

Научная статья

УДК 378

DOI: 10.15293/1812-9463.2404.10

Развитие навыков профессионального общения студентов педагогического университета посредством технологии геймификации

Рюмина Татьяна Владимировна

*Новосибирский государственный педагогический университет,
г. Новосибирск, Россия*

Истюфеева Жанна Николаевна

*Новосибирский государственный педагогический университет,
г. Новосибирск, Россия*

Созонов Владислав Сергеевич

Высшая школа экономики, г. Москва, Россия

Аннотация. *Введение.* Одним из современных трендов образования является технология геймификации, а также опора на формирование «мягких навыков» (soft skills). В статье представлен теоретический анализ научных публикаций, описан практический опыт развития навыков профессионального общения у студентов педагогического профиля. Сформулирована проблема исследования: поиск таких технологий развития навыков профессионального общения будущих/действующих педагогов, которые ориентированы на развитие профессиональной (педагогической) субъектности, актуализацию личностного потенциала, увеличение эмоциональной вовлеченности в образовательный процесс. Целью данной работы является анализ возможности синтеза инновационного метода геймификации с процессом развития навыков профессионального общения студентов педагогических специальностей в рамках образовательной программы высшего образования. *Методология.* Поставленная цель была достигнута с помощью методов анализа научных литературных источников, теоретического моделирования, а также метода анкетирования и описания педагогического опыта. *Результаты.* В результате исследования удалось подтвердить актуальность и обнаружить возможности использования технологии геймификации в развитии навыков профессионального общения студентов (магистрантов) в рамках реализации учебной дисциплины «Педагогическая психология». *Выводы.* Инновационная составляющая технологии геймификации для развития навыков профессионального общения достигается через проектирование содержания тренинговой деятельности преподавателя в рамках образовательного процесса. На сегодняшний день не существует единой методологической основы использования рассматриваемой технологии для развития навыков педагогического общения. В данной статье делается попытка обоснования успешности внедрения технологии геймификации в образовательное поле студентов педагогических направлений подготовки.

Ключевые слова: геймификация; профессиональное общение; коммуникация; формирование навыков; тренинг.

Для цитирования: Рюмина Т. В., Истюфеева Ж. Н., Созонов В. С. Развитие навыков профессионального общения студентов педагогического университета посредством



Original article

Development of Professional Communication Skills of Students of a Pedagogical University through Gamification Technology

Tatyana V. Rumina

Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia

Zhanna N. Istiufeyeva

Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia

Vladislav S. Sozonov

Higher School of Economics, Moscow, Russia

Abstract. *Introduction.* One of the modern trends in education is gamification technology, as well as reliance on the formation of “soft skills”. The article provides a theoretical analysis of scientific publications, describes the practical experience of developing professional communication skills in students of a pedagogical profile. The research problem is formulated: the search for such technologies for developing professional communication skills of future/current teachers that are focused on the development of professional (pedagogical) subjectivity, actualization of personal potential, and increasing emotional involvement in the educational process. The purpose of this work is to analyze the possibility of synthesizing the innovative gamification method with the process of developing professional communication skills of students of pedagogical specialties within the framework of the educational program of higher education. *Methodology.* This goal was achieved using the methods of analyzing scientific literary sources, theoretical modeling, as well as the method of questioning and describing pedagogical experience. *Results.* As a result of the study, it was possible to confirm the relevance and discover the possibilities of using gamification technology in developing professional communication skills of students (master's students) within the framework of the implementation of the academic discipline “Pedagogical Psychology”. *Conclusions.* The innovative component of gamification technology for developing professional communication skills is achieved through designing the content of the teacher's training activities within the educational process. To date, there is no single methodological basis for using the technology in question to develop pedagogical communication skills. This article attempts to substantiate the success of introducing gamification technology into the educational field of students of pedagogical training areas.

Keywords: gamification; professional communication; communication; skill formation; training.

For citation: Ryumina T. V., Istiufeyeva Zh. N., Sozonov V. S. Development of Professional Communication Skills of Students of a Pedagogical University through Gamification Technology. *Journal of Pedagogical Innovations*, 2024, no. 4 (76), pp. 142–153. (In Russ.) DOI: <https://doi.org/10.15293/1812-9463.2404.10>

Введение. Профессиональное общение педагога – это многогранный процесс, требующий определенной степени упорядоченности информации, вовлеченности участников диалога, наличия конкретной общей цели, а также учета



и анализа актуальной ситуации, в которой происходит общение. Для студента, обучающегося на педагогическом направлении, вопрос профессиональной коммуникации актуализируется к завершению обучения, т. е. к моменту, в который трудовая деятельность становится ведущей. В профессиональном коллективе, по сравнению с коллективом студенческого сообщества, происходит увеличение объема и форм речевых взаимодействий [8]. Таким образом, требования к молодому педагогу становятся если не выше, чем к студенту, то гораздо жестче. Повысить адаптивность перехода к профессиональной деятельности возможно путем постепенного развития у студента определенных навыков, одним из которых является профессиональное общение, определяемое как «...взаимодействие носителей разных корпоративных культур с целью оптимизации совместной трудовой деятельности», что дает нам весомые основания считать, что собственно педагогическое общение происходит не только внутри рабочего коллектива, но и гораздо шире: во взаимодействии с родителями, с детьми, в социальных сетях, в деловой переписке, в сетевом взаимодействии и в других сферах, которые касаются педагога как коммуникатора [11].

Исходя из современных тенденций и особенностей профессионального общения, возможно предположить, что развитие данного процесса поддается геймификации, которая позволит повысить его эффективность. Такая гипотеза возникает из определенных особенностей как диалога, так и геймификации – необходимости диалогической интенции и погруженности в первом случае и возможности создания заинтересованности путем реализации игровых мотивационных компонентов во втором случае [16]. Таким образом, геймификация может позволить стимулировать и поддержи-

вать процесс развития профессионального общения обучающегося педагогического направления.

Цель настоящей работы – проанализировать возможности синтеза инновационной технологии геймификации с процессом развития навыков профессионального общения студентов педагогических специальностей в рамках образовательной программы высшего образования.

Задачами настоящей работы будут:

1. Проанализировать современные литературные источники, посвященные проблеме профессионального общения, для определения ключевых моментов в развитии навыков профессионального общения студентов педагогических специальностей.

2. Проанализировать современные литературные источники, посвященные технологии геймификации, для определения ключевых возможностей и ограничений внедрения в развитии навыков профессионального общения студентов педагогических специальностей.

3. Изучить отношение студентов педагогических специальностей к использованию технологии геймификации в процессе развития навыков профессионального общения.

4. Проанализировать опыт развития навыков профессионального общения в рамках реализации учебной дисциплины магистратуры «Тренинг профессионального общения» с использованием технологии геймификации.

Методология и результаты. Для решения данных задач использовались методы анализа научных литературных источников, теоретического моделирования, метод анкетирования, эмпирическое исследование.

Ход решения задачи 1

Для начала важно понять, что профессиональное педагогическое общение представляет собой вид коммуникации,



осуществляемой в вербальной и невербальной формах, которые в рамках рабочих ситуаций приобретают собственные ключевые особенности (краткость, уверенность выступающего, использование специальной терминологии, поддержание педагогического имиджа, который включает в себя постановку голоса, одежду, выражение лица, запах, цвет и т. д.). Также внимание следует обратить и на то, что профессиональная коммуникация может быть устной и письменной [6]. В данной работе речь пойдет преимущественно об устной профессиональной педагогической коммуникации.

В работе С. В. Мыскина [8], с опорой на типы общения, выделенные А. А. Леонтьевым, приводится анализ структуры профессионального общения. Выделяются 3 типа общения: 1) социально-ориентированное, 2) предметно-ориентированное, 3) личностно-ориентированное. Внутри социально-ориентированного типа общения профессиональная составляющая определяется через взаимодействие субъектов разных социальных ролей (статусов), которое задает форму и содержание профессионального общения. Внутри предметно-ориентированного типа общения профессиональное содержание определяется вербализацией специально-трудовых действий посредством специального языка. Внутри личностно-ориентированного типа общения профессиональный фактор заключается в речевом воздействии на субъекта профессиональной деятельности [8].

Отсюда мы можем сделать вывод об относительной сложности структуры профессионального общения, вытекающего из общей коммуникативной компетентности. В таком случае работа со студентом педагогической специализации может происходить только с первыми двумя «уровнями» (типами) структуры общения, что объясняется невозмож-

ностью прогнозирования возможности речевого воздействия в каждом конкретном случае. Однако есть основания полагать, что при сформированности ядра профессионального общения третий тип общения будет сформирован «заочно», так как трудовые задачи педагога (любого специалиста) могут по праву рассматриваться как индивидуальная деятельность, что предполагает индивидуализацию общей цели, а отношение личного мотива к данной цели будет определять личностный смысл выполняемого труда [8].

Современные цифровые технологии влияют на сферу профессионального взаимодействия педагогов. Умение вести блог, пользоваться социальными сетями в профессиональных целях, вести деловую переписку с помощью почтовых сервисов – все это навыки, без которых сегодня эффективная профессиональная коммуникация затруднена [6; 8].

Решение задачи 2. Одной из приоритетных задач подготовки педагогических кадров является задача по формированию личности, а уже – имиджа будущего специалиста. Классическое академическое образование ориентированно на достижение студентом определенного уровня теоретической подготовки, который необходим для осуществления основных трудовых функций. Сегодня нужно обращать внимание на развитие личности студента. Педагог – не просто транслятор знаний, а пример для ученика. Далеко не последнюю роль в современном образовательном пространстве играют интерактивные методы обучения. Одним из таких методов можно считать геймификацию, главной специфической чертой которой является применение игровых решений в ситуациях вне игрового контекста [15.]. Благодаря созданию искусственного игрового поля у студентов появляется интерес к выполнению деятельности, а также заин-

тересованность в достижении определенного результата, что, опережая или происходя параллельно с академическим компонентом обучения, способствует качественному усвоению студентом информации.

Для формирования навыков профессионального общения подойдут коммуникативные игры, а также те виды игр, которые возможно провести «аудиторно» – в условиях живого и активного общения, т. е. предполагающие коммуникативный компонент. Целью коммуникативных игр является приобретение навыков общения, необходимых для решения профессиональных задач [3; 10; 13; 14]. Исходя из этого, содержание игры должно определяться моделью профессиональной ситуации, вызывающей затруднения у студентов. Данные затруднения могут являться коммуникативной ситуацией, которая представляет собой «информационный пробел», что внутри игровой условности стимулирует участников к интенсивному обмену информацией [7].

Весомую роль в геймификации образования играет удовольствие как результат процесса течения игры. Получение удовольствия от игры – мотив, побуждающий студента включаться в определенные виды деятельности [16]. Игра требует эмоциональной включенности ее участников, что в условиях разности исходных навыков профессионального общения способствует мягкой адаптации обучающегося, его самовыражению, что является важной точкой опоры для педагога (ведущего игры) [1]. Существуют основания считать, что более раскованное и дружеское поведение участников игры (за счет игровой условности снимаются психологические барьеры), коллективный и личностный анализ конфликтных ситуаций внутри организационно-мыслительных игр создают качественный фундамент профессио-

нального становления студента. Также модель позитивного опыта активизирует поисковую активность, что возможно рассматривать с точки зрения повышения учебной мотивации. Мотивация также может поддерживаться с помощью рейтинговых систем и мотивирующих компонентов игр (таблиц лидеров, очков, обратной связи и др.) [4].

Однако все еще актуальна проблема методологического содержания. Требуется разработка и апробация геймифицированных моделей развития профессиональных компетентностей студентов [12]. В настоящее время нет четкой модели, которая удовлетворила бы потребность формирования навыков профессионального общения студентов педагогических специальностей, что послужило отправной точкой данного исследования.

Решение задачи 3. При создании геймифицированной модели формирования навыков профессионального общения мы опирались на концепцию 6D К. Вербаха (6 шагов к геймификации), проанализированную в работе Н. А. Асташовой, С. К. Бондыревой, О. С. Поповой [1]. Согласно этой модели внедрять геймификацию возможно поэтапно [1]. Кратко охарактеризуем описанные авторами этапы.

1. Define business objectives. Этап, предполагающий целеполагание. На данном этапе формулируется цель будущей деятельности. Внутри данного модуля возможно использовать различные методики целеполагания, но с учетом, что в результате участник игры должен быть вовлечен в деятельность. Н. А. Асташова, С. К. Бондырева, О. С. Попова предлагают технологию постановки целей SMART (конкретность, измеримость, достижимость, актуальность, ограниченность по времени) [1].

2. Delineate target behaviours. На данном этапе определяется деятельность,



в которой должны участвовать обучающиеся. Важно, что деятельность должна приближать участников к достижению цели.

3. Describe your players. Данный этап предполагает описание участников игровой деятельности для формирования структуры игры, ее наполненности, а также для формирования принципов взаимодействия участников.

4. Devise your activity loops. Этап разработки циклов активностей. Внутри данных циклов авторы выделяют микро- и макроуровни. На микроуровне цепочка выглядит так: «мотивация к действию – действие – обратная связь», а на макроуровне происходит «путешествие игрока», т. е. речь идет о создании истории, что является основой геймификации. Игроки двигаются по сюжету.

5. Don't forget the fun. Данный этап можно считать принципом, согласно которому организаторы игровой деятельности должны анализировать и определять уровень интереса и вовлеченности участников для того, чтобы игроки смогли получить удовольствие от игры.

6. Deploy the appropriate tools. На данном этапе происходит поиск инструментов для реализации игровой системы (очки, открытие нового контента, коллекционирование, социальное взаимодействие и др.) [5].

Эмпирический анализ модели 6D К. Вербаха позволяет прогнозировать потенциальный успех геймификации процесса формирования навыков профессиональной коммуникации студентов, однако чрезвычайно важным звеном этого процесса будет являться предварительная подготовка, внутри которой мы можем выделить следующие этапы.

1. Определение коммуникативных затруднений студентов педагогических специальностей.

2. Анализ временных ресурсов преподавателей и студентов в соответствии с основной образовательной программой.

3. Разработка методов оценки успешности внедрения геймифицированного процесса формирования навыков профессиональной коммуникации, что подразумевает и введение входной диагностики для определения степени владения коммуникативными навыками.

4. Разработка алгоритма введения игровых элементов определенного вида в образовательный процесс в рамках либо академического занятия, либо дополнительной занятости.

5. Выбор и консультирование ведущего игры.

Для решения задачи определения актуальности и поля затруднений студентов было принято решение воспользоваться методом анкетирования – психологического способа сбора сведений посредством оформленного списка вопросов – анкеты. В настоящей работе для сбора эмпирических данных использовался метод заочного группового анкетирования группы студентов педагогического университета, получающих высшее образование в магистратуре.

Описание анкетирования

Описание выборки. Выборка состоит из 35 обучающихся Новосибирского государственного педагогического университета, уровень подготовки – бакалавриат, магистратура. Таким образом, возраст выборки от 20 лет и выше, с разным опытом / отсутствием опыта работы в сфере образования.

Основная анкета состоит из четырех вопросов:

1. Планируете ли Вы работать / продолжать работать в образовательной организации?

2. Актуален ли для Вас вопрос развития навыков профессионального общения?

3. С какой группой лиц в системе образования Вам наиболее сложно осуществлять профессиональную коммуникацию?



4. Хотели бы Вы принять участие в игре, способствующей развитию навыков профессионального общения?

Такой перечень вопросов позволяет определить: 1) наличие или отсутствие у студентов мотивации осуществлять профессиональную педагогическую деятельность, 2) актуальность развития навыков профессионального общения, 3) наличие или отсутствие затруднений профессиональной коммуникации с определенной группой лиц в системе образования, 4) готовность студентов к участию в игре, посвященной развитию навыков профессионального общения.

Результаты анкетирования и их обсуждение

1. 20 студентов (57 % от общего количества ответов) отвечают, что хотели бы работать по профессии. 9 магистрантов (25 % от общего количества ответов) затрудняются ответить и 6 студентов (17 % от общего количества ответов) не планируют осуществлять педагогическую деятельность. Такие результаты дают нам понять, что мотивация студентов к осуществлению профессиональной деятельности различна, однако существует группа без явного позитивного или негативного намерения (те, что затрудняются ответить). На основании научных источников мы можем предполагать, что геймификация образования при ее положительном эффекте развития личности и мотивации позволит данной группе принять решение продолжать карьеру в педагогике.

2. 30 участников (85 %) считают вопрос развития навыков профессионального общения актуальным для себя, что говорит о необходимости введения методов развития таких навыков.

3. Около половины участников испытывают трудности в профессиональном общении с родителями обучающихся (13 студентов, или 37 % от общего коли-

чества ответов), 8 участников испытывают трудности в общении с педагогами образовательных организаций (17 % от общего количества ответов), 3 участника испытывают трудности в общении с одноклассниками (8 % от общего количества ответов) и еще 5 участников в общении с иным персоналом образовательной организации (14 % от общего количества ответов), 6 человек испытывает трудности в общении с детьми (17 % от общего количества ответов).

4. Развитие навыков профессионального общения посредством использования технологии геймификации отвергает 2 участника (6 % от общей выборки). Большинство отмечает, что возможно приняли бы участие в такой игре (9 человек, или 31 % от общей выборки) и ответ «Да» дали 24 участника анкетирования (68 % от общей выборки).

По результатам анкетирования можно сказать, что большинство студентов замотивированы осуществлять профессиональную педагогическую деятельность. Трудности профессиональной коммуникации наиболее выражены в общении с родителями, что может объясняться неоднородностью состава данной группы (внутренними особенностями категории «родители» (знания, образованность, готовность вступать в коммуникацию, возраст, степень участия в жизни ребенка и многое другое)). В связи с наличием затруднений большинство опрошенных студентов считает актуальным развитие навыков профессионального общения и с высокой долей вероятности поучаствовали бы в игре по развитию коммуникативных навыков.

Проведенное анкетирование указывает на необходимость введения в образовательную программу часов, посвященных развитию мягких коммуникативных навыков (soft skills) [8; 9], что подразумевает более вариативную (зависящую от развиваемого навыка) форму органи-



зации таких занятий, открывая преподавателю поле для проведения игры.

Решение задачи 4. Внедрение технологий геймификации в процесс развития навыков профессионального педагогического общения реализовано в процессе учебной дисциплины «Педагогическая психология». Ведущим игры в рамках тренинга выступал преподаватель дисциплины.

Двумя основами геймификации являются игровой сценарий и игровая механика.

Игровой сценарий – это набор предписанных правил и инструкций, которые определяют процесс игры, включая цель игры, правила, противников, задачи, механики, интерфейс, награды и штрафы, и описывают активности в рамках игры, чтобы создать вдохновляющую и увлекательную игровую среду для игроков, пролонгировать образовательный эффект [2].

Игровой сценарий занятия представлял собой квест с элементами симуляции (через решение головоломок, прохождение испытаний, проигрывание коммуникативных ситуаций, возникающих в системе образования) в игровом пространстве по названию «Комьюнити Лэнд».

Игровая механика обычно включает цели и задачи игры, правила, игровых персонажей, уровни, препятствия и противников, способы прогресса и социальные взаимодействия, что определяет игровой опыт и воздействует на поведение игроков [2]. Элементы игровой механики, используемые на занятии, обеспечивали как эмоциональную включенность, поддержание интереса к коммуникативным кейсам, так и технологичность (поэтапность) формирования навыков профессионального общения в образовательной системе. Например, карта прогресса отражала различные уровни, каждый из которых

соответствует определенной проблеме профессионального общения педагога. Все участники проходили через все уровни, получая награды, что создавало соревновательный эффект и повышало включенность.

Посредством балльной системы обеспечивалось выполнение заданий, результаты решения которых обменивались на различные награды или привилегии в рамках заявленного игрового пространства. Рейтинги поддерживали соревновательную тональность игрового взаимодействия. Например, рейтинг лучшего коммуникатора с родителями, лучшего «решателя» конфликтов и т. д.

Введение персонажей обеспечивало игрокам взаимодействие со сценарием через совершение ролевых действий и участие в различных игровых историях. Игровые монеты (жетоны) позволяли игрокам приобретать различные предметы (ресурсы, силы), улучшать возможности влияния в игре, что способствовало повышению мотивации, обогащению игрового опыта, закреплению коммуникативных навыков.

Важно отметить, что подбор сюжетов игрового сценария в виде внутриигровой ситуации ориентирован на глубоко личностные установки игроков как педагогов, а это в психологическом плане позитивно влияло на качество усвоения теоретических и практических знаний, т. е. на освоение навыков профессионального педагогического общения.

Эффективность внедрения технологий геймификации в процесс развития навыков профессионального педагогического общения оценивалась по достижению следующих результатов обучения:

- когнитивные (успеваемость),
- мотивационные (активность, включенность в образовательный процесс),
- поведенческие (демонстрация сформированных навыков в реальных и симуляционных ситуациях).



Выводы. Таким образом, профессиональное педагогическое общение обладает сложной структурой, требующей от участников определенного уровня предварительной подготовки. Анализ научных литературных источников показал, что существуют основания предполагать успешность геймификации процесса развития навыков профессиональной коммуникации. Такое предположение строится на специфике игры как процесса, в котором моделируются непрогнозируемые ситуации, решение которых осуществляется участниками игры совместно и с наличием устойчивой игровой мотивации. Важно, что внутриигровая ситуация способствует реализации

субъектной и личностной позиции, что позитивно влияет на качество усвоения теоретических и практических знаний, умений и навыков.

На основании проведенного анкетирования можно сказать, что область развития навыков профессиональной коммуникации актуальна для студентов педагогического профиля, а возможным шагом по внедрению геймификации в образовательный процесс вуза будет являться проведение учебных занятий с использованием тематического игрового сценария и универсальной игровой механики, содержательно ориентированных на типичную для педагогического взаимодействия проблематику.

Список источников

1. Асташова Н. А., Бондырева С. К., Попова О. С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. – 2023. – Т. 25, № 1. – С. 11–45.
2. Богданова Е. В., Кудашов Г. Н., Арманская О. В., Ильин А. С. Геймификация педагогической деятельности: методики и инструментов [Электронный ресурс]: электронное учебно-методическое пособие. – Новосибирск, 2021. – 1 CD-R. – Доступна электронная версия. ЭБС НГПУ. Режим доступа: <https://lib.nspu.ru/views/library/91199/read.php>
3. Венидиктов С. В. Психолого-коммуникативная игра как методический ресурс развития языковой компетентности // Правоохранительные органы: теория и практика. – 2021. – № 1 (40). – С. 160–161.
4. Гребнев Д. В., Рыбальченко Р. С., Малаховская М. В. «Геймеры» как неиспользованный ресурс в институциональной системе // Урбанистическое пространство: проблемы развития и междисциплинарного исследования: материалы Первой российской конференции студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых (Томск, 24 апреля 2014 г.). – Томск: Изд-во ТАСУ, 2014. – С. 45–47.
5. Как работать играючи, или Введение в геймификацию [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/articles/289122/> (дата обращения: 07.07.2024).
6. Киреева О. Ф., Шарков Ф. И. Новые цифровые технологии в профессиональной коммуникации [Электронный ресурс] // Коммуникология: электронный научный журнал. – 2021. – № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-tsifrovye-tehnologii-v-professionalnoy-kommunikatsii> (дата обращения: 07.07.2024).
7. Кривошапкина А. Г. Подготовка студентов медицинского вуза к профессиональному общению на иностранном языке посредством коммуникативных игр // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Проблемы высшего образования. – 2020. – № 3. – С. 39–42.
8. Мыскин С. В. Структура и содержание профессионального общения // Вопросы психолингвистики. – 2020. – № 1 (43). – С. 54–63.
9. Новицкая Е. Н., Таллер В. М. О необходимости развития soft skills как фактора обеспечения конкурентоспособности специалиста // Современное культурно-образовательное пространство гуманитарных и социальных наук: материалы VIII Междуна-



родной научной конференции (Саратов, 08 апреля 2020 г.) / под общ. ред. Ю. Ю. Андреевой, И. Э. Рахимбаевой. – Саратов: Саратовский источник, 2020. – С. 225–237.

10. Рыбальченко Ю. С. Деловые игры как средство формирования коммуникативной компетенции студентов // *The Newman in Foreign Policy*. – 2023. – Т. 5, № 74 (118). – С. 21–24.

11. Харченко Е. В., Тарануха Л. В. Профессиональное общение и речевое воздействие в современной России // *Вестник Южно-Уральского государственного университета*. Серия: Лингвистика. – 2009. – № 2 (135). – С. 29–34.

12. Царева Р. Ш., Царев С. А. Игрофикация обучения как технология развития осмысленного знания студента // *Современные проблемы науки и образования*. – 2019. – № 6. DOI: <https://doi.org/10.17513/spno.29438>

13. Чернозипунникова Д. А., Кретьова Л. Н. Формирование коммуникативной компетенции в процессе обучения английскому языку // *Гуманитарные исследования. Педагогика и психология*. – 2021. – № 5. – С. 38–45.

14. Шишканова К. А., Ермолаева Е. А. Использование игр на уроках английского языка с целью формирования коммуникативной компетенции учащихся // *Иностранные языки: проблемы преподавания и риски коммуникации*. Выпуск 13 / под ред. Г. А. Никитиной. – Саратов: Саратовский источник, 2020. – С. 360–364.

15. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. Gamification: Toward a definition [Электронный ресурс]. – URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (дата обращения: 07.07.2024).

16. Tsvang, S. S., Rossinskaya E. A. Gamification as an educational tool for increasing students' motivation // *Язык. Культура. Образование*. – 2023. – № 8. – С. 107–111.

References

1. Astashova N. A., Bondyreva S. K., Popova O. S. Gamification resources in education: a theoretical approach. *Education and Science*, 2023, vol. 25, issue 1, pp. 11–45. (In Russian)

2. Bogdanova E. V., Kudashov G. N., Armanskaya O. V., Ilyin A. S. *Gamification of pedagogical activity: methods and tools* [Electronic resource]: electronic educational and methodological manual. Novosibirsk, 2021. 1 CD-R. Electronic version available. EBS NSPU. Access mode: <https://lib.nspu.ru/views/library/91199/read.php> (In Russian)

3. Venidiktov S. V. Psychological and communicative game as a methodological resource for the development of language competence. *Law enforcement agencies: theory and practice*, 2021, no. 1 (40), pp. 160–161. (In Russian)

4. Grebnev D. V., Rybalchenko R. S., Malakhovskaya M. V. “Gamers” as an untapped resource in the institutional system. *Urban space: problems of development and interdisciplinary research: materials of the First Russian conference of students, master’s students, postgraduates and young scientists* (Tomsk, April 24, 2014). Tomsk, 2014, pp. 45–47. (In Russian)

5. *How to work playfully or an introduction to gamification* [Electronic resource]. URL: <https://habr.com/ru/articles/289122/> (date of access: 07.07.2024). (In Russian)

6. Kireeva O. F., Sharkov F. I. New digital technologies in professional communication [Electronic resource]. *Communicology: electronic scientific journal*, 2021, no. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-tsifrovye-tehnologii-v-professionalnoy-kommunikatsii> (date of access: 07.07.2024). (In Russian)

7. Krivoshapkina A. G. Preparing medical students for professional communication in a foreign language through communication games. *Bulletin of Voronezh State University. Series: Problems of Higher Education*, 2020, no. 3, pp. 39–42. (In Russian)

8. Myskin S. V. Structure and content of professional communication. *Issues of psycholinguistics*, 2020, no. 1 (43), pp. 54–63. (In Russian)

9. Novitskaya E. N., Taller V. M. On the need to develop soft skills as a factor in ensuring the competitiveness of a specialist. *Modern cultural and educational space of humanitarian*



and social sciences: Proceedings of the VIII International Scientific Conference (Saratov, April 08, 2020). Under the general editorship of Yu. Yu. Andreeva, I. E. Rakhimbaeva. Saratov: Saratovsky Istochnik Publ., 2020, pp. 225–237. (In Russian)

10. Rybalchenko Yu. S. Business games as a means of forming students' communicative competence. *The Newman in Foreign Policy*, 2023, vol. 5, issue 74 (118), pp. 21–24. (In Russian)

11. Kharchenko E. V., Taranukha L. V. Professional communication and speech influence in modern Russia. *Bulletin of the South Ural State University. Series: Linguistics*, 2009, no. 2 (135), pp. 29–34. (In Russian)

12. Tsareva R. Sh., Tsarev S. A. Gamification of learning as a technology for developing meaningful knowledge of students. *Modern problems of science and education*, 2019, no. 6. (In Russian) DOI: <https://doi.org/10.17513/spno.29438>

13. Chernozipunnikova D. A., Kretova L. N. Formation of communicative competence in the process of teaching English. *Humanitarian studies. Pedagogy and psychology*, 2021, no. 5, pp. 38–45. (In Russian)

14. Shishkanova K. A., Ermolaeva E. A. Using games in English lessons to form students' communicative competence. *Foreign languages: teaching problems and communication risks*. Issue 13. Ed. G. A. Nikitina. Saratov: Saratovsky Istochnik Publ., 2020, pp. 360–364. (In Russian)

15. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. *Gamification: Toward a definition* [Electronic resource]. URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (date of access: 07.07.2024).

16. Tsvang, S. S., Rossinskaya E. A. Gamification as an educational tool for increasing students' motivation. *Language. Culture. Education*, 2023, no. 8, pp. 107–111.

Информация об авторах

Рюмина Татьяна Владимировна – кандидат психологических наук доцент кафедры психологии и педагогики ИЕСЭН, Новосибирский государственный педагогический университет, г. Новосибирск, Россия, <http://orcid.org/0000-0001-8078-4957>, ryuminatv@mail.ru

Истюфеева Жанна Николаевна – кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии и педагогики ИЕСЭН, Новосибирский государственный педагогический университет, г. Новосибирск, Россия, <https://orcid.org/0000-0003-2476-6732>, jannaist@mail.ru

Созонов Владислав Сергеевич – магистрант, направление «Психология», профиль «Позитивная психология», Высшая школа экономики, г. Москва, Россия, <http://orcid.org/0000-0002-1888-2027>, vsozonov685@gmail.com

Information about the Authors

Tatyana V. Rumina – Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor of the Department of Psychology and Pedagogy of Institute of Natural and Socio-Economic Sciences, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, <http://orcid.org/0000-0001-8078-4957>, ryuminatv@mail.ru

Zhanna N. Istiufeeva – Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor of the Department of Psychology and Pedagogy of Institute of Natural and Socio-Economic Sciences, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, <https://orcid.org/0000-0003-2476-6732>, jannaist@mail.ru

Vladislav S. Sozonov – Master's Student, Direction "Psychology", Profile "Positive Psychology", Higher School of Economics, Moscow, Russia, <http://orcid.org/0000-0002-1888-2027>, vsozonov685@gmail.com



Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку статьи к публикации.

Authors' contribution: Authors have all made an equivalent contribution to preparing the article for publication.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflict of interest.

Поступила: 03.08.2024; одобрена после рецензирования: 03.10.2024; принята к публикации: 08.11.2024.

Received: 03.08.2024; approved after peer review: 03.10.2024; accepted for publication: 08.11.2024.

