

УДК 372.881.111.1

DOI: 10.26140/anip-2019-0803-0023

ЦИФРОВЫЕ ВИДЕОИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ

© 2019

Дергаева Светлана Сергеевна, кандидат педагогических наук,
доцент кафедры английского языка

Северный (Арктический) федеральный университета имени М.В. Ломоносова
(163002, Россия, Архангельск, ул. Набережной Северной Двины 17, e-mail: sdergaeva1@yandex.ru)

Аннотация Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью совершенствования методов и технологий обучения, в целом, и иностранным языкам, в частности. Среди факторов, способствующих позитивным изменениям в образовании, следует назвать процесс информатизации общества, бурное развитие информационных технологий и их проникновение во все сферы человеческой деятельности. В связи с этим возрастает значимость новых форм в образовательной сфере, внедрение мультимедиа в обучение иностранным языкам позволило значительно расширить спектр возможностей языковой подготовки. *Цель исследования* – во-первых, рассмотреть преимущества цифровых видеоигр по сравнению с традиционными средствами формирования коммуникативной компетенции, во-вторых, описать практический опыт использования данной техники обучения. Для достижения поставленной цели исследования использовались следующие *методы*: общенаучные (отбор, анализ, синтез, дедукция, сравнение, систематизация, классификация); методы научно-педагогического исследования (наблюдение, изучение и анализ документации: результаты итоговой и промежуточной аттестации студентов), устный и письменный опрос, изучение и обобщение опыта, которые позволили провести количественный и качественный анализ источников и подготовить библиографию проблемы исследования, осуществить анализ эффективности рассматриваемой методики обучения иностранному языку. *Научная новизна* исследования заключается в том, что уточнено определение понятия «цифровые видеоигры» в методике обучения иностранным языкам, определены их существенные характеристики. *Практическая значимость*. В статье отражена пошаговая работа с цифровыми видеоиграми для формирования коммуникативной компетенции студентов. Результаты исследования позволяют учитывать отечественные и зарубежные традиции и новации для реализации геймификации обучения – одного из важнейших принципов современного образования.

Ключевые слова: цифровые видеоигры, информационные технологии, информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), медиаинструмент обучения, техника обучения, мультимодальная грамотность, интерактивность, коммуникативная компетенция, иностранный язык.

DIGITAL GAME-BASED LEARNING AS A TOOL FOR STUDENTS' COMMUNIKATIVE COMPETENCE'S DEVELOPMENT

© 2019

Dergaeva Svetlana Strgeevna, Candidate of Science (Pedagogy),
Associate Professor of the English language Department
Northern (Arctic) Federal M.V. Lomonosov-University

(163002, Russia, Arkhangelsk, Nabereznaya Severnoy Dviny 17, e-mail: sdergaeva1@yandex.ru)

Abstract Actuality of the research's heading is caused by need to develop methods and techniques of teaching in general and of foreign languages in particular. Among factors which fosters positive changes in education we should name the process of society's informatization, rapid development of informational technologies and their penetration in all spheres of human activity. In this connection the importance of new forms in education grows, introduction of multimedia into foreign language teaching allowed significantly widen a range of possibilities of language training. *Aim of the research*. Despite the actuality of the problem of using digital videogames for forming of communicative competence practice of reaching according to technologies on the basis of digital means (multimedia) is not enough researched in the Russian literature, there is a cute need to analyze thoroughly techniques, methods of work with this media instrument. Therefore, the aim of this article is, firstly, to consider advantages of digital videogames in comparison with traditional means of forming communicative competence (games, music, literature, films and television). Secondly, to describe practical experience of application of this teaching technique. To achieve this aim we used following research *methods*: generally scientific (selection, analyze, synthesis, deduction, comparison, systematization, classification, statistic method, methods of scientific-pedagogical research (watching, experiment, reflexive method), which allowed to perform quantitative and qualitative analyze of sources and prepare bibliography of research's problem, to perform analyze of efficiency of this foreign language teaching method. *Scientific novelty* of the research is that the definition of «digital video games» in the methodology of teaching foreign languages is clarified, their essential characteristics are determined. *Practical significance* The author describes work with this media instrument step by step. The results of the research allow to take into account the Russian and foreign traditions and novation for realization of teaching's gamification which is one of the most important principles of the modern education.

Keywords: foreign language, communicative competence, informational technologies, communicational technologies, media instrument of teaching, digital game-based learning, teaching tool, teaching technique, multimodal literacy, interactivity.

Введение. Необходимость образования через всю жизнь обусловлена интенсивным развитием техники и технологий, а также процессами глобализации, что, в свою очередь, требует от специалистов владения иностранным языком. Именно поэтому особую актуальность приобретает языковое образование, а вопросы, связанные с методами и качеством обучения, являются первостепенными. Система обучения иностранным языкам постоянно совершенствуется, поскольку современная жизнь очень динамична, диктует высокие и одновременно результативные темпы обучения. В связи с этим педагоги ищут новые методы и технологии эффективного обучения иностранным языкам.

Обзор литературы. В современных условиях информационной открытости глобализирующегося мира, необходимо расширение профессионального и общеобразовательного кругозора путём нововведений в образовательный процесс в соответствии с актуальными тенденциями. Для подготовки высококвалифицированных специалистов иностранный язык играет важную роль, следовательно, задачей преподавателя является достижение максимального результата путем использования разнопланового подхода к обучению. В связи с этим возрастает ценность цифровых образовательных технологий как инструмента персонализации учебного опыта студентов, инструмента формирования их коммуника-

тивной компетенции. Проблемы использования цифровых технологий в образовании исследуются в работах М. Варшауэра [1], М. Шпитцера [2], Д. Мидоуза, М. Уолша [3], М. Пегрума [4], К. Сквайера [5], С.К. Референса [6], С.У. Кабаевой, А.С. Камалиден [7], Р. Сулейманова, А.В. Логиновой [8], Л.А. Гороховой [9], И.Н. Голицыной [10], Т.В. Двоскина [11] и др. Коммуникативная компетенция включает в себя речевую компетенцию (говорение, аудирование, чтение, письмо), языковую компетенцию (фонетика, орфография, лексика, грамматика), социокультурную (традиции, культура, реалии стран изучаемого языка), компенсаторную (умение выходить из положения в условиях дефицита языковых средств), учебно-познавательную (универсальные способы деятельности для самостоятельного обучения) («Примерная программа основного общего образования»). Занятие по иностранному языку – это совокупность приемов и методов, направленных на совершенствование всех его аспектов.

В новых программах обучения иностранным языкам в вузе приоритет отдан формированию и совершенствованию коммуникативных навыков, то есть, главным образом, говорению. Прежде всего, обучение иностранному языку подразумевает овладение различными способами речевой деятельности. Поэтому коммуникативная компетенция – одна из основных целей обучения иностранным языкам. В отечественной лингводидактике термин «коммуникативная компетенция» введен в научный оборот М.Н. Вятюновым, который рассматривает её «как выбор и реализацию программ речевого поведения в зависимости от способности человека ориентироваться в той или иной обстановке общения; умение классифицировать ситуации в зависимости от темы, задач, коммуникативных установок, возникающих у студентов до беседы, а также во время беседы в процессе взаимной адаптации» [12, с. 934]. С данным определением созвучно понимание коммуникативной компетенции Н.И. Гез, которая определяет её «как способность правильно использовать язык в разнообразных социально детерминированных ситуациях». Помимо знаний о языке, согласно формулировке автора, коммуникативная компетенция включает в себя умение «коммуникативно соотносить речевое высказывание с целями ситуации общения, с пониманием взаимоотношений общающихся сторон, а также умение правильно организовать речевое общение с учетом культурных и социальных норм коммуникативного поведения» [13, 17].

В мировой практике обучение иностранному языку с использованием информационных технологий известно довольно давно. Например, в начале 2000-х гг. получила распространение так называемая зарубежная технология CALL (Computer – Assisted Language Learning), т.е. обучение иностранному языку с помощью компьютера [14]. По мнению отечественных учёных В.И. Загвязинского и А.Ф. Закировой, педагогическая технология – это «отработанная система операций и действий, с наибольшей вероятностью обеспечивающая получение искомых результатов, алгоритм педагогического процесса, используемый в типовых ситуациях» [15]. Сегодня невозможно представить жизнь без современных информационных технологий, важнейшим качеством которых является интерактивность.

Одним из примеров технологий обучения иностранному языку на основе интерактивности и самообучения с помощью компьютерных программ являются цифровые истории, так называемые digital storytelling. Отечественный исследователь А.В. Логинова отмечает, что один из самых популярных в этой области пионеров – Дж. Ламберт, соучредитель Центра Digital Storytelling, некоммерческой общественной организации в Беркли (Калифорния), которая на протяжении 30 лет оказывает поддержку в создании и распространении цифровых рассказов, сочетая вдумчивую письменную форму и цифровые средства [8].

С.К. Референс выделяет наряду с традиционными видами медиаграмотности: музыкой, литературой, фильмами и телевидением ещё один новый вид – цифровые видеоигры. Благодаря интерактивности цифровые видеоигры являются мощным медиасредством обучения и изучения иностранного языка. По сравнению с традиционными играми, цифровые видеоигры интерактивны. Музыка, книги, фильмы и телевидение – все это «однонаправленная грамотность»: мы можем их смотреть, слушать, читать, но не можем изменять [10, 640]. Цифровые видеоигры популярны именно благодаря их интерактивности, двунаправленности. ИКТ-компетентность – умение эффективно применять цифровые технологии в образовании (общепользовательские, организационно-социальные и предметно-информационные).

Результаты исследования. За последнее десятилетие наблюдается стремительный рост популярности применения цифровых видеоигр как для отдыха, развлечения вне аудитории, так и для обучения на занятиях. Предпочтения цифровых видеоигр, по сравнению с другими средствами изучения иностранного языка, объясняется тем, что видеоигры реагируют на выбор, который студенты делают в ходе игры, и история меняется в результате этих решений. Данная способность принимать решения и видеть результаты привлекает и мотивирует студентов изучать иностранный язык. Мы использовали данную методику со студентами 1 и 2 курсов направления подготовки «Информационные системы и технологии», а также «Прикладная информатика». Как показывает опыт, когда обучающиеся играют в видеоигры, они приобретают навыки, которыми стремятся поделиться и обсудить в языковой аудитории, следовательно, преподавателям необходимо всячески поддерживать это стремление и стимулировать обучающихся обсуждать ход и результаты игры на иностранном языке.

Рассмотрим определение цифровых видеоигр, с точки зрения методики обучения иностранным языкам. Это инструмент электронного, цифрового обучения иностранному языку на основе игры. Место действия игры – фон для формирования и совершенствования коммуникативной компетенции, что, собственно, является целью обучения иностранному языку. Благодаря цифровым видеоиграм реализуются педагогические потребности: происходит повышение эффективности развивающего личностно-ориентированного обучения, навыков самостоятельной учебной деятельности, исследовательского, креативного подхода в образовании. Более того, видеоигры позволяют реализовать философские потребности в образовании: необходимость формирования критического мышления, новой медиакультуры каждого члена общества [16].

Цифровые видеоигры тесно связаны с геймификацией, которая является одним из принципов современного образования (от англ. game – игра), т.е. организация образовательного процесса на основе принципов игры, формирование сообщества для освоения образовательного содержания, участники которого помогают друг другу, соревнуются и мотивируют друг друга [17]. Благодаря цифровым медиainструментам, к которым относятся и видеоигры, осуществляется автоматизация обучения на основе связи учебного содержания с данными о прогрессе обучающегося, в результате чего реализуются основные принципы цифрового образования: его открытость, гибкость, индивидуализация и непрерывность.

Рассмотрим этот процесс на конкретных примерах цифровых видеоигр, которые мы использовали со студентами. «Потраченные деньги» – пример серьёзной цифровой видеоигры. Подобные игры дополняют имеющийся у студентов жизненный опыт и помогают найти выход из ситуации, которая им незнакома, с которой они ранее не сталкивались. Это серьёзная жизненная игра, в которой игроки сталкиваются с вызовом, и вынуждены жить на минимальный доход, получая низкую зарплату. Цель игры – прожить целый месяц на ограниченный

доход. Каждый день в течение месяца игроки сталкиваются с вызовами, как потратить имеющиеся средства. Помимо обучения языку студенты овладевают в данной игре финансовой грамотой, что очень актуально сегодня в условиях рыночной экономики. В процессе игры у обучающихся есть возможность участвовать в дискуссии, которая в иных условиях может оказаться абстрактной. Студенты оказываются перед выбором. Что им делать: пойти куда-нибудь с детьми или оплатить счёт за коммунальные услуги? Это всего лишь один из множества вызовов, перед которыми стоят игроки. С одной стороны, студенты играют, делая правильный в данной ситуации выбор, независимо от того, насколько он экстремален, и выигрывают. Другие же включаются в более эмоциональную игру и принимают на себя роли персонажей игры. Напряжение между этими двумя стилями игры позволяет создать основу, фон, на котором строится дискуссия, когда студенты ведут переговоры, голосуют за выбор, осуществляемый в ходе игры. Это задание студенты могут выполнять в виде фронтальной работы всей группой или в небольших подгруппах, где они сначала обсуждают, а затем представляют сделанный ими в игре выбор, обосновывая свою точку зрения.

Представленная игра наряду с коммуникативными навыками позволяет формировать грамматические умения, в частности, третье условное наклонение, the Third Conditional – if + past perfect, ... would + have + Past Participle. Например, If I had not lived so far from work, I would have saved money. Необходимо поощрять обучающихся использовать данную конструкцию, когда они делают опыт в группе. Задание заключается в том, что, сначала поделившись ходом игры в парах, студенты рассказывают об этом в подгруппах, при этом пары перемещаются, а затем всей группе, распределяя роли между собой. Таким образом, в форме игры, соревнования на лучший финал истории, мы решаем задачу формирования коммуникативной компетенции студентов.

Как следует из приведённого примера, цифровые видеоигры позволяют создать фон для обсуждения серьёзных тем, например, таких как «Собственность», «Низкий доход», «Малообеспеченная семья» и т.п. В условиях игры студенты чувствуют себя свободнее, не стесняются обсуждать такие жизненные ситуации, которые они, возможно, стеснялись бы обсуждать, если бы их спросили напрямую рассказать о себе, о своём материальном положении, поскольку оно у каждого разное.

Рассмотрим ещё один пример использования цифровых видеоигр для формирования коммуникативной компетенции студентов. «Quandry» – футуристическая, научно-фантастическая история, веб-игра, которая позволяет игрокам вмешиваться в конфликты на вымышленной планете [17]. В этой игре персонажи утверждают, что они – поселенцы на другой планете. По условию игры игрок должен выслушать обе стороны, т.е. рассказ о жизни на прежней планете и на новой, фантастической. Происходит обмен фактами, обмен решениями и мнениями. Кроме того, в игре необходимо убедить сторонников противоположной точки зрения. Каждый эпизод игры содержит серию комиксов, подобных панелям, о которых повествует история. Весь текст на этих панелях также можно воспроизводить через аудио, давая обучающимся возможность тренировать аудирование на английском языке, а также чтение. Выбор зависит от уровня владения английским языком. После того, как аргументы представлены, капитан передаёт их в «Совет планеты». Затем Совет принимает решение о наилучшем ходе действий.

Рекомендации преподавателю: в «Quandry» можно играть как всей группой, так и парами, или подгруппами. Эта игра учит анализировать факты, решения и мнения жителей планеты. После того, как два возможных решения найдены, можно остановить геймплей, и студенты образуют новые пары или играют далее небольшими группами. Затем обучающиеся могут обсудить

плюсы и минусы каждого решения и выбрать лучший способ действий. После того, как каждая пара / небольшая группа пришла к решению о правильном ходе действий, подсчитайте голоса в поддержку каждого из решений. Решение с наибольшей поддержкой выигрывает.

Следует подчеркнуть, что данная цифровая видеоигра эффективна для формирования умения организовать дискуссию. На наш взгляд, она особенно интересна студентам, поскольку в ней обсуждаются актуальные для них проблемы, соотносимые с теми, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни и в учёбе. В частности, когда в ходе игры студенты предлагают два возможных решения проблемы, можно остановить игру и обсудить их в парах (группах), которые студенты формируют самостоятельно.

Не менее важно осуществлять обратную связь со студентами, чтобы понять, насколько эффективно или напротив, неоправданно использование игр на занятиях. Поэтому, в конце семестра, студентам было предложено заполнить анкету. Большинство ответили, что игры оказывают позитивный эффект на обучение. В частности, студенты отмечали, что благодаря играм активнее включились в работу на занятиях, смелее высказывали свою точку зрения, не стесняясь говорить перед группой. В целом улучшилась работа в группах, в командах. Обучающиеся отдавали предпочтение групповой работе, предпочитая её парной и индивидуальной работе, чувствуя себя раскованнее, получая удовольствие от совместной работы. При этом обучение приобретает интерактивный характер, студенты применяют полученные знания на практике. Результаты итоговой и промежуточной аттестации также показали повышение успеваемости. Все студенты подчёркивают, что игры превращают обычное рутинное занятие в удовольствие. Это касается не только студентов. Преподаватель непременно радуется вместе с ними. Самая высокая оценка занятий, это ожидание следующей встречи, новой игры, новых знаний, нового интересного общения. Следовательно, преподавателям необходимо активнее применять игры на занятиях.

Ещё одно преимущество использования цифровых видеоигр при обучении английскому языку как иностранному заключается в том, что они позволяют формировать навыки чтения, письма, аудирования и говорения в комплексе. Огромные вебсайты посвящены обзору видеоигр, которые сообщают последние новости о проведении масштабных соревнований, позволяют непосредственно смотреть их в режиме онлайн. Преподаватели могут использовать эти вебсайты для тренировки навыков чтения и ознакомления студентов с письменным жанром обзора (review), учить их выстраивать его структуру, писать свои обзоры в качестве домашнего задания или непосредственно на занятии. Более того, данный навык важно формировать у студентов, поскольку это неотъемлемый компонент, включаемый в международные экзамены по английскому языку.

Таким образом, видеоигры дают возможность совершенствовать, во-первых, навыки чтения и письма. Во-вторых, рассмотрим примеры использования цифровых видеоигр для формирования навыков аудирования. Существуют целые подкасты видеоигр, которые являются мощным источником формирования коммуникативной компетенции студентов в целом и навыков аудирования, в частности. Многие подкасты, такие как Kotaku's Splitscreen дают возможность обсуждать последние новости о проведении масштабных соревнований, позволяют непосредственно смотреть и слушать их в режиме онлайн, в то время как другие, например, подкаст Designer Notes, могут быть эффективны при самостоятельном создании видеоигр. Более того, он позволяет научиться создавать свои подкасты и делиться видеоиграми с однокурсниками и другими игроками. Для преподавателей также есть возможность учиться работать с подобными инструментами на вебинарах [18].

Итак, Digital Game Based Learning – методика обучения иностранному языку на основе цифровых видеоигр – это среда для изучения языка, обучение языку через язык и посредством языка, это творчество. Ещё десять лет назад видеоигры считались рискованным дополнением к обычным занятиям в аудитории. Однако, сегодня использование игр стремительно увеличилось. Цифровые видеоигры можно использовать как в сочетании с традиционными средствами обучения иностранным языкам, так и отдельно. Как подчёркивают современные исследователи Г.В. Глухов, Ю.Д. Ермакова, Л.В. Капустина среди множества современных педагогических технологий наиболее распространены такие технологии, как обучение в сотрудничестве, разноуровневое обучение, индивидуальный и дифференцированный подход к обучению. Данные формы и методы обучения иностранным языкам обеспечивают реализацию основной цели – компетентностное обучение в рамках коммуникативно-деятельностного подхода к формированию профессионально ориентированной языковой личности обучающихся [19, 40]. Более того, цифровые видеоигры в сочетании с перечисленными современными подходами и приёмами позволяют сделать этот процесс ещё более эффективным.

Один из принципов современного образования – его геймификация (от англ. game – игра), т.е. организация образовательного процесса на основе принципов игры, формирование сообщества для освоения образовательного содержания, участники которого помогают друг другу, соревнуются и мотивируют друг друга [20]. Благодаря цифровым медиainструментам, к которым относятся видеоигры, осуществляется автоматизация обучения на основе связи учебного содержания с данными о прогрессе обучающегося, в результате чего реализуются основные принципы цифрового образования: его открытость, гибкость, индивидуализация и непрерывность.

Обсуждение и заключение На современном этапе развития образования функция преподавателя значительно изменилась. На смену преподавателю-ментору пришёл преподаватель-наблюдатель, преподаватель-посредник. Однако, влияние его личности на аудиторию не уменьшается, а, наоборот, возрастает. Внедрение новых цифровых технологий в обучение иностранным языкам – это один из самых важных инструментов преподавателя, который способствует повышению интереса к изучению иностранного языка и эффективности обучения. Игровые методы обучения обладают уникальными образовательными, дидактическими возможностями. Как видно из предложенных цифровых видеоигр, они позволяют организовать такой эффективный вид деятельности при обучении иностранному языку, как дискуссия. Она учит выражать и отстаивать свою точку зрения, учиться уважать противоположное мнение. В совокупности это способствует воспитанию уважительного, внимательного отношения обучающихся к мнению коллег и друг к другу, развитию критического мышления.

Таким образом, выше сказанное позволяет сделать вывод о том, что изменение в коммуникационных средствах приводит к изменению форм и методов коммуникации и мышления, появлению новых форм представления материала. В связи с этим ценятся умения самостоятельно извлекать знания, а также развитие критического мышления. Существует широкий пласт видеоигр, ориентированных на эмуляцию учебного процесса. Их основное предназначение – обучить пользователей в игровой форме тем или иным навыкам, помочь в усвоении различных дидактических материалов. Исследованием этой категории видеоигр занимается самостоятельная наука – медиапедагогика. Её ключевая задача – внедрить в педагогическую практику компьютерные игры в качестве средства повышения эффективности учебного процесса. Следует отметить, что визуализация информации посредством использования цифровых

видеоигр при обучении иностранному языку позволяет моделировать коммуникативные ситуации, учитывать индивидуальный учебный стиль обучающихся, развивая уверенность в себе и, уменьшая потребность в помощи преподавателя, развивает самостоятельность студентов и способствует автономности обучения. Специальные компьютерные программы позволяют проверять знания, проводить самооценку посредством тестирования. Таким образом, умелое использование информационно-коммуникационных технологий позволяет решать центральную задачу, стоящую перед образованием – формирование конкурентноспособного, свободно мыслящего специалиста.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Warschauer, M. Computer-mediated collaborative learning: Theory and practice. *Modern Language Journal* 81 (4). – 1997. – 247 p.
2. Шиницер М. Антимозг: цифровые технологии и мозг <https://www.litmir.me/br/?b=189102&p=1>
3. Walsh, M. Multimodal Literacy: What Does It Mean for Classroom Practice // *Australian Journal of Language and Literacy*. – 2010 – No 33(3). – Pp. 211 – 239.
4. Pegrum M. Digital literacies <http://markpegrum.com/overview-of-digital-learning/e-learning-with-web-3-0>.
5. Squire, K. Video-game literacy: A literacy of expertise. In D. Leu, J. Coiro, M. Knobel, & C. Lankshear (Eds.), *Handbook of research on new literacies* (635-670). New York, N.Y.: Lawrence, – 2008. – 359 p.
6. Reference Squire, K. Video-game literacy: A literacy of expertise. In D. Leu, J. Coiro, M. Knobel, & C. Lankshear (Eds.): *Handbook of research on new literacies*. New York, N.Y.: Lawrence, – 2008. – 670 p.
7. Кабаева С.У., Камалиден А.С. Об эффективности применения принципов STEM-образования в комплексной подготовке специалистов <http://iac.kz/ru/publishing/razvitie-stem-obrazovaniya-v-mire-i-kazahstane>,
8. Логинова А.В. Цифровое повествование как способ обучения коммуникации на иностранном языке // *Молодой ученый*. – 2015. – № 7. – С. 805-809. – URL <https://moluch.ru/archive/87/16740>.
9. Горохова, Л.А. Технология Digital Storytelling (цифровое повествование): социальный и образовательный потенциал. [Электронный ресурс]: <https://docplayer.ru/47125142-Gorokhova-L-A-tehnologiya-digital-storytelling-cifrovoe-povestvovanie-socialnyy-i-brazovatelnyy-potencial-gorokhova-l-a.html>.
10. Голицына И.Н. Технология образование 3.0 в современном учебном процессе // *Образовательные технологии и общество*. 2014 Т. 17. – № 3. – С. 646 – 656.
11. Двоскин Т.В. Управление инновационным проектом создания программного продукта: автореф. Дис. ... канд. экон. Наук: 08.00.05. М., 2008. – 28 с. – С. 3
12. Низаева Л. Ф. Коммуникативная компетенция: сущность и компонентный состав // *Молодой ученый*. – 2016. – №28. – С. 933 – 935.
13. Обухак С.И. Коммуникативная компетентность как составляющая профессионального образования менеджера автореф. дис. канд. пед. наук 13.00.08, СПб., 2006. – с.17.
14. Коротаяева Е.В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. М.: Сентябрь, 2003. – 259 с.
15. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. вузов / В. И. Загвязинский и др.; под ред. В. И. Загвязинского и А. Ф. Закировой. М.: Академия, 2008. – с. 68.
16. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: монография / под. ред. Б. Дендева. М.: ИИТО ЮНЕСКО, 2013 С.165-179, 188 – 193.
17. Посольство США Региональное Бюро английского языка <https://id.usembassy.gov/education-culture/regional-english-language-office/>
18. American English Webinar Series, webinar on Podcasting for the Classroom. [Электронный ресурс]: <https://americanenglish.state.gov/ae-webinars>.
19. Новые тенденции в обучении иностранных языков / Глухов Г.В., Ермакова Ю.Д., Капустина Л.В. // *Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки*. – 2018. – № 2(38). – С. 37 – 51.
20. Нурумбекова У.К. Информационные технологии в повышении эффективности образования. М.: Просвещение, 2017. – 357 с. – С. 197 – 199.

Статья поступила в редакцию 19.07.2019

Статья принята к публикации 27.08.2019