

*Дудка А.А.*

*Белорусский государственный университет,*

*Минск, Беларусь*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ**

Современный глобализированный мир характеризуется интеграцией и тесным взаимодействием между культурами. В этой связи, формирование и совершенствование навыка межкультурной коммуникации становится неотъемлемой частью современного образования. Несмотря на большую значимость этой проблемы, эффективные методы обучения межкультурной коммуникации все еще остаются актуальным исследовательским вопросом.

Стремительное развитие технологий в современном обществе создает новые возможности и вызовы в образовательной сфере. Процесс цифровизации всех сфер жизни общества имеет большую роль в массовом распространении, развитии, совершенствовании современных *информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)*. ИКТ – это широкий спектр цифровых технологий, используемых для сбора, накопления, хранения, обработки и передачи информации, которые предоставляют возможность доступа к информационным ресурсам локальных и глобальных компьютерных сетей. К средствам ИКТ относятся программное, программно-аппаратное и техническое обеспечение, которое функционирует на базе микропроцессорной вычислительной техники [2, с. 35].

Доступ к возможностям ИКТ в современном мире подразумевает развитие культурных связей, которые выстраиваются в разных сферах

человеческой жизни. Образование неминуемо подвергается всем социальным, политическим и экономическим изменениям, происходящим в мире, что приводит к масштабной миграции народов, их взаимодействию, смешению и столкновению. Это взаимодействие, прежде всего, выражается в речевом общении посредством языка, которое должно выстраиваться согласно основным принципам и нормам межкультурной коммуникации, предоставляющим всем коммуникантам возможность проявлять себя равностатусными, полноправными представителями собственной культуры, независимо от языка общения.

В современном образовании сегодня неизбежно идет речь о процессе иноязычного межкультурного общения, для которого важными являются не только знания об аспектах языка, таких, как фонетика, лексика и грамматика, но, прежде всего, умения выстраивать диалог культур, обладать эмпатией, терпимостью, быть свободным от предубеждений по отношению к представителям другой культуры.

Обучение межкультурной коммуникации является основной задачей преподавателя иностранного языка, поскольку данная задача определяется социальным заказом современного общества, опирающегося на широкое использование разных языков в качестве средства общения между людьми-носителями в контексте диалога их национальных культур [1, с. 3].

В последние годы *геймификация* стала инструментом, способствующим усилению вовлеченности участников процесса образования, увеличению степени их участия в обучении и социальном взаимодействии. Ю. Хамари определяет геймификацию как «процесс улучшения результата выполняемых действий посредством получения дополнительных мотивационных возможностей в целях приобретения игрового опыта и, в дальнейшем, научения определенным поведенческим моделям» [4, с. 237].

В современной системе образования игровая форма обучения стала рассматриваться как технология, которая обладает важным признаком – четко заданной целью обучения. Учебная деятельность, основанная на игровом моделировании, предполагает усвоение алгоритма действий, способствующего формированию осознанной цели учения и рациональной организации учебных действий. Моделирование, в свою очередь, является исследованием разнообразных процессов, явлений и систем путем воссоздания, построения и анализа их моделей с целью выявления особых характеристик данных явлений и процессов.

*Игровое моделирование (ИМ)* – новая технология в процессе обучения, поскольку ИМ предполагает изучение и использование моделей для определения поведения и характеристик реальных систем в игровых ситуациях. Оно реализуется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в учебных целях, и предполагает максимально активную позицию самих обучающихся. ИМ представляет собой разновидность игрового метода и является важным инструментом развития мышления, памяти, внимания обучающихся в процессе изучения ими содержания учебных дисциплин. Игровое моделирование, опираясь на важные методические правила (партнерский стиль игрового взаимодействия и пространственно-временные ограничения сферы общения между участниками игрового обучения), может применяться в различных ситуациях, поскольку игра как модель объективной реальности делает более понятной ее структуру и вскрывает важные причинно-следственные связи [3, с. 74].

Использование ИКТ в сочетании с игровым моделированием, может быть одним из эффективных способов обучения межкультурной коммуникации. ИКТ позволяет обучающимся погрузиться в межкультурные сценарии, развивать свои межкультурные навыки, улучшать понимание и взаимодействие с представителями других культур.

Существует большое множество онлайн ресурсов, которые предоставляют возможность обучаться межкультурной коммуникации. Например, электронные книги, интерактивные учебники, видеоуроки, симуляционные игры и прочие материалы. Обучающиеся могут использовать эти ресурсы для получения более глубоких знаний по программе, а также для совершенствования языковых навыков и расширения своего культурного понимания.

Применение ИКТ в процессе обучения межкультурной коммуникации посредством игрового моделирования предоставляет возможность использования мультимедийных материалов для создания и моделирования кейсов, которые позволяют студентам решать проблемы межкультурного взаимодействия и принимать решения в различных ситуациях. *Кейс-технология* набрала популярность в современном мире благодаря неординарному подходу к решению нестандартных и неоднозначных проблемных ситуаций.

На просторах интернета можно встретить специально разработанные платформы для обучения процессу межкультурной коммуникации. Одной из таких платформ является *Cultural Detective* [5]. Это онлайн-платформа, которая предлагает серию интерактивных кейсовых исследований для обучения межкультурной коммуникации и формирования межкультурной компетенции. С помощью этой платформы обучающиеся могут осваивать навыки адаптации своего поведения в зависимости от культурного контекста коммуникации, решения межкультурных конфликтов, а также формировать уважительное и толерантное отношение к культурному разнообразию нашего общества.

На занятиях иностранного языка платформу *Cultural Detective* можно использовать для игровой симуляции культурных сценариев. Например, обучающимся можно предложить играть роли в межкультурных диалогах, которые основаны на реальных ситуациях общения. Конфликтные ситуации

могут быть связаны с бизнесом, межличностными отношениями, работой в команде и т.д. Каждому участнику даются роли и чеклист *Cultural Detective*, применение которого поможет им понять, какие культурные различия привели к возникновению конфликта, а также найти пути преодоления этого конфликта.

Игровое моделирование задействует принципы развлечения как деятельности и творческий подход для достижения целей обучения. Потенциал ИМ в обучении иностранному языку очень велик, поэтому обучение межкультурной коммуникации посредством игрового моделирования – лишь один из аспектов данной технологии. Именно поэтому преподавателю важно выбрать подходящий набор инструментов, чтобы обеспечить эффективное и интересное обучение, способствующее развитию межкультурной компетенции у студентов.

Тем не менее, некоторые исследователи подчеркивают, что говорить о новой информационной технологии обучения можно лишь в том случае, если она удовлетворяет основным принципам педагогической технологии, решает инновационные задачи, а также осуществляет передачу информации посредством сети Интернет в компьютерной и информационной среде.

## Литература

1. Баранова, Н.П. Концепция учебного предмета «Иностранный язык» / Н.П. Баранова [и др.] // *Замежные мовы*. — 2015. — № 4. — С. 3–9.
2. Роберт, И.В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты) / И.В. Роберт. — М.: ИО РАО, 2007. — 288 с.
3. Фоминых, М.В. Инновационные технологии в педагогике: игровое моделирование / М.В. Фоминых // *Гуманитарные и социальные науки*. — 2009. — № 5. — С.70-76.

4. Hamari, J. Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: A Field Experiment on Gamification in a Utilitarian Peer-to-Peer Trading Service / J, Hamari // Electronic Commerce Research and Applications. — 2013. — Vol. 12, № 4. — P. 236—245.

5. Cultural Detective potential [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.culturaldetective.com/>. — Дата доступа: 05.01.2024.