртуальной реальности, а именно Google Cardboard, на основе предполагаемой полезности и простоты использования.

**Обсуждение и наблюдение.** Интеграция виртуальной реальности в изучение языка была дополнена другими технологическими подходами, такими как дополненная реальность (AR), которая стала предметом систематического обзора в контексте изучения языка [9, 10]. Обзор предполагает, что AR и VR могут улучшить опыт изучения языка, но необходимы дальнейшие исследования для изучения конкретного воздействия этих технологий на изучение английского языка [11]. Интеграция виртуальной реальности в изучение языков вызвала значительный интерес в академическом контексте. Предыдущие исследования подчеркнули потенциал виртуальной реальности как

ускорителя трансформации языкового образования, особенно в ее способности создавать захватывающую и экспериментальную среду обучения.

Многочисленные исследования подчеркнули эффективность виртуальной реальности в содействии процессу овладения языком. Иммерсивный характер VR-симуляций, воспроизводящих аутентичные лингвистические контексты, улучшил лингвистические компетенции учащихся. Исследования Касымовой и др. (2024), а также Ли и Эйкена (2020) показали, что гемификация и иммерсивный опыт виртуальной реальности значительно улучшают сохранение словарного запаса изучающих язык и навыки устной речи [12, 13]. Геймифицированные элементы (элементы игр) приложений для изучения языка с помощью виртуальной реальности считаются эффективными для поддержания вовлеченности и мотивации учащихся. Исследования Чжэна и Варшауэра (2019) и Гарсиа-Пеньяльво и др. (2021) предполагают, что интерактивный характер виртуальной среды привлекает внимание учащихся, способствуя устойчивому интересу и внутренней мотивации к задачам изучения языка [14, 15].

Однако, превознося преимущества виртуальной реальности в языковом образовании, исследования также выявили определенные проблемы, такие как доступность технологии виртуальной реальности, финансовые последствия и разработка контента для разных языковых уровней. В работах Чана и Со (2019), Гарсиа-Санчеса (2020) подчеркивается необходимость решения этих проблем для обеспечения равного доступа и оптимизации эффективности изучения языка с помощью виртуальной реальности [16, 17]. Несмотря на растущие исследования в области виртуальной реальности, существует заметный пробел в понимании восприятия и опыта студентов при изучении языка с помощью виртуальной реальности. Хотя научный дискурс выявил потенциальные преимущества и проблемы интеграции виртуальной реальности, необходимо более глубокое понимание того, как студенты воспринимают и используют эту технологию в контексте изучения языка.

Технологии виртуальной реальности (VR) все чаще привлекают внимание в образовательных учреждениях из-за их потенциала для улучшения качества обучения. Возможности обучения систем виртуальной реальности в классе не использовались в полной мере до 2014 года, поскольку эти системы были дорогими и требовали для работы дорогостоящего оборудования, что делало их приобретение практически невозможным. Среди этих технологий виртуальной реальности Google Cardboard стал недорогим и доступным инструментом, способным совершить революцию в доставке контента в образовательных учреждениях. Появление Google Cardboard изменило ситуацию, поскольку его намного дешевле приобрести и в то же время он не требовал никакого современного оборудования, кроме смартфона. Google Cardboard — это НМД (Head Mounted Display - дисплей, крепящийся на голову), который адаптируется к голове пользователя и отвечает за погружение пользователя в смоделированный мир посредством цифровых изображений, проецируемых смартфоном. Внутри картонки находятся две оптические линзы, создающие необходимое ощущение глубины, а два магнита отвечают за срабатывание сенсорных датчиков телефона, обеспечивая некоторую интерактивность. В НМД центральным контроллером является голова человека, а не рука, поскольку он имеет встроенные датчики, которые обнаруживают движение человека.

В нескольких исследованиях изучалось использование Google Cardboard в качестве системы доставки контента в различных образовательных контекстах. Ли и др. (2017) оценили Google Cardboard VR как систему доставки контента в бизнес-классах, продемонстрировав ее потенциал для улучшения доставки образовательного контента [18]. Однако Аланци (2021) утверждает, что Google Cardboard VR не превосходит формат iPod FS с точки зрения новизны, надежности и понятности [19]. Это говорит о том, что, хотя Google Cardboard и показывает многообещающие результаты в некоторых образовательных учреждениях, его эффективность может варьироваться в зависимости от контекста и конкретных целей обучения.

Несомненно, Cardboard также имеет несколько недостатков. Некоторые приложения виртуальной реальности не могут быть запущены с помощью упрощенного магнитного триггера, встроенного в картон. Другая проблема заключается в том, что датчики движения используют акселерометр смартфона, что может привести к головным болям или ощущению тошноты у пользователя в течение длительного времени. Наконец, зависимость от смартфона приводит к недостаточной достоверности, которую предлагают другие шлемы виртуальной реальности, подключенные к персональным компьютерам. Несмотря на вышеупомянутые недостатки, Google Cardboard предоставляет возможность интеграции в классе, учитывая широкое распространение смартфонов и их многообещающие характеристики, уделяя особое внимание его низкой стоимости по сравнению с другими системами VR.

Помимо изучения использования Google Cardboard, исследователи также изучили различные образовательные приложения и инструменты, доступные на таких платформах, как Google Play. Пападакис и др. (2018) провели систематический обзор образовательных приложений из магазина Android Google Play для греческих дошкольников, подчеркнув необходимость высококачественного образовательного контента для поддержки обучения детей в раннем возрасте [20]. Этот вывод имеет отношение к более широкому обсуждению использования технологий виртуальной реальности, таких как Google Cardboard, для поддержки дошкольного образования.

Модель принятия технологии (TAM - Technology Acceptance Model) — это теоретическая основа, используемая для понимания и объяснения принятия и внедрения различных технологий пользователями. TAM, предложенный Фредом Дэвисом в конце 1980-х годов, был разработан для изучения и прогнозирования намерений пользователей использовать новые технологии на основе их предполагаемой полезности и простоты использования. Ключевыми компонентами модели принятия технологии являются воспринимаемая полезность (PU - Perceived Usefulness), воспринимаемая простота использования (PEOU - Perceived Ease Of Use), поведенческое намерение использования (BI - Behavioral Intention) и фактическое использование (TA - Technology Adoption).

TAM предполагает, что эти представления (PU и PEOU) существенно влияют на отношение и поведенческие намерения человека в отношении использования конкретной технологии. Более того, отношение человека к использованию технологии и его намерение использовать ее имеют решающее значение для определения фактического принятия или отказа от технологии. TAM используется для оценки и прогнозирования принятия и внедрения пользователями различных технологий, включая программные приложения, мобильные устройства, веб-сайты и многое другое. Она была адаптирована и расширена с учетом различных контекстов и технологий, что сделало ее основополагающей моделью внедрения технологий и поведения пользователей.

TAM широко используется для понимания и объяснения внедрения учителями цифровых технологий в образовании. Этот метааналитический подход к моделированию структурными уравнениями позволил получить ценную информацию о факторах, влияющих на намерение учителей использовать технологии в классе. Шерер, Сиддик и Тондер (2019) обнаружили, что ТРАСК (знание технологического педагогического содержания - Technological Pedagogical Content Knowledge) значительно влияет на самоэффективность учителей и воспринимаемую простоту использования технологий [21]. Это указывает на то, что знания и навыки учителей в интеграции технологий с педагогикой и контентом оказывают прямое влияние на их уверенность в использовании технологий и на их восприятие того, насколько легко использовать технологии в образовательном контексте. Кроме того, исследование показало, что ТРАСК учителей положительно повлиял на их восприятие простоты использования технологий и их полезности в классе. Это говорит о том, что когда учителя хорошо понимают, как интегрировать технологии в свою педагогическую практику, они с большей вероятностью будут воспринимать технологии как простые в использовании и полезные для улучшения учебного процесса своих учеников. TAM был адаптирован для измерения восприятия учащимися Google Cardboard при изучении английского языка. Конструкции модели были адаптированы

для использования Google Cardboard в контексте обучения TEFL. Вот модифицированная версия, ориентированная на Google Cardboard:

1. Воспринимаемая полезность (PU) для изучения языка. Были измерены убеждения учащихся о том, как Google Cardboard улучшает изучение языка. Вопросы касались того, считают ли они это полезным для улучшения языковых навыков, мотивации и участия в деятельности по изучению языка.

2. Воспринимаемая простота использования (PEOU) Google Cardboard: оценивалось восприятие учащимися легкости, с которой они могут использовать Google Cardboard для изучения языка. Это включало вопросы о простоте доступа к контенту для изучения языка, навигации по виртуальной реальности и эксплуатации этой технологии.

3. Поведенческое намерение использовать Google Cardboard для изучения языка (BI): оценивалось желание или готовность учащихся использовать Google Cardboard специально для целей изучения языка. В заявлениях говорилось об их склонности использовать Google Cardboard для языковой практики и погружения.

4. Фактическое использование (TA) Google Cardboard при изучении языка. Было измерено фактическое использование учащимися Google Cardboard в их деятельности по изучению языка. Это включало отслеживание частоты и продолжительности использования Google Cardboard для языковых упражнений.

**Результаты.** Альфа-тест Кронбаха был применен для измерения надежности анкеты и показал, что все пункты были надежными, поскольку значения альфа Кронбаха были выше 0,75. Действительность исследования была проверена специалистом в сфере количественных исследований нашего учреждения. Описательная статистика четырех факторов представлена в таблицах 2-5. По шкале Лайкерта 1- человек категорически не согласен, а 5 — полностью согласен.

**Таблица 1.** Результаты альфа-теста Кронбаха

Фактор	Число позиций	Кронбах Альфа
Воспринимаемая полезность	5	0.911
Воспринимаемая простота использования	4	0.836
Отношение к использованию	2	0.821
Поведенческое намерение использовать	6	0.899

В таблице 2 представлены ответы студентов, связанные с первым фактором ТАМ, как воспринимаемая полезность. Средний балл всех утверждений составляет 3,68 по 5-балльной шкале. Таким образом, большинство учащихся согласны с тем, что Google Cardboard — ценный инструмент в классе.

**Таблица 2.** Средние значения и стандартное отклонение воспринимаемой полезности

Фактор	Утверждение	Среднее значение	Стандартная отклонение
<b>Воспринимаемая полезность</b>	VR-supported instruction can enhance my language skills more quickly.	3.47	.850
	Virtual reality technology is a useful tool for me to improve my skills.	3.90	.859
	The advantages of using virtual reality outweigh the disadvantages.	3.96	.829
	Virtual reality technology is useful for learning English in general.	3.61	.861
	I believe it is a good idea to use VR to improve my language skills.	3.84	.882



В таблице 3 показано, что инструмент виртуальной реальности Google Cardboard положительно воспринимается как простой в использовании со средней оценкой 4,08 по 5-балльной шкале. Средние баллы по утверждениям 2 и 4 превысили 4, что доказывает, что Google Cardboard — очень простой в использовании инструмент, который можно использовать без помощи специалиста.

**Таблица 3.** Средние значения и стандартное отклонение для воспринимаемой простоты использования

Фактор	Утверждение	Среднее значение	Стандартное отклонение
Воспринимаемая простота использования	The instructions in VR devices are clear and understandable.	3.89	.797
	The functions in virtual reality devices are easy to use.	4.57	.846
	Virtual reality technology is flexible to use.	3.66	.844
	Virtual reality technology is possible to be used without any expert help.	4.23	.936

Ниже приведены результаты студентов касательно третьего аспекта TAM, как отношение студентов к фактору использования данной технологии. И как мы можем видеть, что в целом показатели выше среднего. Тем самым можно полагать, что студенты имеют положительное отношение к использованию Google Cardboard.

**Таблица 4.** Средние значения и стандартное отклонение отношения к использованию

Фактор	Утверждение	Среднее значение	Стандартное отклонение
Отношение к использованию	Learning English through virtual reality technology is easy for me.	3.45	.899
	I have an enjoyable experience when using virtual reality technology.	4.17	.814

Судя по таблице 5, учащиеся продемонстрировали некоторое намерение использовать виртуальную реальность в классе, получив средний балл 3,49 по 5-балльной шкале. Эти студенты, как правило, соглашались, что они с высокой вероятностью будут использовать виртуальную реальность в качестве инструмента обучения, и рекомендуют ее другим. Однако, если им придется купить устройство, чтобы использовать его, судя по ответу, они не заинтересованы в нем. Эти данные свидетельствуют о том, что студенты намерены использовать VR в качестве инструмента обучения.

**Таблица 5.** Средние значения и стандартное отклонение для поведенческих намерений, которые следует использовать

Фактор	Утверждение	Среднее значение	Стандартное отклонение
Поведенческое намерение использовать	I intend to use virtual reality technology to improve my reading skills.	3.47	.940
	I will recommend others to use virtual reality technology as a learning tool.	3.31	.827
	I think it is highly likely for me to use virtual reality technology for learning purposes in the future.	3.58	.828
	I intend to begin and continue using virtual reality as a learning tool.	3.42	.792
	I will frequently use virtual reality technology in the future.	3.53	.892

Исследования Дэвиса (1989) подтвердили выводы о том, что воспринимаемая полезность является важным фактором в определении положительного отношения к использованию виртуальной реальности в качестве инструмента изучения языка [22]. Позитивный настрой приведет к намерению использовать VR. Студентам необходимо воспринимать виртуальную реальность как применимую к изучению языка, чтобы обеспечить эффективность учебных пособий. Студентам нужна уверенность в выгодах и преимуществах, которые они получают в долгосрочной перспективе. Некоторым студентам впервые опыт виртуальной реальности может показаться менее приятным; однако, если предполагаемые преимущества перевешивают недостатки, возможно, что студенты будут стараться изо всех сил сохранять позитивный настрой. Следовательно, VR может стать альтернативным инструментом обучения или эффективным дополнительным инструментом в преподавании английского языка.

Хотя существующая литература дает ценную информацию о потенциале изучения английского языка с помощью виртуальной реальности, можно выделить несколько пробелов в знаниях и будущих направлениях исследований. Во-первых, необходимы дальнейшие исследования для изучения практических проблем, связанных с внедрением виртуальной реальности в контексте изучения языка [5]. Кроме того, будущие исследования должны быть сосредоточены на конкретном влиянии VR и AR на изучение английского языка, чтобы обеспечить всестороннее понимание их эффективности [23, 24]. Кроме того, потенциал метавселенных платформ для адаптивного обучения в контексте изучения английского языка с помощью виртуальной реальности требует дальнейшего изучения [25]. Наконец, исследования должны изучить интеграцию VR с другими технологическими подходами, такими как платформы для совместного письма, чтобы обеспечить целостное понимание их влияния на изучение английского языка [26].

В ходе этого пилотного исследования были обнаружены некоторые проблемы и ограничения. Одним из основных ограничений было качество самого Google Cardboard. Предполагается, что качество линз влияло на качество видеороликов, тем самым негативно влияя на восприятие студентов. Еще одно ограничение было связано с укачиванием студентов во время сеансов виртуальной реальности. Был один случай, когда студент отказался участвовать в мероприятии из-за проблем со зрением. Этой студентке предложили смотреть видео на телефоне без Google Cardboard.

**Заключение.** В целом, несмотря на некоторые проблемы и ограничения, обнаруженные в ходе этого пилотного исследования, полагается, что результаты этого исследования могут внести вклад в теорию обучения английскому языку с поддержкой виртуальной



реальности. В целом выявлено, что студенты положительно воспринимают внедрение VR-инструментов на занятиях по английскому языку. Воспринимаемая полезность VR-устройства более значительна, чем воспринимаемая простота использования. Это означает, что студенты должны быть проинформированы о преимуществах использования виртуальной реальности, о том, как она может повысить ценность изучения языка и о долгосрочных эффектах, которых они могут достичь. Однако следует отметить элемент простоты использования. Хорошо подготовленные инструкции, планы уроков и рекомендации необходимы для того, чтобы они чувствовали себя комфортно с новой технологией. Эти два элемента в конечном итоге создадут позитивное отношение и намерение использовать VR. В заключение отметим, что интеграция виртуальной реальности в обучение английскому языку открывает захватывающие возможности для создания захватывающего и динамичного опыта обучения. Однако необходимы дальнейшие исследования для решения практических проблем, изучения конкретных последствий VR и AR, а также изучения потенциала платформ метавселенной для адаптивного обучения в контексте изучения английского языка с поддержкой VR.

### Литература

1. Lee H., Hwang Y. Technology-Enhanced Education through VR-Making and Metaverse-Linking to Foster Teacher Readiness and Sustainable Learning // Sustainability. – 2022. – 14 (8). – pp. 47-86. DOI: <https://doi.org/10.3390/su14084786>
2. Pratama H., Azman M., Zakaria N., Khairudin M. The effectiveness of the kit portable PLC on electrical motors course among vocational school students in Aceh, Indonesia // Complex Use of Mineral Resources. – 2022. – 320(1). – pp. 75-87. DOI: <https://doi.org/10.31643/2022/6445.09>
3. Legault J., Zhao J., Chi Y.A., Chen W., Klippel A., Li P. Immersive Virtual Reality as an Effective Tool for Second Language Vocabulary Learning // Languages. – 2019. – 4(1). – pp. 13-23. DOI: <https://doi.org/10.3390/languages4010013>
4. Kassymova G., Triyono B., Dossayeva S., Akhmetova A. Cognitive competence and electronic learning // Materials of International Practical Internet Conference “Challenges of Science”. – 2019. – 2. – pp. 153-158. DOI: <https://doi.org/10.31643/2019.030>
5. Blyth C. Immersive Technologies and Language Learning. Foreign Language Annals. 2018. – 51. – pp. 225-232. DOI: <http://doi.org/10.1111/FLAN.12327>
6. Ahir K., Govani K., Gajera R., Shah M. Application on Virtual Reality for Enhanced Education Learning, Military Training and Sports // Augmented Human Research. – 2019. – 5. – P. 7. DOI: <http://doi.org/10.1007/s41133-019-0025-2>
7. Kacatl A., Klimova B. Use of Smartphone Applications in English Language Learning – A Challenge for Foreign Language Education // Education Sciences. – 2019. – 9 (3). – P. 179. DOI: <http://doi.org/10.3390/EDUCSCI9030179>
8. Parmaxi A. Virtual reality in language learning: a systematic review and implications for research and practice // Interactive Learning Environments. – 2020. – 31. – pp. 172-184. DOI: <http://doi.org/10.1080/10494820.2020.1765392>
9. Huang H.L., Hwang G., Chang, Ch.-Y. Learning to be a writer: A spherical video-based virtual reality approach to supporting descriptive article writing in high school Chinese courses // Br. J. Educ. Technol. – 2020. – 51. – pp. 1386-1405. DOI: <http://doi.org/10.1111/bjet.12893>
10. Sheriyev M.N., Atymtayeva L.B., Beissembetov I.K., Kenzhaliyev B.K. Intelligence system for supporting humancomputer interaction engineering processes // Applied Mathematics and Information Sciences. – 2016. – 10(3). – pp. 927-935. DOI: <http://dx.doi.org/10.18576/amis/100310>
11. Huang X., Zou D., Cheng G., Xie H. A Systematic Review of AR and VR Enhanced Language Learning // Sustainability. – 2021. – 13. – P. 4639. DOI: <http://doi.org/10.3390/SU13094639>
12. Kassymova G.K., Nursultan M., Xu W. Overview Study on Using Gamification in Education for Personality Development // Iasui universitetinin habarshysy. – 2024. – 1 (131). – pp. 335-345. DOI: <https://doi.org/10.47526/2024-1/2664-0686.27>
13. Li J., Aiken R. The Impact of Virtual Reality on Oral Proficiency in Second Language Acquisition // Modern Language Journal. – 2020. – 104(3). – pp. 487-502.

14. Zheng B., Warschauer M. Engagement and Intrinsic Motivation in VR-Assisted Language Learning // *Educational Technology Research and Development*. – 2019. – 67(4). – pp. 889-904.
15. García-Peñalvo F. J., et al. Gamification Elements and Student Engagement in VR Language Learning Environments // *Computers and Education*. – 2020. – 156. – pp. 104-384.
16. Chan W., So S. Accessibility and Cost Considerations in VR Language Learning // *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. – 2019. – 16(1). – pp. 32.
17. García-Sánchez I. M., Martín-Cuadrado A.B. Content Development Challenges in VR-Assisted Language Learning // *Journal of Educational Technology and Society*. – 2020. – 23(2). – pp. 132-145.
18. Lee S.H., Sergueeva K., Catanguí M., Kandaurova M. Assessing Google Cardboard virtual reality as a content delivery system in business classrooms // *Journal of Education for Business*. – 2017. – 92. – pp. 153-160. DOI: <http://doi.org/10.1080/08832323.2017.1308308>
19. Alanzi T.M. A Review of Mobile Applications Available in the App and Google Play Stores Used During the COVID-19 Outbreak // *Journal of Multidisciplinary Healthcare*. – 2021. – 14. – pp. 45-57. DOI: <http://doi.org/10.2147/JMDH.S285014>
20. Papadakis S., Kalogiannakis M., Zaranis N. Educational apps from the Android Google Play for Greek preschoolers: A systematic review // *Computer & Education*. – 2017. – 116. – pp. 139-160. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.007>
21. Scherer R., Siddiq F., Tondeur J. The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education // *Computer & Education*. – 2019. – 128. – pp. 13-35. DOI: <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.009>
22. Davis F.D. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology // *MIS Quarterly Executive*. – 1989. – 13(3). – pp. 319-340.
23. Kassymova G., Issaliyeva S., Kosherbayeva A. E-learning and its benefits for students // *Pedagogics and Psychology*. – 2019. – 4. – pp. 249-255.
24. Lavrinenko S.V., Arpentieva M.R., Kassymova G.K. The negative impact of the internet on the educational process // *International youth scientific conference "Heat and mass transfer in the thermal control system of technical and technological energy equipment"*, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1063/1.5120671>
25. Lee H., Hwang Y. Technology-Enhanced Education through VR-Making and Metaverse-Linking to Foster Teacher Readiness and Sustainable Learning // *Sustainability*. – 2020. – 14(8). – pp. 4786. DOI: <http://doi.org/10.3390/su14084786>
26. Pun J.K.H., Macaro E. The effect of first and second language use on question types in English medium instruction science classrooms in Hong Kong. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*. – 2018. – 22. – pp. 64-77. DOI: <http://doi.org/10.1080/13670050.2018.1510368>

**У. Н. УРАЗАЛИЕВА**

Сүлеймен Димерель Университеті, Алматы, Қазақстан

**Ә.О. БЕКАЛАЕВА**

Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан

**Г. К. КАСЫМОВА**

Металлургия және байыту институты АҚ, Сәтбаев университеті, Алматы, Қазақстан

**ВИРТУАЛДЫҚ ШЫНДЫҚ АРҚЫЛЫ БІЛІМ БЕРУ: АҒЫЛШЫН ТІЛІ БОЙЫНША  
ПИЛОТТЫҚ ЗЕРТТЕУ НӘТИЖЕЛЕРІ**

**Аңдатпа.** Мақала виртуалды шындық (VR) технологиясын, атап айтқанда Google Cardboard сияқты басты құрылғыларды (HMD - head-mounted devices) ағылшын тілін шет тілі (TEFL) ретінде оқытуға біріктіруді қарастырады. Зерттеу студенттердің виртуалды шындық арқылы ағылшын тілін үйренуге деген көзқарасын зерттеуге бағытталған. Зерттеуге бес апта ішінде 44 студент қатысты. Дэвистің (1989) технологиясын қабылдау моделі деректерді жинаудың негізгі құралы ретінде пайдаланылды. Деректер JASP платформасында сипаттамалық статистиканы қолдану арқылы талданды. Нәтижелер

студенттердің ағылшын тілі сабақтарында виртуалды шындықты қолдануды қабылдауы өте оң екенін көрсетті. Авторлар виртуалды шындықты пайдалана отырып, ағылшын тілін оқыту саласындағы қазіргі зерттеу нәтижелеріне жан-жақты шолу жасады. Бұған қоса, болашақ зерттеу бағыттары виртуалды шындықты метаверсті платформалармен интеграциялауды, басқа пәндерден виртуалды шындық технологияларын бейімдеуді және виртуалды шындықты ағылшын тілін үйренуге қолданудағы зерттеу олқылықтарын шешуді қамтиды.

**Түйін сөздер:** ағылшын тілін оқыту, виртуалды шындық (VR), студенттер, білім, цифрлық технология.

**U. N URAZALIYEVA**

SDU University, Almaty, Kazakhstan

**A.O. BEKALAEVA**

al-Farabi Kazakh National university, Almaty, Kazakhstan

**G. K. KASSYMOVA**

JSC Institute of Metallurgy and Ore Beneficiation, Satbayev University, Almaty, Kazakhstan

## VIRTUAL REALITY-SUPPORTED EDUCATION: RESULTS OF A PILOT STUDY ON ENGLISH LANGUAGE

**Annotation.** This article examines the integration of virtual reality (VR) technology, namely head-mounted devices (HMDs) such as Google Cardboard, into the teaching of English as a foreign language (TEFL). The study focused on studying students' perceptions of learning English through virtual reality. The study involved 44 students over five weeks. Davis's (1989) technology acceptance model was used as the primary instrument for data collection. Data were analyzed using descriptive statistics in the JASP platform. The results showed that students' perceptions of the use of virtual reality in English classes were very positive. The authors provided a comprehensive overview of current research findings in the field of English language teaching using virtual reality. Additionally, potential future research directions include exploring the integration of virtual reality with metaverse platforms, adapting virtual reality technologies from other disciplines, and addressing research gaps in the application of virtual reality to English language learning.

**Keywords:** English language teaching, Virtual Reality (VR), students, education, digital technology.

### References

1. Lee H., Hwang Y. Technology-Enhanced Education through VR-Making and Metaverse-Linking to Foster Teacher Readiness and Sustainable Learning // Sustainability. – 2022. – 14 (8). – pp. 47-86. DOI: <https://doi.org/10.3390/su14084786>
2. Pratama H., Azman M., Zakaria N., Khairudin M. The effectiveness of the kit portable PLC on electrical motors course among vocational school students in Aceh, Indonesia // Complex Use of Mineral Resources. – 2022. – 320(1). – pp. 75-87. DOI: <https://doi.org/10.31643/2022/6445.09>
3. Legault J., Zhao J., Chi Y.A., Chen W., Klippel A., Li P. Immersive Virtual Reality as an Effective Tool for Second Language Vocabulary Learning // Languages. – 2019. – 4(1). – pp. 13-23. DOI: <https://doi.org/10.3390/languages4010013>
4. Kassymova G., Triyono B., Dossayeva S., Akhmetova A. Cognitive competence and electronic learning // Materials of International Practical Internet Conference "Challenges of Science". – 2019. – 2. – pp. 153-158. DOI: <https://doi.org/10.31643/2019.030>
5. Blyth C. Immersive Technologies and Language Learning. Foreign Language Annals. 2018. – 51. – pp. 225-232. DOI: <http://doi.org/10.1111/FLAN.12327>
6. Ahir K., Govani K., Gajera R., Shah M. Application on Virtual Reality for Enhanced Education Learning, Military Training and Sports // Augmented Human Research. – 2019. – 5. – P. 7. DOI: <http://doi.org/10.1007/s41133-019-0025-2>

7. Kacetyl A., Klimova B. Use of Smartphone Applications in English Language Learning — A Challenge for Foreign Language Education // *Education Sciences*. – 2019. – 9 (3). – P. 179. DOI: <http://doi.org/10.3390/EDUCSCI9030179>
8. Parmaxi A. Virtual reality in language learning: a systematic review and implications for research and practice // *Interactive Learning Environments*. – 2020. – 31. – pp. 172-184. DOI: <http://doi.org/10.1080/10494820.2020.1765392>
9. Huang H.L., Hwang G., Chang, Ch.-Y. Learning to be a writer: A spherical video-based virtual reality approach to supporting descriptive article writing in high school Chinese courses // *Br. J. Educ. Technol.* – 2020. – 51. – pp. 1386-1405. DOI: <http://doi.org/10.1111/bjet.12893>
10. Sheriyev M.N., Atymtayeva L.B., Beissembetov I.K., Kenzhaliyev B.K. Intelligence system for supporting humancomputer interaction engineering processes // *Applied Mathematics and Information Sciences*. – 2016. – 10(3). – pp. 927-935. DOI: <http://dx.doi.org/10.18576/amis/100310>
11. Huang X., Zou D., Cheng G., Xie H. A Systematic Review of AR and VR Enhanced Language Learning // *Sustainability*. – 2021. – 13. – P. 4639. DOI: <http://doi.org/10.3390/SU13094639>
12. Kassymova G.K., Nursultan M., Xu W. Overview Study on Using Gamification in Education for Personality Development // *Iasau universitetinin habarshysy*. – 2024. – 1 (131). – pp. 335-345. DOI: <https://doi.org/10.47526/2024-1/2664-0686.27>
13. Li J., Aiken R. The Impact of Virtual Reality on Oral Proficiency in Second Language Acquisition // *Modern Language Journal*. – 2020. – 104(3). – pp. 487-502.
14. Zheng B., Warschauer M. Engagement and Intrinsic Motivation in VR-Assisted Language Learning // *Educational Technology Research and Development*. – 2019. – 67(4). – pp. 889-904.
15. García-Peñalvo F. J., et al. Gamification Elements and Student Engagement in VR Language Learning Environments // *Computers and Education*. – 2020. – 156. – pp. 104-384.
16. Chan W., So S. Accessibility and Cost Considerations in VR Language Learning // *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. – 2019. – 16(1). – pp. 32.
17. García-Sánchez I. M., Martín-Cuadrado A.B. Content Development Challenges in VR-Assisted Language Learning // *Journal of Educational Technology and Society*. – 2020. – 23(2). – pp. 132-145.
18. Lee S.H., Sergueeva K., Catangui M., Kandaurova M. Assessing Google Cardboard virtual reality as a content delivery system in business classrooms // *Journal of Education for Business*. – 2017. – 92. – pp. 153-160. DOI: <http://doi.org/10.1080/08832323.2017.1308308>
19. Alanzi T.M. A Review of Mobile Applications Available in the App and Google Play Stores Used During the COVID-19 Outbreak // *Journal of Multidisciplinary Healthcare*. – 2021. – 14. – pp. 45-57. DOI: <http://doi.org/10.2147/JMDH.S285014>
20. Papadakis S., Kalogiannakis M., Zaranis N. Educational apps from the Android Google Play for Greek preschoolers: A systematic review // *Computer & Education*. – 2017. – 116. – pp. 139-160. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.007>
21. Scherer R., Siddiq F., Tondeur J. The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education // *Computer & Education*. – 2019. – 128. – pp. 13-35. DOI: <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.009>
22. Davis F.D. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology // *MIS Quarterly Executive*. – 1989. – 13(3). – pp. 319-340.
23. Kassymova G., Issaliyeva S., Kosherbayeva A. E-learning and its benefits for students // *Pedagogics and Psychology*. – 2019. – 4. – pp. 249-255.
24. Lavrinenko S.V., Arpentieva M.R., Kassymova G.K. The negative impact of the internet on the educational process // *International youth scientific conference "Heat and mass transfer in the thermal control system of technical and technological energy equipment"*, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1063/1.5120671>
25. Lee H., Hwang Y. Technology-Enhanced Education through VR-Making and Metaverse-Linking to Foster Teacher Readiness and Sustainable Learning // *Sustainability*. – 2020. – 14(8). – pp. 4786. DOI: <http://doi.org/10.3390/su14084786>
26. Pun J.K.H., Macaro E. The effect of first and second language use on question types in English medium instruction science classrooms in Hong Kong. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*. – 2018. – 22. – pp. 64-77. DOI: <http://doi.org/10.1080/13670050.2018.1510368>

**Авторлар туралы мәлімет:**

**Уразалиева Ұлжан Нұрзатқызы** – Сүлеймен Демерель университетінің аға оқытушысы, Алматы, Қазақстан.

**Уразалиева Ұлжан Нурзатовна** – старший преподаватель Сулеймен Димерель университета, Алматы, Казахстан.

**Ulzhan Urazaliyeva** Ulzhan Nurzatovna – senior lecturer of SDU University, Almaty, Kazakhstan.

**Бекалаева Әлия Орынбайқызы** – әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық университетінің аға оқытушысы, Алматы, Қазақстан.

**Бекалаева Алия Орынбаевна** – старший преподаватель Казахского национального исследовательского университета имени Аль-Фараби, Алматы, Казахстан.

**Bekalaeva Aliya Orynbaevna** – a senior lecturer of al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan.

**Касымова Гулжайна Кұралбайқызы** – философия докторы (PhD), Қ. Сәтбаев университетінің Металлургия және байыту институты, Алматы, Қазақстан.

**Касымова Гулжайна Куралбаевна** – доктор философии (PhD), Института металлургии и обогащения университета Қ.Сатпаева, Алматы, Казахстан.

**Kassymova Gulzhaina Kuralbaevna** – Doctor of Philosophy (PhD), Institute of Metallurgy and Ore Beneficiation, Satbayev University, Almaty, Kazakhstan.