

Научная статья

УДК 372.8

DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-2/195-206>

Технологии формирования гибких навыков делового общения в условиях электронной коммуникации

Борзова Татьяна Александровна

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса

Владивосток. Россия

Аннотация. Удаленный формат обучения поставил перед вузами задачу виртуализации всех дисциплин, в том числе социально-гуманитарных, нацеленных на подготовку к эффективной коммуникативной деятельности по специальности. В этой связи практическую и теоретическую ценность представляют исследования технологий электронного обучения (e-Learning) в аспекте формирования у бакалавров-гуманитариев гибких коммуникативных навыков. В рамках этой актуальной задачи в статье обсуждаются результаты онлайн-адаптации курса «Профессиональная речь и деловая переписка», первоначально разработанного по смешанной технологии в LMS Moodle. В теоретической части уточняются понятия «коммуникативная компетенция», «компетенция делового общения»; показаны особенности электронной коммуникации в сравнении с межличностным взаимодействием в аудитории; приводятся результаты опроса бакалавров о готовности к интерактивным онлайн-занятиям и факторы, влияющие на их эффективность. Потенциал e-Learning в обучении профессиональной речи раскрывается на примере проектных игр в технологии веб-квест (web-quest), направленных на создание электронных образовательных продуктов по тематике курса (практическая новизна). Краткосрочные и долгосрочные ролевые игры осуществляются в форме проектной деятельности по решению предметных и профессиональных задач, например: организация онлайн-совещания в конфликтной ситуации; подготовка аудиоконференции по проблеме; создание и запуск вебинара по теме курса; разработка сценария обучающей игры по бизнес-этикету и деловому протоколу. Создавая цифровые образовательные продукты, бакалавры активно участвуют в виртуализации теоретической части курса. Как показал опрос, организованные на бесплатных сервисах Google Hangouts Meet, Adobe Connect, Webinar.ru, а также Google Meet, Voov Meetings (для китайских студентов) учебные деловые коммуникации позволяют в полной мере реализовать принцип сотрудничества в обучении, повышают мотивацию и интерес к предмету, что в целом положительно сказывается на результатах e-Learning.

Ключевые слова: электронные (цифровые) коммуникации, e-Learning, виртуализация (цифровизация) курса, компетенция делового общения, профессиональная речь, гибкие навыки (soft skills), образовательные проектно-игровые технологии, ролевая (деловая) игра, веб-квест, вебинар.

Для цитирования: Борзова Т.А. Технологии формирования гибких навыков делового общения в условиях электронной коммуникации // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2022. № 2. С. 195–206. DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-2/195-206>.

Original article

Technologies for the formation of flexible professional communication skills in the e-Learning conditions: webquest and webinar

Tatyana A. Borzova

Vladivostok State University of Economics and Service

Vladivostok. Russia

© Борзова Т.А., 2022

Abstract. Distance learning has set the universities a task of virtualizing all disciplines, including social and humanitarian, that are aimed at effective professional communication training. In this regard, studies of e-Learning technologies are of both practical and theoretical value, especially in the aspect of shaping flexible communication skills among undergraduate students of social and humanitarian studies. As part of this urgent task, the article discusses results of the online adaptation of the "Professional Speech and Business Correspondence" course, originally developed using mixed technology in LMS Moodle. In the theoretical part, the author clarifies the concepts of communicative competence, business communication competence; shows the features of electronic communication in comparison with interpersonal interactions in a classroom; presents the results of a survey among undergraduate students on their readiness for interactive online classes and on the factors affecting their effectiveness. The e-Learning potential for training professional communication skills is shown on the example of project games in webquest technology, aimed at creating electronic educational products on the subject of the course (practical novelty). Short-term and long-term role-playing games are carried out in the form of practical activities aimed at solving course-related professional problems, for example: organizing an online meeting in a conflict situation; preparing an audio conference on a specific problem; creating and launching a webinar on the topic of the course; developing a scenario for an educational game on business etiquette and business protocol. By creating digital educational products, undergraduate students actively participate in virtualization of the theoretical part of the course. The survey has shown that educational training communications organized on free services Google Hangouts Meet, Adobe Connect, Webinar.ru, as well as Google Meet, Voov Meetings (for Chinese students) make it possible to fully implement the principle of cooperation in learning, increase motivation and interest in the subject, which in general has a positive effect on the results of e-Learning.

Keywords: Electronic (digital) communications, e-Learning, course virtualization (digitalization), business communication competence, professional speech, soft skills, educational design and game technologies, role-playing (business) game, webquest, webinar.

For citation: Borzova T.A. Technologies for the formation of flexible professional communication skills in the e-Learning conditions: webquest and webinar // The Territory of new opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service. 2022. № 2. P. 195–206. DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-2/195-206>.

Введение

Стремительная цифровизация коммуникаций трансформировала все сферы жизни, что отразилось на целях, содержании и методах профессионального образования [11, 15, 18]. Удаленный формат обучения ставит перед вузами новые технологические и учебно-методические задачи [1, 12, 22], совершенствуя инструменты e-Learning [19, 29]. В частности, на кафедре русского языка ВГУЭС при виртуализации дисциплин в технологии смешанного обучения [2, 4, 5] использованы образовательные проектно-игровые онлайн-технологии на площадке вебинара.

Актуальность темы статьи обусловлена растущим интересом к технологиям формирования навыков профессионального общения в условиях электронной коммуникации [3, 13, 16]. При виртуализации коммуникативных дисциплин возникает противоречие, вызванное существенными различиями аудиторного и цифрового общения. Из данного противоречия вытекает проблема: как в условиях e-Learning сформировать все компоненты коммуникативной компетенции, включая гибкие навыки общения (soft skills), связанные с личностными качествами, установками и опытом социальной адаптации, формируемые в межличностном взаимодействии [13, 21, 27, 28].

Выдвинем гипотезу: выпускники будут способны и готовы осуществлять как письменные, так и устные профессиональные коммуникации в полном объеме при организации онлайн-общения в проектно-игровой технологии веб-квест на платформе вебинара.

Объект исследования – образовательные технологии адаптации языковых дисциплин к условиям e-Learning, предмет исследования – веб-квест и вебинар как технологии дистанционного обучения эффективному деловому общению.

Основная часть

Цель публикации – на примере дисциплины «Профессиональная речь и деловая переписка» показать возможности технологии веб-квест в формировании навыков эффективной речевой деятельности по избранной специальности. В соответствии с целью поставлены задачи:

1) уточнить понятие «компетенция делового (профессионального) общения» в формате e-Learning;

2) определить специфику электронной коммуникации при обучении деловому общению;

3) разработать долгосрочные и краткосрочные проектно-ролевые игры в технологии веб-квест.

В логике этих задач раскрывается заявленная тема: от определения образовательных рисков e-Learning деловому общению к виртуализации коммуникативных ролевых игр в проектно-игровой технологии веб-квест.

Уточним основные понятия: коммуникативная компетенция, компетенция делового общения. Если под компетенцией понимать наличие у выпускника предметно-ориентированных знаний, умений и навыков, то коммуникативная компетенция проявляется как способность и готовность к эффективной коммуникативной деятельности по специальности [3, 17, 21, 27, 28]. В российской традиции коммуникативная компетенция объединяет языковую (лингвистическую), речевую (дискурсивную) компетенцию, социокультурную, компенсаторную (стратегическую) и учебно-познавательную (И.Л. Бим, И.А. Зимняя, Н.И. Гез, Е.И. Пассов и др.). Компетенция делового общения как часть коммуникативной компетенции профессиональной языковой личности [6] включает речевые, лингвистические, организационные и управленческие знания, навыки и умения (компетенции), которые формируют способность и готовность выпускника эффективно решать профессиональные задачи.

В курсе «Профессиональная речь и деловая переписка» должны быть сформированы умения и навыки таких компетенций делового общения, как:

– лингвистическая – способность к монологической и диалогической речи по специальности, навыки и умения выступать публично;

– организационная – знание делового этикета, навыки ведения беседы, дискуссии, работы с корреспонденцией; умение проводить совещания, переговоры, разрешать конфликты;

– цифровая компетенция – способность и готовность уверенно и безопасно применять в профессиональной деятельности ИКТ;

– управленческая – коммуникативная готовность к кооперации и сотрудничеству.

Образовательные риски онлайн-обучения профессиональному общению. Как показывают исследования [3, 12, 13, 21], формат e-Learning трансформирует все методически значимые аспекты общения:

- 1) коммуникативный – обмен цифровой информацией вместо живого общения;
- 2) интерактивный – онлайн-контакты вместо межличностного взаимодействия в аудитории;
- 3) перцептивный – виртуальные личности, а не собеседники в комплексе всех проявлений.

При виртуализации курса «Профессиональная речь и деловая переписка» проведено исследование готовности к онлайн-общению и факторов, снижающих его эффективность. В опросе приняло участие 238 бакалавров гуманитарных направлений: «Информационные системы и технологии», «Государственное управление», «Международный менеджмент», «Юриспруденция», «Сервис». Опрос проводился в два этапа: в марте – апреле 2020/21 учебного года с целью собрать и обобщить проблемы. В качестве инструмента опроса на втором этапе (июнь 2020/21 учебный год; декабрь 2021/22 учебный год) выбрана анкета, разработанная на основе контент-анализа возникших проблем и исследований [1]. Параметры, по которым респонденты оценивают личную готовность к онлайн-обучению, определены на основе публикаций [2–6, 13, 29, 30]. С целью мотивации к добросовестному участию в обращении студентов призывали помочь улучшить организацию и качество онлайн-занятий, подчеркивая личную ответственность и вклад каждого. Анкета включает два блока.

В первом блоке размещены вопросы, направленные на самоанализ и самооценку возможностей и условий для e-Learning (селф-менеджмент [17]). Как следует из анкет, обучающиеся в качестве эффективного инструментария готовы в постоянном режиме использовать цифровые технологии в учебном процессе – более 70%; цифровые устройства соответствуют задачам обучения у 44% респондентов. Качество интернет-связи 60% оценили как среднее. Социально-бытовые условия по месту изоляции считают комфортными для онлайн-коммуникаций 28%; нормальными – 60%. Уровень цифровой компетенции оказался достаточным у 80%; практически все респонденты имеют опыт работы с интерактивными инструментами LMS Moodle, готовы выполнять практические задания в электронной форме.

Второй блок анкеты исследует образовательные риски онлайн-занятий по практике профессиональной речи. Среди личностных рисков на первом месте – интернет-зависимость (98%). Сверх учебных задач в Интернете поддерживают контакты (100%), играют (85%), слушают музыку (80%), смотрят фильмы (70%), читают (50%). Онлайн-активность снижает мотивацию и ответственность за результаты обучения; 40% нуждаются в командной работе и внешнем контроле. Преподаватели отмечают слабую обратную связь, сложность контроля при выполнении тестовых и контрольных заданий [1, 15, 18]. Кроме

того, приходится решать принципиально новые организационные и методические задачи, совмещая разные роли [7, 10].

На основе опроса разработаны рекомендации по эффективной виртуализации коммуникативных дисциплин:

1) выбирать проектно-ролевые технологии, чтобы направить интернет-активность студентов на решение творческих учебных задач с использованием различных каналов цифровой связи [29];

2) регламентировать СРС алгоритмом онлайн-взаимодействия и графиком отчетности;

3) компенсировать недостаток обратной связи удовлетворением от совместного творчества при разработке онлайн-проектов;

4) привлекать студентов к формированию медиатеки дисциплины.

Технологии виртуализации заданий по практике профессионального общения. В отечественной методике накоплен значительный опыт дистанционного обучения коммуникациям [3–5, 13, 29], разработаны онлайн-курсы [22, 27, 28] и рекомендации по интерактивному обучению деловому общению [9, 14, 20, 21].

Оптимальной технологией для коммуникативных дисциплин является смешанное обучение, когда на аудиторных занятиях студенты приобретают опыт ситуативно-ролевой профессиональной деятельности [2, 4–6], а в ЭИОС формируются навыки и умения:

– перцептивной речевой деятельности – работа с электронной информацией (презентации, видеолекции и т.д.);

– цифрового письма (творческие задания, тесты, контрольные работы и т.д.);

– онлайн-диалога в LMS Moodle, на площадке вебинара и т.д.

На основе анализа публикаций определены условия эффективной виртуализации аудиторного блока курса «Профессиональная речь и деловая переписка»:

– наличие многокомпонентной, многоуровневой ЭИОС [4, 5, 12, 18];

– выбор интерактивных онлайн-технологий и коммуникационных площадок для эффективного проектно-ролевого взаимодействия;

– создание адаптивного комплекса заданий и аутентичных текстов для всех видов и форм профессиональной речевой деятельности [6, 7, 21];

– совершенствование методов и форм Self-менеджмента студентов [17].

Эффективным средством мотивации и обучения деловому общению является *game-based learning* [10]. Управляемая творческая среда помогает студентам освоить ролевой репертуар в рамках профессии [6]; в ситуативно-ролевых играх, беседах, дискуссиях, диспутах формируются гибкие навыки синтонного общения [5, 10, 20, 30].

В итоговой анкете по дисциплинам «Русский язык и культура речи» и «Профессиональная речь и деловая переписка» студенты отмечают эффективность проектно-ролевых и деловых игр – более 70%; диспутов, бесед – 50–60%. Менее популярны конкурсы команд и викторины (языковой минимум и основные понятия) – 30%; формирование пакета документов – 30%; эссе и другие творческие задания – 25%; ментальные карты – 20%; контрольные вопросы, тесты – 15% [4, 5].

Игровые проектно-ролевые технологии *веб-квест и вебинар* активно используют в практике профессионального образования [3, 10, 14, 16, 21, 30], в том числе для развития иноязычной коммуникативной компетенции.

Веб-квест – образовательная проектная проблемно-ролевая технология, формирующая у студентов алгоритм работы с электронными ресурсами. При виртуализации курса «Профессиональная речь и деловая переписка» ролевые игры были преобразованы в долгосрочные научно-исследовательские и творческие проекты, включающие комбинации веб-квестов: аналитическая задача, пересказ, исследование, журналистское расследование, проект, творческое задание, аргументация, консенсус [23–25]. Онлайн-коммуникации осуществлялись на сервисах удаленной видеосвязи Google Hangouts Meet и Adobe Connect, а также Google Meet, Voov Meetings (для китайских студентов).

Научно-исследовательские проектно-ролевые игры формируют теоретический фундамент деловой коммуникативной компетенции и включают индивидуальные и групповые веб-квесты:

- ориентация в теме на основе списка источников;
- уточнение темы, цели и основных задач проекта;
- разработка плана исследования с учетом требований;
- аналитическая задача – поиск и систематизация информации по теме, подготовка списка источников;
- объективное изложение информации, разделение фактов и мнений;
- обзор и онлайн-пересказ информации (ревью, эссе, видеоролик, презентация);
- компиляция и трансформация информации – анализ проблем и рекомендаций по теме.

Творческие проектно-ролевые игры формируют навыки и умения профессиональной речи в условиях электронной коммуникации. В качестве иллюстрации рассмотрим веб-квест «Онлайн-интервью в сфере рекрутинга». Команды получают задание с указанной вакансией, например: «Видеоинтервью с соискателями позволяет экономить время и ресурсы. Задача – разработать онлайн-рекомендации по эффективному использованию видеоинтервью в формате видеоконференции или онлайн-собеседования. Вакантная позиция – Jipiо-специалист».

Участники выбирают и распределяют роли, например: модератор группы, HR-менеджер, представитель компании, кандидат на должность № 1, кандидат на должность № 2, консультант-психолог по вопросам трудоустройства, консультант-юрист и др.

Задания подготовительного этапа рассчитаны на работу в соцсетях и чатах: 1) коммуникации по организации игры; 2) распределение задач и сроков выполнения; 3) расписание онлайн-встреч.

Задания поискового этапа включают работу со списком ссылок и свободный поиск. В итоге каждый создает и отправляет аннотированный список, группа обсуждает конфликтные ситуации в ходе собеседования, готовит сценарий видеоинтервью и вопросы для его оценки, включая основные параметры:

- экстралингвистические (скорость, громкость, эмоциональность речи);

- качество вопросов и ответов (целесообразность, ясность, полнота);
- невербальное поведение и культура ведения диалога.

Задания игрового этапа. Соискатели готовят портрет роли и самопрезентацию на основе анкеты HR-менеджера; группа выбирает лучшее видеоинтервью. На конференции консультант, представитель компании и эксперты обсуждают сильные и слабые стороны собеседников; остальные студенты подключаются модератором, чтобы задать вопросы. В итоге все участники – активные и пассивные – сдают анализ результатов игры с оценкой вклада каждого.

Веб-квесты, рассчитанные на одно занятие, включают аудиозапись, индивидуальные задания, обсуждение результатов на онлайн-конференции. Так, прослушав запись интервью HR-специалиста с соискателем, участники, выбрав роли, анализируют коммуникативное поведение, готовят отчет с рекомендациями и видеоинтервью для медиатеки или на основе аудиозаписи интервью на бизнес-выставке готовят и обсуждают отчеты, демонстрируя на флипчарте визуальные аргументы. Узнав из аудиорекламы преимущества покупки данного товара в данной компании, команды разыгрывают на конференции варианты интервью с недовольными клиентами; готовят необходимые документы (договоры, заявления, отчеты и др.) для медиатеки.

Долгосрочный проектно-ролевой веб-квест на площадке вебинара. Вебинар как форма коллективного дистанционного обучения в основном является продуктом методического и научного творчества преподавателя, взявшего на себя организационные, содержательные и эмоционально-мотивационные задачи [3, 9, 14, 26, 38]. Поскольку в структуре коммуникативной компетенции важную роль играет организационная и цифровая составляющая, выпускники должны быть способны и готовы не только потреблять онлайн-продукты, но и научиться их создавать, освоив основные виды онлайн-кооперации: взаимодействующую, последовательную, индивидуальную и творческую [3].

Долгосрочная проектно-ролевая игра по созданию вебинара совмещает разные виды краткосрочных веб-квестов. Группа разбивается на бюро онлайн-коммуникаций. Сдав оргпакет (название, роли и правила взаимодействия), бюро получает творческое задание, в которое входит список вопросов для обсуждения, технологическая карта, график отчетности, рекомендуемые формы общения и форматы интерпретации содержания вебинара. В технологической карте расписаны этапы игры: организационный (брендинг бюро); утверждение темы, выбор платформы; подготовка анонса; разработка макета посадочной страницы; обсуждение бонусов по теме, рассылки для участников; утверждение тайминга, формирование медиатеки; тестирование и оценка вебинара.

На каждом этапе участники (индивидуально, в рабочей группе, в команде и на общем форуме) выполняют различные веб-квесты. Так, на этапе утверждения темы необходимо аргументировать дискуссионность, собрать и структурировать материал, выделить основные понятия и ключевые моменты, провести дискуссию, подготовить план вебинара с вопросами, выводами и визуальными аргу-

ментами, собрать для медиатеки case study и цитаты. После дискуссии о площадке вебинара составляют вопросы для экспертного интервью и готовят презентацию платформы. На этапе подготовки анонса готовят пакет заголовков, письма партнерам для его размещения. При разработке Landing Page необходимо сравнить посадочные страницы вебинаров, утвердить свой макет и форму регистрации. Далее готовится список бонусов, сертификат для участников, аннотированный список бестселлеров для подарков; утверждается текст уведомления и график рассылки. Тайминг вебинара и график подключения и отключения участников расписывают индивидуально; на общую дискуссию выносятся проблемный вопрос или конфликтная ситуация, чтобы утвердить регламент. В итоге собрав и оценив отчеты каждого этапа, преподаватель проверяет доступ к файлам вебинарной комнаты, работу презентаций и утверждает график запуска вебинаров. Завершает игру самооценка каждым участником личного вклада в онлайн-проект.

Заключение

Для онлайн-курса «Профессиональная речь и деловая переписка» эффективно применять проектное обучение в технологии веб-квест, когда в процессе онлайн-деятельности студенты создают образовательные онлайн-продукты: онлайн-конференции и вебинары. При этом закрепляются дисциплинарные знания и умения, формируются навыки проектной деятельности в виртуальной команде. Выполняя веб-квесты, студенты учатся работать с электронной информацией, приобретают навыки профессиональных онлайн-коммуникаций, а также опыт индивидуального, синхронного, асинхронного и творческого онлайн-взаимодействия [3].

Успешный опыт работы с технологией веб-квест позволяет рекомендовать этот инструмент как эффективный для задач формирования компетенций делового общения. Ролевые проектные игры в технологии веб-квест на площадке вебинара активно вовлекают студентов в учебный процесс, мотивируют к приобретению гибких речевых навыков для успешной профессиональной деятельности, повышают эффективность практических занятий. В анкетах многие отмечают позитивное влияние игры в технологии веб-квест на профессионально-личностный рост – 83 %; на желание учиться и интерес к предметным знаниям – 75 %.

В дальнейшем авторы планируют разработать онлайн-курс дисциплины для Национальной платформы открытого образования proed.ru.

Список источников

1. Студенты вузов России о дистанционном обучении – оценка и возможности / И.А. Алешковский, А.Т. Гаспаришвили, О.В. Крухмалева [и др.] // Высшее образование в России. 2020. № 10. С. 86–100.
2. Антонова Н.Л., Меренков А.В. Модель «перевернутого обучения» в системе высшей школы: проблемы и противоречия // Интеграция образования. 2018. Т. 22, № 2. С. 237–247.
3. Базаров Т.Ю. Дистанционное обучение: организация опосредованного общения // Психопедагогика в правоохранительных органах. 2017. № 2 (96). С. 51–56.

4. Борзова Т.А. Принципы организации СРС первого курса в технологии «перевернутый класс» // Высшее образование в России. 2018. Т. 27, № 8, 9. С. 80–88.
5. Борзова Т.А. Опыт эффективного использования игровых заданий в смешанном обучении (на примере курса «Русский язык и культура речи») // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2020. Т. 12, № 3. С. 170–183.
6. Борзова Т.А. Анализ практики формирования профессиональной языковой личности в неязыковом вузе на примере курса «Русский язык в деловом общении» // Лингвисторическая парадигма: теоретические и прикладные аспекты. 2020. № 25-2. С. 141–145.
7. Борзова Т.А. Преподаватель как основное звено технологии «перевернутый класс» // Высшее образование в России. 2018. Т. 27, № 5. С. 42–49.
8. Борзова Т.А. Специфика формирования гибких коммуникативных навыков у студентов гуманитарного направления при удаленном обучении // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2021. Т. 13, № 2. С. 130–146.
9. Бороненко Т.А., Кайсина А.В., Федотова В.С. Диалог в дистанционном обучении // Высшее образование в России. 2017. № 8, 9. С. 131–134.
10. Бусарова В.В., Степичев П.А. Обучение, основанное на игре, как средство формирования внутренней мотивации учения и навыков говорения // Проблемы современной науки и образования. 2016. № 12 (54). С. 114, 115.
11. Трансформация обучения в высшей школе во время пандемии: болевые точки / И.Р. Гафуров, Г.И. Ибрагимов, А.М. Калимуллин, Т.Б. Алишев // Высшее образование в России. 2020. № 10. С. 101–112.
12. Дождиков А.В. Онлайн-обучение как e-Learning: качество и результаты (критический анализ) // Высшее образование в России. 2020. № 12. С. 21–32.
13. Дорш Е.А. Особенности социальной коммуникации в дистанционном образовании взрослых // Евразийское научное объединение. 2019. № 11-6 (57). С. 473–476.
14. Калинина С.Д. Вебинар как форма обучения в высшей школе // Вестник МГИМО университета. 2015. № 2 (41). С. 291–295.
15. Киясов Н., Ларионова В. Дистанционное обучение в экстремальных условиях // Интерфакс. Образование. 15 апреля 2020. URL: academia.interfax.ru/analytics/research/4491.
16. Корнилов Ю.В., Левин И.П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 5. URL: <http://www.science-education.ru/article/view?id=26865>.
17. Лукашенко М.А. Селф-менеджмент студента как основа результативности e-Learning // Высшее образование в России. 2021. № 2. С. 61–70.
18. Михайлов О.В., Денисова Я.В. Дистанционное обучение в российских университетах: «шаг вперед – два шага назад» // Высшее образование в России. 2020. № 10. С. 65–76.
19. Носкова Т.Н., Павлова Т.Б., Яковлева О.В. Инструменты педагогической деятельности в электронной среде // Высшее образование в России. 2017. № 8/9 (215). С. 121–130.
20. Сарапульцева Л.А. Дистанционное обучение и ситуационно-ролевые игры // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы 22-й Междунар. научно-практич. конф. (18–20 апреля 2017 г.) Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2017. С. 569–572.

21. Ярчак И.Л. Технологическое сопровождение бакалавров в интерактивном обучении деловому общению: дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2017. 208 с.
22. Means B., Bakia M., Murphy R. Learning Online: What Research Tells Us about Whether, When and How. New York: Taylor&Francis Ltd., 2014. 232 p.
23. Dodge B. Some Thoughts about Web-Quest (1995–1997); Creating Web-Quest (1999). URL: <http://webquest.org>.
24. Dodge B. (1999). WebQuest Taxonomy: A Taxonomy of Tasks. Retrieved April 18, 2020. URL: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>.
25. Dodge B. (2001). A Rubric for Evaluating WebQuests. Retrieved April 18, 2020. URL: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>.
26. Driver P. Pervasive Games and Mobile Technologies for Embodied Language Learning // International Journal of Computer Assisted Language Learning and Teaching. 2012. Vol. 2, Iss. 4. P. 23–37.
27. Ian Tuhovsky Communication Skills Training: A Practical Guide to Improving Your Social Intelligence, Presentation, Persuasion and Public Speaking (Master Your Communication and Social Skills) 2015 KD Publishing. 282 p.
28. Higgins J. 10 Skills for Effective Business Communication: Practical Strategies from the World's Greatest Leaders Tycho Press 2018. 132 p.
29. Melezhnik K.A., Petrenko A.D., Khrabskova D.M. Reflective Hiperconnectivity of Social Network Virtual Space as a Factor in the Design of Distant Learning Environment // Высшее образование в России. 2020. № 10. С. 46–55.
30. Sanger Ph.F. Development of Technologies and Innovations in a Modern University: International Multi-Disciplinary Student Teams Solving Real Problems for Industry // Высшее образование в России. 2017. № 11. С. 49–53.

References

1. Russian Univestiry Students about Distance Learning: Assessments and Opportunities / I.A. Aleshkovskiy, A.T. Gasparishvili, O.V. Krukhmaleva [et al.]. *Higher Education in Russia*. 2020; 29 (10). 86–100. (In Russ.).
2. Antonova N.L., Merenkov A.V. “Flipped Classroom” Model in the Higher Education System: Problems and Contradictions. *Integration of Education*. 2018; 22 (2): 237–247. (In Russ.).
3. Bazarov T.Yu. Distant Learning: Organization of Indirect Communication. *Psychopedagogy in Law Enforcement*. 2017; 2 (96): 51–56. (In Russ.).
4. Borzova T.A. Principles of Organization of Student Self Learning in the Flipped Classroom Technology. *Higher Education in Russia*. 2018; 27 (8, 9): 80–88 (In Russ.).
5. Borzova T.A. An Effective Use of Game Assignments in Flipped Learning (based on the “Russian Language and Culture of Speech” course). *The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University Economics and Service*. 2020; 12 (3): 170–183. (In Russ.).
6. Borzova T.A. Analysis of Practice for Professional Linguistic Personality Development in a Non-linguistic Higher School: a Case of the "Russian Language for Business Communication" Course. *Linguistic Paradigm: Theoretical and Applied Aspects*. 2020; 25 (2): 141–145. (In Russ.).
7. Borzova T.A. Teacher as a Principle Element of the “Flipped Classroom” Technology. *Higher Education in Russia*. 2018; 27 (5): 42–49. (In Russ.).
8. Borzova T.A. The Specifics of the Formation of Flexible Communication Skills in Humanitarian Students in Distance Learning. *The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University Economics and Service*. 2021; 13 (2): 130–146. (In Russ.).

9. Boronenko T.A., Kaysina A.V., Fedotova V.S. Dialogue in Distance Education. *Higher Education Today*. 2017; (8, 9): 131–134. (In Russ.).
10. Busarova V., Stepichev P. Game-Based Learning as a Way to Enhance Intrinsic Motivation and Speaking Skills. *Problems of Modern Science and Education*. 2016; 12 (54): 114, 115. (In Russ.).
11. Transformation of Higher Education During the Pandemic: Pain Points / I.R. Gafurov, G.I. Ibragimov, A.M. Kalimullin, T. B. Alishev. *Higher Education in Russia*. 2020; (10): 101–112. (In Russ.).
12. Dozhdikov A.V. Online Learning as e-Learning: The Quality and Results (Critical Analysis). *Higher Education in Russia*. 2020; (12): 21–32. (In Russ.).
13. Dorsh E.A. Features of Social Communication in Distance Education for Adults. *Eurasian Scientific Association*. 2019; 11-6 (57): 473–476.
14. Kalinina S.D. Webinar as a Form of e-Learning in Higher Education. *Vestnik MGIMO universiteta = Bulletin of Moscow State University of International Relations*. 2015; 2 (41): 291–295 (In Russ.).
15. Kiyasov N., Larionova V. Distance Learning in Extreme Conditions. Interfax. Education. URL: academia.interfax.ru/analytics/research/4491.
16. Kornilov Yu.V., Levin I.P. Gamification and Webquests: Development and Application in the Educational Process. *Modern Problems of Science and Education*. 2017; (5). URL: <http://www.science-education.ru/article/view?id=26865>.
17. Lukashenko M.A. Self-Management Skills as a Basis for the Effectiveness of e-Learning. *Higher Education in Russia*. 2021; (2): 61–70 (In Russ.).
18. Mikhailov O.V., Denisova Ya.V. Distance Learning at Russian Universities: "Step Forward, Two Steps Back"? *Higher Education in Russia*. 2020; (10): 65–76 (In Russ.).
19. Noskova T.N., Pavlova T.B., Yakovleva O.V. Pedagogical Activity Tools in the Electronic Environment. *Higher Education in Russia*. 2017; 8/9 (215): 121–130. (In Russ.).
20. Sarapul'tseva L.A. Distance Learning and Situational Role Play. *Innovations in professional and vocational pedagogical education: materials of the 22nd International Scientific and Practical Conference (April 18–20, 2017) Yekaterinburg: Publishing House of the Russian State Prof.-ped. un-ta: 569–572*.
21. Yarchak I.L. Technological support of bachelors in interactive business communication training: dis. ... candidate of pedagogical Sciences. Moscow, 2017. 208 p.
22. Means B., Bakia M., Murphy R. Learning Online: What Research Tells Us about Whether, When and How. New York: Taylor&Francis Ltd., 2014. 232 p.
23. Dodge B. Some Thoughts about Web-Quest (1995–1997); Creating Web-Quest (1999). URL: <http://webquest.org>.
24. Dodge B. (1999). WebQuest Taxonomy: A Taxonomy of Tasks. Retrieved April 18, 2020. URL: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>.
25. Dodge B. (2001). A Rubric for Evaluating WebQuests. Retrieved April 18, 2020. URL: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>.
26. Driver P. Pervasive Games and Mobile Technologies for Embodied Language Learning. *International Journal of Computer Assisted Language Learning and Teaching*. 2012; 2 (4): 23–37.
27. Ian Tuhovsky Communication Skills Training: A Practical Guide to Improving Your Social Intelligence, Presentation, Persuasion and Public Speaking (Master Your Communication and Social Skills) 2015 KD Publishing. 282 p.
28. Higgins J. 10 Skills for Effective Business Communication: Practical Strategies from the World's Greatest Leaders Tycho Press 2018. 132 p.

29. Melezhnik K.A., Petrenko A.D., Khrabskova D.M. Reflective Hiperconnectivity of Social Network Virtual Space as a Factor in the Design of Distant Learning Environment. *Higher Education in Russia*. 2020; (10): 46–55.
30. Sanger Ph.F. Development of Technologies and Innovations in a Modern University: International Multi-Disciplinary Student Teams Solving Real Problems for Industry. *Higher Education in Russia*. 2017; (11): 49–53.

Информация об авторе:

Борзова Татьяна Александровна, канд. культурологии, доцент кафедры русского языка ВГУЭС, г. Владивосток. E-mail: Tatyana.Borzova@vvsu.ru. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6203-202X>

DOI: <https://doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2022-2/195-206>

Дата поступления:
16.05.2022

Одобрена после рецензирования:
31.05.2022

Принята к публикации:
03.06.2022