



# РОЛЬ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫХ ДИСЦИПЛИН В КОНТЕКСТЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ<sup>1</sup>

**М. И. Ивлева**

Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова,  
Москва, Россия

Цифровые технологии в современных условиях представляют собой неотъемлемый компонент экономических и социальных отношений, а также культурной жизни и воспитания. Они детерминируют существенные аспекты среды, в которой формируются знания, убеждения, ценностные ориентации молодежи, поэтому важной задачей является реализация образования молодежи с использованием инновационных технологий, которые способствуют успешному освоению знаний и усвоению духовно-нравственных ценностей применительно к современным условиям. В статье с учетом данной задачи проведен анализ инновационных образовательных технологий на основе полученной в ходе социологических исследований информации о приоритетных для студенческой молодежи ценностях и способах получения информации.

*Ключевые слова:* инновация, ценности, цифровизация, VR-технологии, AR-технологии.

## THE ROLE OF INNOVATION EDUCATION TECHNOLOGIES IN TEACHING SOCIAL AND HUMANITARIAN SUBJECTS IN VIEW OF STUDENTS' VALUE ORIENTATION

**Marina I. Ivleva**

Plekhanov Russian University of Economics,  
Moscow, Russia

Digital technologies in present day conditions are an integral part of economic and social relations, as well as cultural life and upbringing. They impact essential aspects of the environment, where knowledge, beliefs and value orientation of young people are formed. Therefore, youth education through innovation technologies, which foster successful mastering of knowledge and adoption of moral values adequate in today's conditions is a prime issue. The article analyzes innovation education technologies on the basis of information received in sociological investigations concerning students' values and methods of information obtaining.

*Keywords:* innovation, values, digitalization, VR-technologies, AR-technologies.

---

<sup>1</sup> Статья подготовлена по результатам исследования, выполненного при финансовой поддержке Минобрнауки России (научно-исследовательская работа № FSSW-2023-0053).

Современный этап развития информационного общества характеризуется имплементацией цифровых технологий во все сферы общественной жизни, что оказывает существенное влияние на тенденции трансформации общества в целом и жизни индивида в частности. Глобальная структура Интернета обеспечивает мгновенный доступ к информации, взаимодействию и обмену данными; технологии искусственного интеллекта и больших данных трансформируют экономику, образование, здравоохранение и другие отрасли хозяйства. Под воздействием этих процессов меняется как социальная структура, в которой появляются новые профессии и перспективы в профессиональной деятельности, прежде всего благодаря развитию информационных дистанционных технологий, способствующих трудоустройству в дистанционном формате, так и социальная коммуникация, которая все больше приобретает сетевой характер, что обуславливает специфику индивидуального общения. Под воздействием цифровизации и технологий искусственного интеллекта происходят изменения в культуре. С одной стороны, благодаря доступности в Интернете информации о достижениях культуры и искусства, виртуальных экскурсиях, трансляциях культурных событий снижаются барьеры в доступе к культурным благам, что благотворно влияет на процессы социализации и развития личности. С другой стороны, технологические изменения в передаче информации и буквально экспоненциальный рост информационных потоков при условии их децентрализации и сетевого распространения влекут за собой фрагментацию культуры, а тем самым и дезориентацию индивидов и групп в информационном обществе. Быстрая смена фрагментов информации, которые в то же время представляют ее весьма большие объемы, приводят к формированию так называемой клип-культуры, насыщенной гетерогенными, не связанными друг с другом текстами и образами.

В этих условиях не случаен пристальный интерес ученых к исследованию жизненных установок и ценностей молодежи, чьи убеждения и знания сформировались непосредственно в условиях цифрового общества и внедрения технологий искусственного интеллекта. В социологических исследованиях последнего десятилетия воссоздается социально-культурный портрет молодежи, определяются сложившиеся под воздействием практики цифрового общества ее отличительные характеристики.

Анализируя результаты этих исследований, А. Г. Рубцов пишет: «Исследователи отмечали, что социально-экономические трансформации существенным образом повлияли на содержание ценностных ориентаций молодежи и определение молодыми людьми наиболее важных для себя ценностей: в духовно-нравственном мире личности сузилась сфера общественно важных позитивных ориентиров и возросла роль сугубо личностных, не всегда «должных» ориентаций, вдвое снизилась важность таких качеств, как сознание и чувство общественного долга, честность, принципиальность, ответственность, общественная активность» [9. – С. 259].

В результатах многих исследований обнаруживается тенденция к тому, что современные поколения выделяют в качестве базовых ценности личной жизни, такие как здоровье, семья, друзья, любовь, психологический комфорт. Здоровье и самореализация являются ценностными основами доминирующей стратегии саморазвития студенческой молодежи. В то же время духовные и социальные ценности, такие как общественное признание, социальное творчество, активная деятельная жизнь, не находят значимого отклика.

«В отношении своих друзей и родственников современная молодежь более склонна к коллективистскому мировоззрению, чем в отношении макросреды. В этой связи актуализируется проблема поиска фундаментальных, глубинных основ национальной идентификации, определения инте-

гративного потенциала базовых ценностей культуры» [10. – С. 78].

Наблюдаемая в российском обществе тотальная «прагматизация» ценностного сознания молодых людей предполагает для когорт студенческой молодежи соответствующую переоценку существующих социально-культурных основ традиционного общества с позиции пользы. Отсюда усиливается популярность ценностных ориентаций, связанных с личной эффективностью.

Эти тенденции нашли свое подтверждение и в серии социологических исследований по изучению ценностных ориентаций студенческой молодежи, проведенных кафедрой истории и философии Российского экономического университета имени Г. В. Плеханова в течение 2023–2025 гг.

Так, в проведенном в 2025 г. исследовании мировоззренческих векторов жизненных ориентаций студенческой молодежи, целевой аудиторией которого стали российские студенты 1–3 курсов российских вузов 8 федеральных округов Российской

Федерации, при изучении ценностей, приоритетных для респондентов, были получены результаты, которые в целом характеризуют направленность личности на свой личностный мир и поиски своего обособленного места в обществе. Большинство респондентов выбрали такие ценности, как благополучие своей семьи (83,12%) и справедливость (80,76%). Права и свободы человека, которые в предыдущих опросах занимали лидирующие места, несколько утратили свое значение и важны для 74,38% респондентов. Для небольшого числа опрошенных важное значение имеет личное благополучие (60,57%). Чуть больше половины респондентов (52,89%) считают главной ценностью гуманизма; почти половина респондентов (44,86%) – ценность исторической памяти; 39,79% респондентов – ценность патриотизма, чуть более трети респондентов (36,01%) – сохранение самобытности своей культуры. Остальные традиционные духовно-нравственные ценности считают приоритетными менее трети опрошенных (рис. 1).

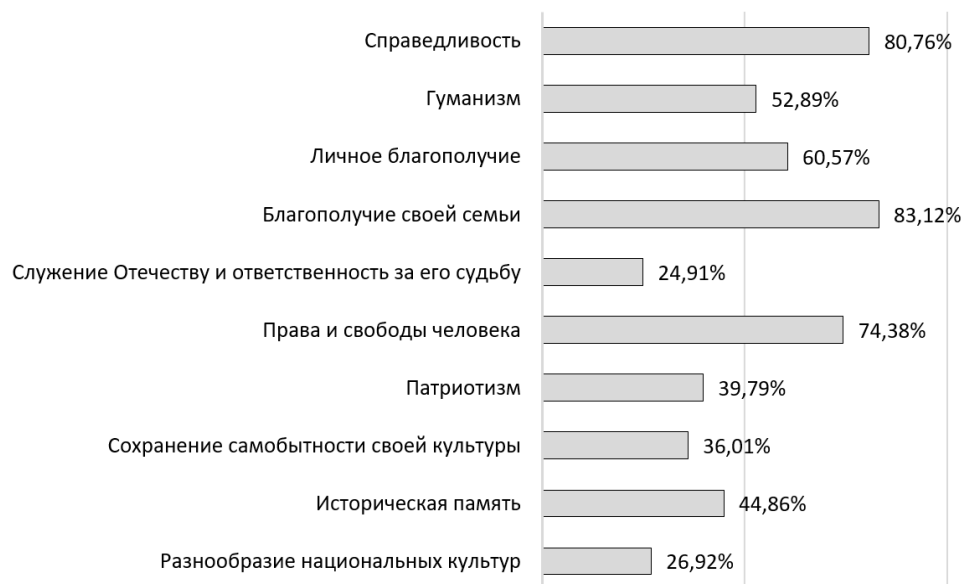


Рис. 1. Ценности, приоритетные для респондентов

Среди факторов, определяющих жизненные установки личности, особое место занимают историческая память, знание

истории своей страны, воплощенной как в масштабных исторических событиях, так и в жизни индивидов. Большинство опро-

шенных (94%) разделяют мнение о том, что необходимо знать историю своей страны, беречь и сохранять созданное предками, сохранять историческую память о прошлом, при этом 73,79% – согласны с этим

положением, 19% – скорее с ним согласны, 5% – относятся индифферентно; 1% – скорее с этим не согласны, а 1% респондентов не согласны (рис. 2).

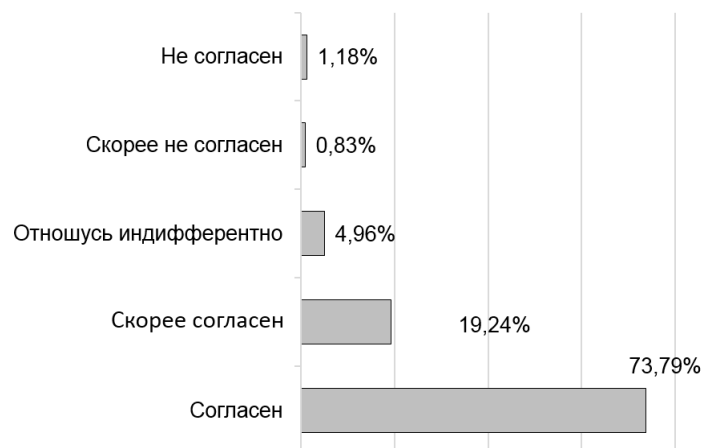


Рис. 2. Согласие респондентов с утверждением «Необходимо знать историю своей страны, беречь и сохранять созданное предками, сохранять историческую память о прошлом»

Большинство опрошенных (45%) активно интересуются историей своей страны, согласны с тем, что повышают уровень знаний истории страны, посещают музеи, ездят на экскурсии по местам историче-

ских событий. Треть респондентов (31,76%) с этим скорее согласны, индифферентны – 17%, скорее не согласны – 3,78%, не согласны – 2,36% (рис. 3).

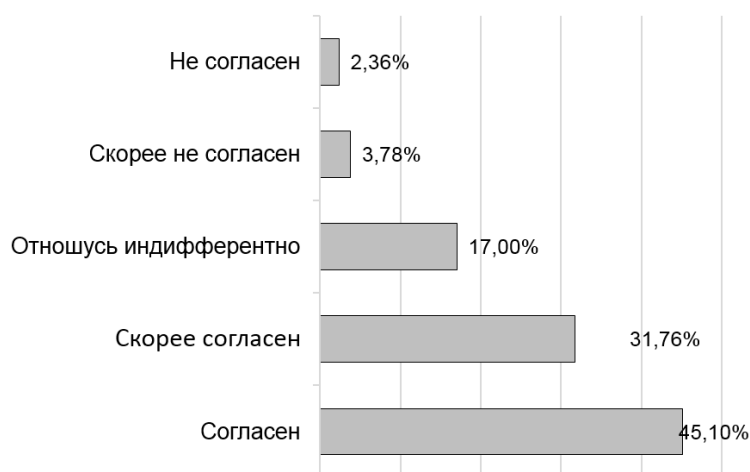


Рис. 3. Согласие респондентов с утверждением «Я повышаю уровень знаний истории страны, посещаю музеи, ездю на экскурсии по местам исторических событий»

Почти половина опрошенных (46,75%), несмотря на то, что не так давно окончили школу, не очень хорошо помнят школь-

ный курс истории, тем не менее они уверены, что этот недостаток знаний можно легко восполнить обращением к сети Ин-

тернет. 29,04% респондентов скорее согласны с этим утверждением, 14,76% – от-

носятся индифферентно, 5,79% – скорее не согласны, 3,66% – не согласны (рис. 4).



Рис. 4. Согласие респондентов с утверждением «Если мне нужно будет узнать о каком-либо событии из истории страны, я найду эту информацию в Интернете, так как не очень хорошо помню историю из школьного курса»

В информационном обществе при выборе векторов личного развития важным условием становится возможность воспринимать и усваивать информацию. Способами подачи, которые наилучшим образом позволяют понимать информацию, студенты назвали лекции-беседы (53,96%), информацию в ходе игры, квеста (51,48%), а также поиск и получение информации в ходе выполнения совместного проекта, обсуждений, выполнения задач (46,04%). Это показывает важность деятельного участия студентов в получении знаний и их коммуникации с преподавателями и другими студентами для успешного освоения информации в учебном процессе. Наряду с

этим достаточно эффективными, по мнению респондентов, являются получение аудиовизуальной информации в видеороликах (45,1%) и поиск информации при реализации индивидуального проекта (38,72%), который не предполагает других участников и общения с ними. Виртуальную реальность как область восприятия информации оценивают таковой 27,98% респондентов, что, вероятнее всего, обусловлено слабым распространением этой технологии в образовательном процессе высшей школы. Наименее удачной, по мнению студентов, является визуальная информация в форме буклета (10,2%) (рис. 5).



Рис. 5. Мнение респондентов о том, какие способы подачи информации делают ее наиболее запоминающейся, важной, интересной

В образовательном и воспитательном процессах высшей школы с учетом формирования личности студенческой молодежи в условиях цифрового общества и специфики их ценностных ориентаций роль инновационных образовательных технологий становится особенно важной как для успешного освоения ими учебных дисциплин, так и для усвоения духовных ценностей, базовых для российского общества.

«Процесс цифровой трансформации сегодня охватывает все секторы деятельности и выступает интегрирующим элементом. Он не только обеспечивает доступ к новым знаниям, но и служит инструментом личностного совершенствования и успешной адаптации граждан к реалиям современного мира» [4. – С. 73].

При анализе технологий, которые могут быть использованы при этом наилучшим образом, Ю. В. Вавулина и Д. А. Юдин приходят к выводу, что необходимо учитывать активную деятельность обучаемого, что подтверждает и проведенный опрос. «Активные методы обучения – методы, позволяющие строить образовательный процесс в основном в форме диалога, стимулируют познавательную деятельность, предполагают свободный обмен мнениями обучаемых в ходе решения поставленных задач. Здесь речь идет о позиции студента – традиционные методы предполагают его пассивность, когда он потребляет готовое знание, структурированное и обобщенное, в виде фактов, теорий, понятий, применение которых на практике отсрочено, выбор ограничен. Методы активного обучения предполагают равноправное участие в образовательном процессе обучаемого в активной позиции, работающего под началом преподавателя» [2. – С. 142].

Использование дистанционных цифровых технологий вносит новый аспект в интерактивные методы обучения, которые предполагают взаимодействие студентов друг с другом, а также с преподавателем, когда все участники обмениваются информацией, решают поставленные задачи,

моделируют ситуации, необходимые для их решения, значительно расширяя возможности коммуникации между преподавателем и обучающимися.

По результатам исследования, проведенного А. В. Ничагиной с целью организации интерактивного обучения в условиях дистанционных образовательных технологий, почти половина опрошенных (45,6%) желает облегчить свое взаимодействие с педагогом посредством создания онлайн-среды, в то время как 36,54% студентов хотят использовать разнообразные сервисы для проведения видеоконференций [8. – С. 62].

Как считают Н. Е. Никитина и А. А. Никитин, комплексное использование этих технологий дает наилучший результат: «Использование информационных технологий в обучении позволяет сделать процесс обучения более интерактивным и интересным для студентов. Применение электронных учебников, онлайн-курсов, вебинаров, видеоконференций и других технологий позволяет разнообразить процесс обучения и сделать его более доступным для студентов, находящихся в разных уголках мира» [7. – С. 251].

А. В. Суслов и Т. В. Сытина, изучая влияние цифровых технологий на трансформацию образовательных практик, приходят к выводу, что эти технологии существенно изменили образование, предоставив новые интерактивные элементы для обучения. К этим элементам они относят следующие: «1. Ускоренное взаимодействие – во время взаимодействия между компьютером и студентом присутствуют ограниченные возможности управления программой, все предоставляемые данные преподносятся в определенном порядке.

2. Активное взаимодействие – при взаимодействии с компьютерной программой пользователь самостоятельно выбирает последовательность предоставляемой информации, а также определяет объем и темп изучения материала.

3. Обоюдное взаимодействие – происходит взаимодействие между пользователем

и программой, которые в конкретном времени работают друг с другом, то есть ученик делает задание и сразу же получает результат.

4. Виртуальное взаимодействие – работа с программой происходит через технологии VR и AR. Данные возможности позволяют проводить опыты в виртуальных лабораториях и демонстрировать различные недостижимые аспекты мира» [11. – С. 42].

Виртуальная (VR) и дополненная (AR) реальность являются перспективными инновационными технологиями, которые пока еще не очень широко распространены, но начинают достаточно активно внедряться в образование.

По мнению А. С. Смирновой, «виртуальная реальность обладает многочисленными преимуществами. Учащиеся могут получить доступ к виртуальному интерфейсу без ограничений по пространству и времени, что позволяет им учиться в индивидуальном темпе» [14. – С. 903].

При помощи технологий виртуальной реальности создается интерактивная трехмерная среда, привычная для молодого поколения и обладающая впечатляющими возможностями, в первую очередь в области моделирования процессов, событий, устройств. «Люди используют компьютерную графику для создания реалистичного виртуального мира, который может реагировать на вводимые пользователем данные. Виртуальная реальность в экспериментальном образовании обеспечивает студентам захватывающий, реалистичный и интуитивно понятный опыт» [15. – С. 369].

Эта технология достаточно широко используется в медицинском образовании, поскольку «позволяет развивать их клинические навыки в безопасной обстановке. Радиологам требуется большой технологический и научный опыт для правильной диагностики заболеваний. Им также необходимо точно рассчитать дозу облучения. Виртуальная реальность – это инновационная технология, которая позволяет студентам практиковаться в рентгенографии

в виртуальной среде, имитируя реальные клинические сценарии» [14. – С. 902].

Иммерсивная виртуальная реальность – технология, для использования которой необходимо сложное компьютерное оборудование. Она предоставляет обучающемуся эффект полного присутствия и отвлечения от реальной среды и времени благодаря наличию виртуальной системы сенсорной иллюзии присутствия в другой среде, созданной с помощью изображений, звука или других стимулов воздействия на органы чувств.

«Погружение, присутствие и интерактивность считаются основными принципами виртуальной реальности... Термин «интерактивность» может быть описан как степень, в которой пользователь может изменять среду виртуальной реальности в режиме реального времени... Присутствие рассматривается как «субъективное восприятие виртуальной реальности» находиться в одном месте или среде, даже если физически человек находится в другой... погружение описывают как субъективное, индивидуальное убеждение, то есть психологический феномен» [13. – С. 3].

Эти принципы могут успешно применяться для «развития способности к принятию исторической перспективы, ключевое значение приобретает эффект погружения, позволяющий обучающемуся эмоционально и познавательно погрузиться в исторический контекст. В то же время для формирования навыков работы с источниками наиболее значима интерактивность, обеспечивающая возможность активного исследования исторических свидетельств» [3].

В контексте духовной культуры в области развития исторической науки «совершенствование инфраструктуры и повышение информационного обеспечения исторических исследований заметно расширяют круг источников и литературы, доступных онлайн. Оцифровка документов архивами, музеями, библиотеками ведет к накоплению цифровых источников информации, улучшению доступа к изуче-

нию исторического и культурного наследия. Применение цифровых технологий в исторических исследованиях позволяет создавать в процессе работы новые электронные материалы: базы данных, таблицы, карты, визуальные объекты, включая трехмерные» [1. – С. 77].

К преимуществам виртуальной реальности относятся «создание иммерсивных и интерактивных образовательных опытов; развитие навыков критического мышления и решения проблем; повышение мотивации и вовлеченности студентов» [12. – С. 26], а также возможность создания персонализированного обучения. Студенты могут адаптировать свой опыт обучения, выбирая уровень сложности, темп и формат представления информации. Это позволяет учитывать индивидуальные потребности каждого учащегося и повышать их мотивацию к обучению.

В социально-гуманитарных науках VR позволяет студентам исследовать исторические места и события, словно путешествуя во времени. Они могут оказаться в Древнем Риме, увидеть Французскую революцию или исследовать эпоху Ренессанса, получая более яркое и запоминающееся представление об историческом контексте. Использование VR-технологии, таким образом, способствует развитию критического мышления и формированию более глубокого понимания исторического и культурного наследия.

Технология дополненной реальности (AR), интегрированная в процесс изучения социально-гуманитарных дисциплин, обладает значительным потенциалом формирования у студентов таких духовно-нравственных ценностей, как коллективизм, гуманизм и справедливость. В дополнение к лекциям и теоретическим обсуждениям проблем на семинарах AR способствует приобретению интерактивного опыта, позволяющего студентам глубже прочувствовать и осмыслить сложные со-

циальные концепции, обогащая реальный мир цифровым контентом. Эта технология создает уникальные возможности для визуализации исторических событий, анализа социальных проблем и моделирования ситуаций, требующих принятия этических решений.

Посредством использования AR в анализе социальных проблем и исторических конфликтов, иллюстрирования проведения важных научных исследований или строительства памятников цивилизации, требующих совместного творческого труда, моделирования альтернативных сценариев развития событий, демонстрирующих, как различные решения социальных проблем могут повлиять на реализацию справедливости в обществе, можно успешно воспитывать у студентов понимание важности сотрудничества, взаимопомощи, следования духовным ценностям.

VR- и AR-технологии могут также успешно способствовать развитию у студентов такой духовной ценности, как историческая память, которая важна для сохранения целостности и единства общества, поскольку участвует в процессе формирования гражданской идентичности молодежи и является одним из важных способов передачи молодежи исторического опыта [6. – С. 94].

«Цифровизация позволяет делать историческую память непрерывной, живой, развивающейся, как живой диалог поколений» [5. – С. 199], так как цифровые платформы не только являются местом хранения исторической информации, но и имеют возможность оперативно включать новые исследования, архивные открытия и научные дискуссии. Оцифровка документов архивами, музеями, библиотеками ведет к накоплению цифровых источников информации, улучшению доступа к изучению исторического и культурного наследия [1. – С. 77].



### Список литературы

1. Бызова О. М. Использование цифровых технологий в исторических исследованиях // Общество: философия, история, культура. – 2022. – № 2. – С. 76–81.
2. Вавулина Ю. В., Юдин Д. А. Инновационные методы обучения в современном образовании // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2022. – № 11-1 (74). – С. 142–145.
3. Горсков Д. А. Дидактический потенциал иммерсивных технологий (VR/AR) в развитии исторического мышления обучающихся: теоретическая модель // Современные проблемы науки и образования. – 2025. – № 6. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=34351> (дата обращения: 20.12.2025).
4. Жучкова А. А. Педагогические инновации в эпоху цифрового образования // Молодой ученый. – 2025. – № 47 (598). – С. 73–76.
5. Ивлева М. И. Ценность исторической памяти в условиях цифровизации духовной культуры // Право и практика. – 2025. – № 3. – С. 194–200.
6. Мамедова Н. М. Российская гражданская идентичность в свете современных реалий // Экология человека в современных трансформациях исторического времени : коллективная монография по итогам III Всероссийской научной конференции с международным участием / отв. науч. редактор Э. В. Баркова. – М. : Русайнс, 2023. – С. 92–97.
7. Никитина Н. Е., Никитин А. А. Инновационные методы обучения: новые подходы к образованию // Молодой ученый. – 2024. – № 11 (510). – С. 250–252.
8. Ничагина А. В. Совершенствование лекционно-семинарской системы обучения с использованием дистанционных образовательных технологий // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. – 2020. – № 4 (48). – С. 60–64.
9. Рубцов А. Г. Трансформация ценностных ориентаций современной молодежи // Право и практика. – 2023. – № 4. – С. 258–263.
10. Седова Л. И. Национальная идентичность: тенденции трансформации // Гуманитарный вектор. – 2022. – Т. 17. – № 2. – С. 69–81.
11. Суслов А. В., Сытина Т. В. Влияние цифровых технологий на трансформацию образовательных практик: от традиционных методов к инновационным подходам // Мир науки, культуры, образования. – 2025. – № 1 (110). – С. 41–44.
12. Шевченко О. И., Исполинов И. А., Мотин Д. С. Инновационные методы обучения: новое поколение образования // Научные высказывания. – 2024. – № 18 (65). – С. 23–26.
13. Radianti J., Majchrzak T. A., Fromm J., Wohlgenannt I. A Systematic Review of Immersive Virtual Reality Applications for Higher Education: Design Elements, Lessons Learned, and Research Agenda // Computers and Education. – 2020. – Vol. 147. – P. 2–29.
14. Smirnova A. S. The Use of Virtual Reality in Teaching Students // Bogachenko N. G. (Ed.), AmurCon 2021 : International Scientific Conference. – Vol. 126. – European Proceedings of Social and Behavioural Sciences, 2022. – P. 897–904.
15. Zhang H., Zhang J., Yin X., Zhou K., Pan Z., Ei Rhalibi A. Cloud-to-End Rendering and Storage Management for Virtual Reality in Experimental Education // Virtual Reality & Intelligent Hardware. – 2020. – Vol. 2 (4). – P. 368–380.

### References

1. Byzova O. M. Ispolzovanie tsifovykh tekhnologiy v istoricheskikh issledovaniyakh [Digital Technologies in Historic Research]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kultura* [Society: Philosophy, History, Culture], 2022, No. 2, pp. 76–81. (In Russ.).

2. Vavulina Yu. V., Yudin D. A. Innovatsionnye metody obucheniya v sovremennom obrazovanii [Innovation Methods of Teaching in Today's Education]. *Mezhdunarodnyy zhurnal gumanitarnykh i estestvennykh nauk* [International Journal of Humanitarian and Natural Science], 2022, No. 11-1 (74), pp. 142–145. (In Russ.).
3. Gorskov D. A. Didakticheskiy potentsial immersivnykh tekhnologiy (VR/AR) v razvitii istoricheskogo myshleniya obuchayushchikhsya: teoreticheskaya model [Didactic Potential of Immersive Technologies (VR/AR) in Developing Historic Thinking of Learners: Theoretical Model]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* [Current Issues of Science and Education], 2025, No. 6. (In Russ.). Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=34351> (accessed 20.12.2025).
4. Zhuchkova A. A. Pedagogicheskie innovatsii v epokhu tsifrovogo obrazovaniya [Pedagogical Innovation in Times of Digital Education]. *Molodoy uchenyy* [Young Scientist], 2025, No. 47 (598), pp. 73–76. (In Russ.).
5. Ivleva M. I. Tsennost istoricheskoy pamyati v usloviyakh tsifrovizatsii dukhovnoy kultury [Importance of Historic Memory in Conditions of Digitalization of Spiritual Culture]. *Pravo i praktika* [Law and Practice], 2025, No. 3, pp. 194–200. (In Russ.).
6. Mamedova N. M. Rossiyskaya grazhdanskaya identichnost v svete sovremennykh realiy [Russian Civilian Identity in View of Current Realities]. *Ekologiya cheloveka v sovremennykh transformatsiyakh istoricheskogo vremeni: kollektivnaya monografiya po itogam III Vserossiyskoy nauchnoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem* [Ecology of Man in Today's Transformations of Historic Time: joint monograph by results of the 3rd All-Russian Conference with international participation], responsible editor E. V. Barkova. Moscow, Rusayns, 2023, pp. 92–97. (In Russ.).
7. Nikitina N. E., Nikitin A. A. Innovatsionnye metody obucheniya: novye podkhody k obrazovaniyu [Innovation Methods of Teaching: New Approaches to Education]. *Molodoy uchenyy* [Young Scientist], 2024, No. 11 (510), pp. 250–252. (In Russ.).
8. Nichagina A. V. Sovershenstvovanie leksionno-seminarskoy sistemy obucheniya s ispolzovaniem distantsionnykh obrazovatelnykh tekhnologiy [Upgrading Lecture-Seminar System of Education by Using Distance Education Technologies]. *Vestnik Shadrinskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta* [Bulletin of the Shadrinsk State Pedagogical University], 2020, No. 4 (48), pp. 60–64. (In Russ.).
9. Rubtsov A. G. Transformatsiya tsennostnykh orientatsiy sovremennoy molodezhi [Transformation of Value Orientation of Today's Young People]. *Pravo i praktika* [Law and Practice], 2023, No. 4, pp. 258–263. (In Russ.).
10. Sedova L. I. Natsionalnaya identichnost: tendentsii transformatsii [National Identity: Transformation Trends]. *Gumanitarnyy vector* [Humanitarian Vector], 2022, Vol. 17, No. 2, pp. 69–81. (In Russ.).
11. Suslov A. V., Sytina T. V. Vliyanie tsifrovyykh tekhnologiy na transformatsiyu obrazovatelnykh praktik: ot traditsionnykh metodov k innovatsionnym podkhodam [Impact of Digital Technologies on Education Practices: from Traditional Methods to Innovation Approaches]. *Mir nauki, kultury, obrazovaniya* [World of Science, Culture and Education], 2025, No. 1 (110), pp. 41–44. (In Russ.).
12. Shevchenko O. I., Ispolinov I. A., Motin D. S. Innovatsionnye metody obucheniya: novoe pokolenie obrazovaniya [Innovation Methods in Education: New Generation of Education]. *Nauchnye vyskazyvaniya* [Academic Opinions], 2024, No. 18 (65), pp. 23–26. (In Russ.).

13. Radianti J., Majchrzak T. A., Fromm J., Wohlgenannt I. A Systematic Review of Immersive Virtual Reality Applications for Higher Education: Design Elements, Lessons Learned, and Research Agenda. *Computers and Education*, 2020, Vol. 147, pp. 2–29.

14. Smirnova A. S. The Use of Virtual Reality in Teaching Students // Bogachenko N. G. (Ed.), *AmurCon 2021: International Scientific Conference*. Vol. 126. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences, 2022, pp. 897–904.

15. Zhang H., Zhang J., Yin X., Zhou K., Pan Z., Ei Rhalibi A. Cloud-to-End Rendering and Storage Management for Virtual Reality in Experimental Education. *Virtual Reality & Intelligent Hardware*, 2020, Vol. 2 (4), pp. 368–380.

Поступила: 30.12.2025

Принята к печати: 19.01.2026

#### **Сведения об авторе**

##### **Марина Ивановна Ивлева**

доктор философских наук, доцент,  
заведующая кафедрой истории и философии  
РЭУ им. Г. В. Плеханова.

Адрес: ФГБОУ ВО «Российский  
экономический университет  
имени Г. В. Плеханова»,  
109992, Москва, Стремянный пер., д. 36.  
E-mail: Ivleva.MI@rea.ru

#### **Information about the author**

##### **Marina I. Ivleva**

Doctor of Philosophy, Associate Professor,  
Head of the Department  
of History and Philosophy of the PRUE.

Address: Plekhanov Russian University  
of Economics, 36 Stremyanny Lane,  
Moscow, 109992,  
Russian Federation.  
E-mail: Ivleva.MI@rea.ru