

УДК 378.016:811.1
ББК Ш12/18-9

ГРНТИ 14.35.09

Код ВАК 5.8.2

Одарюк Ирина Васильевна,

SPIN-код: 8880-6760

кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры «Иностранные языки», Ростовский государственный университет путей сообщения; 344038, Россия, г. Ростов-на-Дону, пл. Ростовского Стрелкового Полка Народного Ополчения, 2; e-mail: odar-irina@yandex.ru

Маруневич Оксана Викторовна,

SPIN-код: 1213-7896

кандидат филологических наук, доцент, доцент Департамента иностранных языков, Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет); 141701, Россия, Московская обл., г. Долгопрудный, пер. Институтский, 9; e-mail: marunevich.ov@mipt.ru

Шалков Денис Юрьевич,

SPIN-код: 8400-9109

кандидат филологических наук, доцент кафедры «Документоведение и языковая коммуникация», Донской государственной технической университет; 344003, Россия, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1; e-mail: shalkovdenis@yandex.ru

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИМУЛЯЦИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОМ ИНОЯЗЫЧНОМ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: профессионально ориентированное обучение; иностранные языки; методика преподавания иностранных языков; методика иностранных языков в вузе; образовательные технологии; образовательный процесс; интерактивные технологии; кооперативное обучение; образовательная симуляция; профессиональные компетенции; универсальные компетенции

АННОТАЦИЯ. Актуальность статьи связана с растущей потребностью современного образования в новых технологиях и методиках обучения. Цель представленного исследования заключается в доказательстве эффективности образовательной технологии симуляции, реализованной в процессе профессионально ориентированного обучения иностранным языкам студентов неязыковых специальностей. В исследовании применены следующие методы: описание, анализ, обобщение и сравнение положений теоретической литературы, анкетирование для оценки эффективности технологии образовательной симуляции. Проводится разграничение понятий образовательной симуляции и симуляционных тренажеров. Определяется понятие образовательной технологии симуляции, применяемой для формирования профессиональных и универсальных компетенций обучающихся. Обосновывается интерактивность данной технологии. Доказано, что технологию симуляции следует отнести к кооперативным методикам обучения. Научная новизна исследования состоит в том, что впервые было разработано методическое обеспечение образовательной симуляции для реализации в профессиональном обучении иностранным языкам. Представлена практическая разработка образовательной симуляции по теме «Предприятия отрасли», целью которой является обучение профессиональной иноязычной речи. Эффективность данной технологии доказана результатами анкетирования, проведенного среди обучающихся, принявших участие в ее реализации. Практическая значимость результатов исследования заключается в том, что материалы данного исследования могут быть полезны преподавателям иностранных языков вузов. Планируется дальнейшая работа по созданию методического сопровождения симуляции по другим темам.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Одарюк, И. В. Эффективность образовательной симуляции в профессионально ориентированном иноязычном обучении студентов неязыковых специальностей / И. В. Одарюк, О. В. Маруневич, Д. Ю. Шалков. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2023. – № 6. – С. 219–231.

Odaryuk Irina Vasilievna,

Candidate of Philology, Associate Professor, Associate Professor of the Foreign Languages Department, Rostov State Transport University, Rostov-on-Don, Russia

Marunevich Oksana Viktorovna,

Candidate of Philology, Associate Professor, Associate Professor of the Foreign Languages Department, Moscow Institute of Physics and Technology (National Research University), Dolgoprudny, Russia

Shalkov Denis Yur'evich,

Candidate of Philology, Associate Professor of the Documentation and Languages Communication Department, Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russia

EFFECTIVENESS OF EDUCATIONAL SIMULATION IN PROFESSIONALLY ORIENTED FOREIGN LANGUAGE TRAINING OF STUDENTS OF NON-LINGUISTIC SPECIALTIES

KEYWORDS: professionally oriented training; foreign languages; methods of teaching foreign languages; methods of foreign languages at universities; educational technologies; educational process; interactive technologies; cooperative learning; educational simulation; professional competencies; universal competencies

ABSTRACT. The paper's applicability is based on the expanding demand for new technology and instructional strategies in contemporary education. The study aims to prove the effectiveness of educational simulation technology implemented in the process of professionally oriented teaching of foreign languages to students of non-linguistic universities. The methods used in the given study involve description, analysis, generalization, and comparison of theoretical literature. Assessment questionnaires helped measure the effectiveness of educational simulation technology. We have managed to make a distinction between the concepts of educational simulation and simulators, as well as to define the concept of educational simulation technology used to develop students' professional and universal competencies and substantiate the interactivity of the given technology. Besides, we have proven that simulation technology should be viewed as a cooperative teaching method. The novelty of the study lies in the development of methodological support for educational simulation that tests students' professional language levels by placing them in scenarios where they must solve diverse problems. The paper also contains the description of an educational simulation on the topic "Enterprises of the industry" targeted at mastering students' professional foreign language speech. The outcomes of a survey taken among students who participated in experiment provided evidence of this technology's efficacy. We strongly believe that the findings of the study can be useful to university teachers of foreign languages. Results so far have been promising, so this study is the first step towards creating methodological support for the simulation on other topics.

FOR CITATION: Odaryuk, I. V., Marunovich, O. V., Shalkov, D. Yu. (2023). Effectiveness of Educational Simulation in Professionally Oriented Foreign Language Training of Students of Non-linguistic Specialties. In *Pedagogical Education in Russia*. No. 6, pp. 219–231.

Введение. В ответ на вызовы постоянно происходящих в современном обществе изменений в образовательных организациях возрастает необходимость разработки новых и переработки уже существующих методик обучения, которые способствовали бы формированию как профессиональных, так и универсальных компетенций будущих работников. Основой эффективности данного процесса является рациональное сочетание теоретической и практической работы обучающихся. Для успешной реализации практической деятельности обучающихся в профессиональном образовании все большее значение приобретают интерактивные технологии. Примером практико-ориентированных интерактивных технологий является технология симуляции.

Однако образовательных симуляций, направленных на комплексное овладение всеми видами профессиональной иноязычной речевой деятельности, соответствующих рабочим программам вузов, основанных на интеграции междисциплинарных компонентов, как показал проведенный нами анализ научной литературы, к сожалению, нет или они созданы в единичных случаях. Отметим все же, что делаются попытки создания тренинговых программ, включающих определенный раздел изучения языка, сферой применения которых является скорее корпоративное обучение. С решением указанной проблемы связана актуальность данного исследования.

Поставленная авторами цель заключается в разработке, апробации и доказательстве эффективности образовательной технологии симуляции в профессиональной иноязычной подготовке обучающихся нелингвистических специальностей. Задачи, которые предстоит решить в ходе исследования, состоят в следующем:

– разграничить понятия симуляционных тренажеров и образовательных симуляций;

– определить понятие образовательной технологии симуляции в процессе профессионального иноязычного обучения студентов нелингвистических специальностей;

– выделить основные характеристики, позволяющие отнести технологию симуляции к интерактивным технологиям;

– определить симуляцию как одну из интерактивных технологий кооперативного обучения, ведущую к развитию у выпускников вузов профессиональных и универсальных компетенций;

– апробировать разработанную авторами симуляцию в процессе обучения студентов иностранным языкам и выявить их мнения по вопросу эффективности данной технологии.

Обзор научно-теоретической литературы дает довольно обширное представление о технологии симуляции. В ряде исследований подчеркивается, что симуляция считается относительно новой технологией [1; 2; 37]. Однако, на наш взгляд, это не совсем соответствует действительности. Еще в 1979 г. в свет вышло учебно-методическое пособие «Simulations in English Teaching», специально разработанное D. Herbert и G. Sturtridge для Института преподавания английского языка (English Language Teaching Institute). В нем были определены и описаны различные виды симуляций, в том числе ролевые игры [30]. В 1980-х гг. появились работы, в которых были рассмотрены преимущества и дидактический потенциал использования различных игр и симуляций на уроках по иностранному языку и других дисциплинах школьной программы [22; 26; 27; 32; 35; 40; 42; 45]. В частности, K. Jones отмечает, что симуляция является в высшей степени мотивирующим методом, но при этом указывает на продолжительность по времени и необходимость четкого плана при ее реализации [36]. Согласно T. D. Terrell, симуляции представ-

ляют собой педагогический инструментарий, заставляющий учащихся фокусироваться на средствах достижения цели (использование необходимых речевых клише и паттернов, активного вокабуляра, грамматических конструкций и т. д.), а не на самой цели [45]. Обобщенный взгляд на природу симуляции находим у А. Palmer и Т. S. Rodgers, считающих, что симуляция обеспечивает создание коммуникативной среды (представление действительности), в которой учащиеся становятся частью некоторой реальной системы и функционируют в соответствии с заранее определенными ролями [40].

Исследователями замечено также, что симуляция опирается на интерактивный аспект лингвистики, используя язык как средство взаимодействия в межличностных отношениях для решения социальных задач [37]. А. Н. Feinstein, S. Mann и D. L. Corsun подчеркивают, что целью реализации симуляции является реконструирование максимально приближенно к реальности системы социально-экономических взаимодействий [28]. При изучении методов обучения авторы F. Percival и Н. I. Ellington обращают внимание на взаимосвязь симуляции, ролевой игры и кейс-стади [39]. В своих трудах ученые E. Christopher и L. Smith рассматривают особенности предлагаемого для изучения в процессе симуляции языкового материала [25].

Однако «бум» исследований, посвященных различным аспектам имплементации симуляций в образовательный процесс как общеобразовательной, так и высшей школы, пришелся на конец 2010 – начало 2020-х гг. Данный факт детерминирован несколькими причинами. Во-первых, стремительная цифровизация всех сфер человеческой жизнедеятельности, включая образование. Одним из последних достижений в области информационно-коммуникационных технологий являются технологии дополненной реальности (augmented reality) – внедрение синтезированных цифровыми технологиями объектов в физически ощущаемую среду в реальном времени, которые также активно используются при разработке современных симуляций. Так, исследование Y.-S. Chang, C.-N. Chen и C.-L. Liao показало, что внедрение симуляций на AR-основе способствует сосредоточению студентов на практике разговорного английского языка как иностранного, положительно сказывается на их уверенности в ситуациях реального общения и позволяет повысить их удовлетворенность образовательным процессом [23]. Аналогичные результаты были получены Y.-S. Chang, K.-J. Hu, C.-W. Chiang, A. Lugmayr [24] и S. C. Ho, S. W. Hsieh, P. C. Sun, C. M. Chen [31] при внедрении в процесс обучения симуляций на базе мо-

бильных технологий дополненной реальности (mobile augmented reality) и технологий повсеместного обучения (ubiquitous learning) соответственно. При этом, как подчеркивает Т. С. Hsu, когнитивная нагрузка и тревожность при изучении иностранного языка на основе AR и MAR симуляций значительно снижается [33].

Во-вторых, это увеличение академической и профессиональной мобильности, требующих от специалистов знания иностранных языков, прежде всего английского как lingua franca международного общения, а также качественное увеличение деловых и торговых связей между отдельными странами и международными организациями (ШОС, БРИКС, ЕАЭС, АСЕАН и др.). В этой связи наблюдается рост публикаций, посвященных описанию трудностей, с которыми могут столкнуться носители арабского [20; 39], китайского [48], японского [21; 43], турецкого [29] и русского языков [4; 9] при изучении английского как иностранного. В этих работах также содержатся рекомендации по успешному внедрению инновационных симуляций в курс иностранного языка как одного из наиболее эффективных методов «погружения» учащихся в языковую среду. Согласно M. O'Day Nicolas, симуляция – один из немногих видов аудиторных занятий, требующих высокого процента вовлеченности учащихся. Кроме того, по мнению исследователя, симуляция способствует развитию мышления, творческих способностей и навыка самостоятельного обучения, так как в отличие от традиционного урока в симуляции учитель не является единственным источником знаний [39]. Н. В. Кабанова подчеркивает, что несомненное преимущество симуляции как стратегии обучения иностранному языку заключается в интеграции всех четырех языковых навыков в дополнение к использованию активной лексики урока / модуля. При этом рациональное использование элементов симуляции в учебном процессе обеспечивает мгновенную обратную связь и фиксирует прогресс обучения [4, с. 49].

Следует отметить также, что наибольшее развитие получили игры-симуляторы для изучения English for Specific Purposes, в частности English for Business and Entrepreneurship. Например, P. Smutny, J. Prochazka и M. Vaculik разработали игру-симулятор, позволившую участникам оценить свои управленческие навыки и навыки своих коллег. Несмотря на то, что данная симуляция изначально была представлена на чешском языке, впоследствии она была переведена на английский язык и может быть использована как при профессиональной подготовке менеджеров, так и на занятиях по

иностранным языку [44]. Исследование Т. Н. L. Vo было направлено на использование симуляции для развития навыков иноязычной разговорной речи. Автором были использованы такие симуляции, как составление бизнес-плана, проведение деловой встречи, переговоров и презентации [46]. Q. Zhao заостряет внимание на необходимости использования симуляций для обучения навыкам делового письма. Свою мысль автор подкрепляет тезисами о смещении делового мира на сторону глобализации и о важности одновременного развития у студентов как языковых, так и профессиональных навыков, которые в будущем позволят им конкурировать с носителями языка на международном рынке труда [49].

В настоящее время существует множество симуляций, в основу упорядочивания которых заложены самые различные классифицирующие факторы. Исходя из целей, этапа и формы обучения различают два основных вида симуляций: «имитация студентами профессиональной деятельности с помощью применения различных тренажеров» [2, с. 56] и речевая деятельность, стимулируемая реальной коммуникативной проблемой и реализуемая в максимально приближенных к реальным условиям [1].

К первому виду относят симуляторы-тренажеры, созданные для формирования умений и навыков, связанных с качественной оценкой материала или ситуации, с развитием скорости обратной реакции и решением возникающих в трудовом процессе профессиональных проблем. В исследованиях [2; 18] речь идет о различных видах мультимедийных анимационных имитаторов, особенностью которых является моделирование реальной работы технического прибора или аппарата, предоставление возможности изучения данного оборудования и тренировки навыков работы с ним. Такие имитаторы классифицируют по уровню их реалистичности на визуальные, тактильные, реактивные, автоматизированные, аппаратные, интерактивные и интегрированные и применяют в соответствующих областях знаний (компьютерная графика, медицина, технические дисциплины, правовая сфера) [2, с. 57]. В исследованиях [2; 18] представлен эффективный тренажер для машинистов локомотивов на железнодорожном транспорте, имеющийся в наличии в Ростовском государственном университете путей сообщения, который является незаменимым симулятором для обучения и развития необходимых профессиональных навыков.

Что касается второго вида симуляций, то их сферой применения является коммуникативная деятельность, предполагающая междисциплинарную интеграцию знаний,

умений и навыков на родном и иностранных языках [2; 6]. Следует отметить, что существует и довольно эффективно применяется в учебной практике большое количество различного рода симуляторов-тренажеров, обучающих отдельным видам иноязычной коммуникации (лексике, грамматике, произношению и т. д.). Примерами таких симуляторов являются тренажеры, транслирующие знания (электронные учебники, пособия с использованием средств мультимедиа) [3]; так называемые чат-боты, обучающие произношению, навыкам говорения [7; 11]; контролируемые тренажеры – электронная система тестирования [2] и др.

Материалы и методология исследования. Анализ научной литературы по исследуемой тематике, сравнение и обобщение теоретических положений, полученных в результате проделанной работы, составляют методологию данного исследования. Были проведены также практическая апробация образовательной симуляции по теме «Предприятия отрасли», анкетирование обучающихся для выявления их мнений о примененной в учебном процессе технологии.

Определяя понятие «образовательной симуляции», мы принимаем во внимание мнение Е. А. Перовой о том, что следует учитывать цель, для достижения которой применяется симуляция [16]. В связи с этим дефинируем симуляцию с заложенным в ней образовательным контекстом и применяемую в вузовском образовании как образовательную технологию, симуляцию же, нацеленную на тренинг и применяемую в корпоративном обучении, – как бизнес-симуляцию. Представим и другие определения симуляции. Различают корпоративные симуляции, сфера применения которых ограничена, т. е. их реализуют только в определенных организациях, исключая другие образовательные или профессиональные контексты. Симуляции, целью которых является формирование социальных компетенций (навыков общения, межличностного взаимодействия, работы в команде) и аккомодированные к применению в вузовском обучении, называют универсальными симуляциями [9].

Следует упомянуть также о разделении симуляций на компьютерные и некомпьютерные. В процессе реализации компьютерной симуляции воссоздается так называемая «моделируемая реальность», которая применяется для тренировки использования обучающимися теоретических знаний в практических профессиональных ситуациях. Особенностью некомпьютерной симуляции, представленной в виде ролевой или обучающей игры, является первоначальная установка на определение лучшего участника, победителя [16].

Применительно к иностранным языкам под образовательной симуляцией возможно понимать «воображаемое, выдуманное и разыгранное воспроизведение межличностных контактов, организованных вокруг проблемной ситуации» [15, с. 76]. Иначе говоря, симуляция представляет собой коммуникативную деятельность обучающихся по обсуждению и решению поставленных перед ними реальных проблем. При этом обучающиеся самостоятельно моделируют реальную профессиональную ситуацию в условиях учебной аудитории с использованием необходимых им ресурсов.

Наиболее полно, на наш взгляд, отражающим все нюансы образовательной симуляции для профессионального иноязычного обучения в вузах является определение М. В. Кривошековой. Под образовательной симуляцией понимается структурированный сценарий, включающий определенную систему стратегий, а также специально разработанных заданий и правил для формирования у студентов соответствующих умений и навыков, которые могут быть использованы ими непосредственно в реальном мире [8]. Потребность в таких технологиях связана с необходимостью формирования профессиональных и универсальных компетенций у обучающихся. Т. Isaeva et al. определяют образовательную симуляцию как «погружение в языковую среду» и относят ее к интерактивным видам деятельности [34].

Под интерактивностью образовательной симуляции обычно понимают взаимодействие и активность всех участников образовательного процесса, использование опыта всех членов рабочей группы и обязательно представление обратной связи [15, с. 76]. Происходит активный процесс приобретения навыков межличностного и внутригруппового общения. Кроме того, в процессе реализации образовательной симуляции студенты стремятся обменяться имеющейся у них информацией, которую они должны предварительно найти в бумажных или цифровых, предпочтительно аутентичных, источниках на иностранном языке. В их задачи входит овладение навыками коммуникативных процессов, т. е. умениями слушать и понимать собеседников, логично и аргументированно высказывать свои мысли в устном или письменном виде. Очень важным является наличие возможности рефлексирования для всех участников симуляции по поводу того, что они уже знают, какую проблему они должны решить, как планируют ее решать, что и где им для этого нужно найти.

В исследовании Т. Е. Исаевой и Н. А. Малищевской справедливо отмечено, что реализуемая в образовательном процессе симуляция относится к интерактивным методам обучения. Целью данной техноло-

гии является обеспечение обучающихся инструментом, предоставляющим возможность «моделировать фрагмент жизненной/ производственной реальности, бросающей им вызовы и требующей применения полученных знаний, умений, навыков, командного взаимодействия» [3, с. 139]. В результате сочетания игровой, дискуссионной деятельности, активного тренинга студенты овладевают профессиональными знаниями и умениями, а также комплексом мягких навыков, коррелирующих с универсальными компетенциями [5].

Интерактивный подход применительно к обучению иностранным языкам основывается на использовании следующих методических принципов:

- взаимная коммуникация на иностранном языке с целью понимания, переработки и продуцирования важной и интересной для всех членов команды аутентичной информации;

- эффективное взаимодействие трех участников образовательного процесса: отправителя информации, получателя информации и соответствующего ситуации текста;

- отказ от классического поведения преподавателя в процессе организации и проведения учебного процесса, выполнение роли консультанта в групповой работе по изучению иноязычного материала и посредника для обучения навыкам командного сотрудничества;

- рефлексия по результатам проделанной работы, сознательная и критическая оценка действий и результатов всех членов команды и даже преподавателя [15, с. 76–77].

Представленный перечень методических принципов позволяет утверждать, что интерактивный подход заложен в основу кооперативной методики обучения. Основным преимуществом данной методики является возможность создания «такой образовательной среды, для которой характерны открытость, взаимодействие участников, равенство приводимых аргументов, накопление общего знания и опыта, возможность взаимного контроля и оценки» [13, с. 317]. Кроме того, как отмечается в научной литературе, предоставляемая студентам в процессе работы самостоятельность в поиске и отборе необходимой информации способствует развитию коммуникативных навыков на иностранном языке, развитию критического мышления и творческих способностей [8; 13]. В качестве методических технологий, применяемых преподавателями в рамках кооперативного обучения, представлены ролевые игры, различные виды проектов, кейс-стади, симуляции и др. Реализация технологий кооперативного обучения происходит обычно в течение 5 этапов, которые

включают: создание рабочих групп; последующее совместное планирование; организацию работы с целью выполнения полученного задания и создания готового продукта; представление конечного продукта; обсуждение результатов [13, с. 316]. Процесс активного и корректного взаимодействия в ходе работы над полученным заданием имеет большое значение, так как одновременно с созданием конечного продукта осуществляется усвоение соответствующей специальной терминологии, изучаются особенности ее перевода и употребления, отрабатывается применение грамматических конструкций, определенного межпредметного содержания на иностранном языке [14, с. 142].

Многими учеными отмечается в качестве одного из преимуществ симуляционных технологий их способность к созданию благоприятной обстановки в учебном процессе, к нивелированию стресса при первых самостоятельных действиях. Это становится возможным благодаря тому, что симуляции предоставляют возможность каждому члену команды участвовать в моделировании безопасных и контролируемых ситуаций. Участники рабочей группы могут рассчитывать на помощь и поддержку друг друга, а от преподавателя как от консультанта по групповой работе они ждут совет, корректную подсказку направления, в котором возможно продолжение работы [34]. Именно такие технологии, относящиеся к кооперативной методике обучения, открывают возможности для подготовки конкурентоспособных работников, обладающих способностями к осуществлению самостоятельной творческой профессиональной деятельности [38].

Е. М. Нарбут указывает на компенсаторную функцию технологии симуляции и замечает, что очень важно организовывать стимулирование использования компенсаторных стратегий в речевых ситуациях, максимально комфортных в психологическом отношении, содействующих самовыражению студента и мотивирующих к общению с партнерами с целью разработки способов решения коммуникативной проблемы [12]. Выбирая в качестве формы проведения занятия образовательную симуляцию, обучающий преследует цель развития умения решать коммуникативные затруднения и приобретения обучающимися практики и опыта общения. При этом стремление к успешному грамматическому оформлению речевого высказывания является важной, но не первостепенной задачей.

Разработка и организация проведения образовательных симуляций в настоящее время немыслимы без использования компьютерных технологий, которые, бесспорно, формируют все новые возможности для

совершенствования образовательного процесса. Как показывает опыт применения образовательных симуляций с использованием цифровых ресурсов в профессиональном обучении студентов неязыковых специальностей, обнаруживается много положительных моментов, среди которых

- возможность обучения на аутентичных платформах, где происходит межкультурное взаимодействие участников со всего мира;

- повышение цифровой грамотности участников образовательного процесса;

- многогранность среды обучения, в которой обучающиеся выполняют различные роли и участвуют в различных видах устной и письменной коммуникации;

- коммуникабельность, кооперация и творчество в процессе создания совместного конечного продукта благодаря многочисленным функциям Web-технологий [47, р. 511].

Для цифровой поддержки образовательных симуляций могут быть использованы блоги социальных сетей (ВКонтакте, Telegram, WeChat, Reddit и др.), Wiki-платформы и др. По мнению О. В. Маруневич и Н. А. Малишевой, использование данных технологий на занятиях по иностранному языку позволяет достигнуть таких дидактических целей, как: а) выстраивание индивидуальной образовательной траектории студента; б) имплементация обучения в сотрудничестве (диады «учитель – ученик», «ученик – ученик» или «ученик – ученики»; в) развитие умений и навыков самостоятельной учебной деятельности; г) удовлетворение профессиональных интересов обучающихся [10, с. 242].

Самой востребованной, с нашей точки зрения, является технология Wiki, функционал которой достаточно широк – от возможностей поиска информации, создания контента, добавления информации, ее редактирования, опубликования до вставки медиафайлов и гиперссылок. Ею пользуются в случае необходимости создания презентаций, энциклопедий, групповых портфолио. Благодаря своим многочисленным функциям, как утверждает Y. C. Wang, данная платформа востребована среди преподавателей и студентов и активно используется в процессе обучения в высших учебных заведениях [47]. Также нельзя не согласиться с О. Б. Симоновой, подчеркивающей, что эффективность указанной технологии обусловлена тем, что в Wiki-среде учебное занятие становится структурированным продуктом, который, с одной стороны, соответствует требованиям современных образовательных стандартов, с другой – потребностям самого обучающегося, включая возможность выбора темпа обучения, его содержания и времени выполнения заданий [17, с. 263].

Однако, несмотря на массу положительных качеств изучаемой технологии и безусловную эффективность использования в образовательном процессе вузов, проявляются объективные трудности при реализации образовательной симуляции, которые являются препятствием к широкому использованию данной интерактивной технологии в учебном процессе высших учебных заведений. Такими затруднениями являются отсутствие в настоящее время у вузов готового, т. е. уже разработанного, методического обеспечения для ее внедрения в процесс обучения; негативное отношение преподавателей к организации учебных занятий в таком ключе из-за недостатка времени и материальных ресурсов и др.

Результаты. В связи с вышесказанным актуальной становится разработка образовательных симуляций, применяемых в процессе организации обучения в вузах в соответствии с учебным планом. Это требует большой организационной работы и проведения экспериментальных исследований для апробации создаваемого методического сопровождения в учебной практике.

Предлагаемые Е. А. Перовой [16, с. 103] «Контекст применения бизнес-симуляции для обучения профессиональному иностранному языку» и «Схема методической работы по использованию симулятора в учебном процессе» Т. Е. Исаевой и Н. А. Малишевой [3, с. 146] являются, несомненно, подспорьем для проведения практических исследований в данном направлении.

В рамках темы «Предприятия отрасли», изучаемой в процессе обучения профессиональному иностранному языку, нами предполагается создание серии образовательных симуляций, состоящих из отдельных модулей, и их реализация на занятиях со студентами 2 курса неязыковых специальностей. Первый модуль изучаемой темы определяется как «Основание фирмы» и включает следующие этапы:

- представление себя и своих сотрудников;
- определение продукта и отрасли, к которой относится создаваемое предприятие;
- представление структуры фирмы и взаимосвязи с экономикой страны;
- представление отдельных отделов предприятия и их функций (табл. 1).

Таблица 1

План реализации образовательной симуляции на тему «Предприятия отрасли». Основание фирмы (1 модуль)

1 модуль	Кол-во заданий	Содержание	час.	Формируемые умения и навыки	Формы работы
1.1. Первые контакты	5	Представление себя, сотрудников фирмы; первый рабочий день на предприятии	2	Формирование навыков чтения, говорения, письма	Индивидуальная работа, работа в парах, групповая работа
1.2. В фирме	2	Определение фирмы и продукции, которую производят на этой фирме; определение страны происхождения фирмы	2	Формирование навыков чтения и говорения	Индивидуальная и парная работа
1.3. Отрасли экономики	5	Соотношение отрасли и производимой продукции; соотношение отрасли и предприятий; идентификация сферы услуг; анализ отраслей промышленности и сферы услуг в регионе	2	Формирование навыков чтения, говорения, аудирования	Индивидуальная работа, работа в парах, групповая работа
1.4. Структура фирмы	4	Название отделов фирмы; определение функций отделов предприятия; знакомство с организационной структурой фирмы; обсуждение функций сотрудников; определение собственной позиции	3	Формирование навыков чтения, говорения, письма	Индивидуальная работа, работа в парах
1.5. Основные особенности собственной фирмы	3	Планирование собственной фирмы и представление ее; оформление личной визитной карточки и представление себя как сотрудника фирмы; представление персонала фирмы	3	Формирование навыков чтения, говорения, письма, аудирования	Индивидуальная работа, групповая работа, пленум
1.6. Самооценка и самоанализ	1	Обработка викторины; заполнение опросного листа	1	Формирование навыков рефлексии	Индивидуальная работа

Далее предлагается примерный комплекс заданий для реализации образовательной симуляции «Основание фирмы» на немецком языке. Представляется целесообразным применение данной подборки заданий и для орга-

низации симуляции на других иностранных языках, разумеется, предполагаются доработка и дополнение заданий в соответствии с замыслом и креативом организатора и индивидуальными особенностями обучающихся (табл. 2).

**Комплекс заданий для реализации образовательной симуляции
«Основание фирмы» на немецком языке**

Thema	Aufgaben
1.1. Erste Kontakte	<p>1. Lesen Sie die Texte über die Personen auf dem Bild. Markieren Sie Namen, Länder/Städte, Berufe und die Position in der Firma.</p> <p>2. Sprechen Sie mit Ihrem Partner über die Leute auf dem Bild. Fragen Sie nach Namen, Herkunftsland, Berufserfahrung, Position in der Firma.</p> <p>3. Stellen Sie sich vor, morgen ist Ihr erster Arbeitstag bei der AG. Notieren Sie mögliche Fragen Ihrer Kolleginnen und Kollegen.</p> <p>4. Spielen Sie das Gespräch am ersten Arbeitstag! Der erste Tag ist sehr wichtig. Wie verhalten Sie sich in einer deutschen Firma?</p> <p>5. Recherchieren Sie im Internet und formulieren Sie Tipps für den ersten Arbeitstag. www.wissen.de/erfolgreich-start-den-beruf Sie finden die Information mit den Schlüsselwörtern zum Thema "Der erste Arbeitstag im neuen Job".</p>
1.2. In der Firma	<p>1. Hier sehen Sie die Logos von einigen Firmen. Welche Firmen auf dem Bild kennen Sie?</p> <p>2. Nicht alle Produkte, die man für typisch deutsch hält, stammen aus einem deutschen Unternehmen. Nennen Sie die weltbekanntesten Produkte aus Deutschland, aus der Schweiz, aus Österreich.</p>
1.3. Wirtschaftsbranche	<p>1. Welches Bild passt zu welcher Branche? Ordnen Sie die Bilder den Branchen zu.</p> <p>2. Nennen Sie einige Produkte, die zu diesen Branchen gehören. Muster: Das Bild 3 passt zu der Branche Die produziert In welchen Branchen sind diese Firmen tätig? Wissen Sie das schon? Wenn nicht, können Sie im Internet recherchieren.</p> <p>3. Besprechen Sie in Paar. Welche Firmen produzieren nicht, sondern gehören zum Dienstleistungssektor. Zu diesem Sektor zählen z.B. die Bereiche</p> <ul style="list-style-type: none"> – Banken und Versicherungen – Verkehr und Kommunikation – Handel und Verkauf – Touristik, Hotels und Gaststätte <p>4. Kennen Sie diese Firmen? Ordnen Sie zu.</p> <p>5. Was ist die wichtigsten Branche in Ihrer Region? Wie heißen die größten Firmen? Was für Produkte bzw. Dienstleistungen bieten sie an? Recherchieren Sie im Internet, vergleichen Sie die Ergebnisse und präsentieren Sie diese.</p>
1.4. Struktur der Firma	<p>1. Wissen Sie, wie eine Firma organisiert ist? Aus wieviel Abteilungen besteht eine Firma? Wie heißen die Abteilungen auf Russisch und auf Deutsch? Welche Aufgaben haben sie? Sprechen Sie mit Ihrer Partnerin und Ihrem Partner über die Namen der Abteilungen.</p> <p>2. Welche Aufgaben haben die Abteilungen? Ordnen Sie die Definitionen den Abteilungen zu.</p> <p>3. Wie wird die Arbeit aller Abteilungen in der Firma organisiert? Sehen Sie sich das Organigramm der Firma an und lesen Sie den Text dazu. Füllen Sie die Lücken aus.</p> <p>4. Welche Positionen würden Sie übernehmen und warum? Welche Eigenschaften brauchen Sie für diese Position? Machen Sie eine Liste.</p>
1.5. Übungsfirma gründen	<p>1. haben jetzt viele Informationen über Firmen, ihre Produkte und ihre Strukturen bekommen. Sie können schon eine eigene Firma gründen. Diese Fragen können Ihnen helfen.</p> <ul style="list-style-type: none"> – In welchem Bereich möchten Sie aktiv sein? – Welche innovative Produkte möchten Sie herstellen oder welche Dienstleistungen möchten Sie anbieten? – Welche Abteilungen planen Sie in Ihrer Firma? – Welche Positionen bekommen die Mitglieder Ihrer Arbeitsgruppe in den Abteilungen Ihrer Firma? Welche Aufgaben werden sie erfüllen? – Entwickeln Sie ein Logo für Ihre Firma! <p>2. Machen Sie ein Plakat und präsentieren Sie Ihre Firma. Benutzen Sie dabei die Bausteine.</p> <p>Name der Firma Logo Branche Produkt/ Dienstleistung Hauptsitz Mitarbeiter Abteilungen</p> <p>3. Jeder hat eine eigene Position in der Firma. Machen Sie für sich selbst eine Visitenkarte und stellen Sie sich damit Ihren "Geschäftspartnern" vor. Zeichnen Sie das Organigramm Ihrer Firma. Erklären Sie, was die verschiedenen Abteilungen machen und beantworten Sie die Fragen Ihrer Besucher.</p>
1.6. Selbsteinschätzung	Quiz, Evaluationsbogen

Данная разработка была применена в Ростовском государственном университете путей сообщения в группах 2 курса на занятиях по немецкому языку. По окончании работы над симуляцией и представлении созданных группами фирм обучающимся были предъявлены оценочные листы, в которых содержались вопросы относительно приобретенных студентами умений и навыков, и опросные листы, целью которых было выявление отношения обучающихся к данной форме работы, и пожелания по дальнейшему использованию образовательных симуляций в учебном процессе. Всего в опросе участвовали 56 человек. Были получены результаты, подтверждающие целесообразность обучения профессиональному иностранному языку посредством применения подобных форм работы. Так, 100% участников опроса хотели бы продолжить процесс обучения с применением образовательных симуляций. 85% респондентов дали высокую оценку работе своей команды. 70% студентов высшим баллом оценили свое участие в работе команды.

Выводы. Современный рынок рабочей силы нуждается в компетентных, мобильных, активных и творческих специалистах, которые способны быстро и нестандартно решать профессиональные задачи, действовать как самостоятельно, так и в команде, используя при этом навыки критического мышления. Для подготовки таких специалистов необходимы новые, интерактивные технологии, к которым относят образовательную симуляцию. Данная технология заключается в предоставлении обучающимся свободы для поиска оптимального реше-

ния путем погружения в реальную профессиональную ситуацию. Смоделированная профессиональная ситуация является схематичным изображением реальной среды общения, в которой участники образовательного процесса ведут себя так, как будто эта искусственная среда соответствует действительной.

Применение технологии образовательной симуляции предоставляет возможность повышения эффективности процесса иноязычного профессионального образования, мотивированного освоения профессиональной лексики на иностранном языке; грамотной проработки максимально приближенных к реальным речевым ситуациям; междисциплинарной интеграции знаний; расширения кругозора обучающихся. Бесспорными преимуществами данной технологии являются активная практическая направленность и компенсаторные возможности. Апробация технологии образовательной симуляции на тему «Предприятия отрасли» показала эффективность ее применения в учебном процессе.

Предлагаемая разработка может быть применена для обучения студентов неязыковых специальностей с учетом специфики профилей и направлений высших учебных заведений. В перспективе предполагается разработка плана реализации образовательных симуляций для иноязычного профессионального обучения по темам «Коммуникация с деловыми партнерами», «Завязывание контактов с иностранными деловыми партнерами», «Подбор персонала», «Организация и проведение ярмарки или выставки», «Празднование юбилея фирмы».

ЛИТЕРАТУРА

1. Авжанова, Б. Е. Использование технологии моделирования коммуникативных ситуаций при изучении профессионально-ориентированного иностранного языка / Б. Е. Авжанова. – URL: <http://www.scienceforum.ru/2015/pdf/17605.pdf> (дата обращения: 19.08.2023). – Текст : электронный.
2. Ваганова, О. И. Возможности симуляционных технологий в профессиональном образовании / О. И. Ваганова, Л. А. Хохленкова, И. Р. Воронина, А. В. Гуцин. – Текст : непосредственный // АНИ: педагогика и психология. – 2020. – № 3 (32). – С. 56–60.
3. Исаева, Т. Е. Реализация компетентного подхода в профессиональной подготовке обучающихся технических вузов через использование электронных симуляторов / Т. Е. Исаева, Н. А. Малишевская. – Текст : непосредственный // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2021. – № 2 (101). – С. 132–146.
4. Кабанова, Н. В. Симуляция как средство повышения мотивации к изучению английского языка в техническом вузе / Н. В. Кабанова. – Текст : непосредственный // Многоуровневая языковая подготовка в условиях поликультурного общества : материалы X международной научно-практической конференции. – Казань : КазГИК, 2023. – С. 44–50.
5. Колмакова, В. В. Кейс-технологии в проектной деятельности как инструмент формирования универсальных компетенций в рамках реализации ФГОС 3++ / В. В. Колмакова, Д. Ю. Шалков. – Текст : непосредственный // Реклама и связи с общественностью: традиции и инновации : материалы IX Международной научно-практической конференции. – Ростов н/Д. : Изд-во РГУПС, 2021. – С. 234–242.
6. Колмакова, В. В. Эдьютейнмент как технология формирования когнитивных дескрипторов в процессе обучения английскому языку / В. В. Колмакова, Д. Ю. Шалков, Е. С. Шилова. – Текст : непосредственный // Преподаватель высшей школы в XXI веке : труды Международной научно-практической конференции. Т. 16. – Ростов н/Д. : Изд-во РГУПС, 2019. – С. 183–193.
7. Кононенко, А. П. Популяризация чат-ботов в лингвистическом и методическом аспектах / А. П. Кононенко. – Текст : непосредственный // Труды 20-й Международной научно-практической интер-

нет-конференции «Преподаватель высшей школы в XXI веке». Сборник 20. Часть 2. – Ростов-на-Дону : РГУПС, 2023. – С. 126–131.

8. Кривошекова, М. В. Метод компьютерных симуляций как интерактивная форма обучения / М. В. Кривошекова. – Текст : электронный // Инфоурок. Информатика. – URL: https://infourok.ru/statya_metod_kompyuternyh_simulyaciy_kak_interaktivnaya_forma_obucheniya-175619.htm (дата обращения: 15.08.2023).

9. Маруневич, О. В. Дидактические аспекты использования геймификации в обучении иностранному языку студентов транспортного вуза / О. В. Маруневич. – Текст : непосредственный // Образовательные ресурсы и технологии. – 2021. – № 4 (37). – С. 39–43. – DOI: 10.21777/2500-2112-2021-4-39-43.

10. Маруневич, О. В. Лингводидактические аспекты формирования иноязычной профессионально-ориентированной лексической компетенции у обучающихся транспортного вуза / О. В. Маруневич, Н. А. Малишевская. – Текст : непосредственный // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 70 (4). – С. 241–245.

11. Маруневич, О. В. К вопросу об использовании чат-ботов на занятиях по иностранному языку в техническом вузе / О. В. Маруневич, И. В. Одарюк. – Текст : непосредственный // Новые технологии в учебном процессе и производстве : материалы XXI Международной научно-технической конференции. – Рязань : Рязанский институт (филиал) Московского политехнического университета, 2023. – С. 543–544.

12. Нарбут, Е. М. Использование технологии симуляций при обучении общению на иностранном языке / Е. М. Нарбут. – Текст : электронный // Педагогические науки. Современные методы преподавания. – URL: https://www.rusnauka.com/35_OINBG_2012/Pedagogica/5_122404.doc.htm (дата обращения: 25.08.2023).

13. Одарюк, И. В. Преимущества кооперативных методов в профессионально-ориентированном обучении иностранным языкам студентов технических вузов / И. В. Одарюк, Ю. Ю. Котляренко. – Текст : непосредственный // Самарский научный вестник. – 2022. – Т. 11, № 1. – С. 314–319.

14. Одарюк, И. В. Специфика перевода терминов в специальных текстах (на материале текстов железнодорожной направленности) / И. В. Одарюк. – Текст : непосредственный // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2016. – № 12-2 (66). – С. 141–143.

15. Оськина, С. Д. Симуляция как метод интерактивного подхода к обучению английскому языку в неязыковом вузе / С. Д. Оськина. – Текст : непосредственный // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2017. – № 1 (68). – С. 75–78.

16. Перова, Е. А. Бизнес-симуляция как форма практико-ориентированного обучения иностранному языку студентов направления «Сервис и туризм» / Е. А. Перова. – Текст : непосредственный // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2019. – № 2 (34). – С. 93–104.

17. Симонова, О. Б. Дидактические свойства вики-технологии (на примере обучения иностранному языку в вузе) / О. Б. Симонова. – Текст : непосредственный // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. – 2021. – № 3 (21). – С. 260–263.

18. Симонова, О. Б. Применение симуляторов реальности в техническом вузе / О. Б. Симонова, В. К. Барашян. – Текст : непосредственный // Казанский педагогический журнал. – 2023. – № 2 (157). – С. 96–104.

19. Шабашова, Е. В. Обучение межкультурной профессиональной коммуникации с помощью метода case study (иностраный язык, технический вуз) / Е. В. Шабашова. – Текст : непосредственный // Иностранный язык в сфере профессиональной коммуникации : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Пермь : Пермский военный институт войск национальной гвардии Российской Федерации, 2023. – С. 231–238.

20. Bijani, H. Exploring How the Use of a Simulation Technique Can Affect EFL Students' Willingness to Communicate / H. Bijani, M. Abbasi. – Text : immediate // International Journal of Assessment Tools in Education. – 2022. – Vol. 9, no. 3. – P. 613–630. – <https://doi.org/10.21449/ijate.987659>.

21. Bolliger, D. U. Japanese Students' Perceptions of Digital Game Use for English-Language Learning in Higher Education / D. U. Bolliger, D. Mills, J. White, M. Kohyama. – Text : immediate // Journal of Educational Computing Research. – 2015. – Vol. 53 (3). – P. 384–408. – DOI: 10.1177/0735633115600806.

22. Bredemeier, M. The Educational Effectiveness of Simulation Games: A Synthesis of Findings / M. Bredemeier, C. S. Greenblat. – Text : immediate // Simulation and Games. – 1981. – Vol. 12, issue 3. – P. 307–322.

23. Chang, Y.-C. Enhancing English-Learning Performance through a Simulation Classroom for EFL Students Using Augmented Reality – A Junior High School Case Study / Y.-C. Chang, C.-N. Chen, C.-L. Liao. – Text : immediate // Applied Sciences. – 2020. – Vol. 10, issue 21. – P. 7854. – <https://doi.org/10.3390/app10217854>.

24. Chang, Y.-S. Applying Mobile Augmented Reality (AR) to Teach Interior Design Students in Layout Plans: Evaluation of Learning Effectiveness Based on the ARCS Model of Learning Motivation Theory / Y.-S. Chang, K.-J. Hu, C.-W. Chiang, A. Lugmayr. – Text : immediate // Sensors. – 2020. – Vol. 20. – P. 105.

25. Christopher, E. M. Shaping the Content of Simulation Games / E. M. Christopher, L. E. Smith. – Text : immediate // The Internet TESL Journal. – 1990. – P. 47–54.

26. Crookall, D. The Use of Non-ELT Simulations / D. Crookall. – Text : immediate // ELT Journal. – 1984. – Vol. 38 (4). – P. 262–273. – DOI: 10.1093/elt/38.4.262.

27. Cruickshank, D. R. Classroom Games and Simulations / D. R. Cruickshank, R. Telfer. – Text : immediate // Theory into Practice. – 1980. – Vol. 19. – P. 75–80.

28. Feinstein, A. H. Charting the Experiential Territory: Clarifying Definitions and Uses of Computer Simulation, Games and Role Play / A. H. Feinstein, S. Mann, D. L. Corsun. – Text : immediate // Journal of Management Development. – 2002. – Vol. 21, no. 10. – P. 732–744.

29. Hamad, M. M. The Effect of Using Simulation Strategy in Developing English as a Foreign Language Speaking Skill / M. M. Hamad, E. Alnuzailli. – Text : immediate // Journal of Language Teaching and Research. – 2022. – Vol. 13 (1). – P. 198–206. – DOI: 10.17507/jltr.1301.23.
30. Herbert, D. Simulations in English Teaching / D. Herbert, G. Sturtridge. – London : British Council, 1979. – 75 p. – Text : immediate.
31. Ho, S. C. To activate English Learning: Listen and Speak in Real Life Context with An AR Featured U-Learning System / S. C. Ho, S. W. Hsieh, P. C. Sun, C. M. Chen. – Text : immediate // Journal of Educational Technology & Society. – 2017. – Vol. 20. – P. 176–187.
32. Horn, R. E. Guide to simulations and games for education and training / R. E. Horn, A. Cleaves. – London : Sage Publications, 1980. – 692 p. – Text : immediate.
33. Hsu, T. C. Learning English with Augmented Reality: Do Learning Styles Matter? / T. C. Hsu. – Text : immediate // Computers & Education. – 2017. – Vol. 106. – P. 137–149.
34. Isaeva, T. Psychological and Pedagogical Aspects of Simulation Technology at English Lessons for Future Engineers of the Agro-Industrial Complex / T. Isaeva, N. Malishevskaya, E. Goryunova et al. – Text : immediate // E3S Web of Conferences. – 2021. – Vol. 273 (2). – P. 12011. – DOI: 10.1051/e3sconf/202127312011.
35. Jones, K. Simulations in Language Teaching : A Handbook for Teachers / K. Jones. – Cambridge : Cambridge University Press, 1982. – 122 p. – Text : immediate.
36. Jones, K. Simulation in language Teaching / K. Jones. – Text : immediate // The Internet TESL Journal. – 2002. – P. 145–148.
37. Kincaid, J. P. Simulation in Education and Training / J. P. Kincaid, K. K. Westerlund. – Text : eelctronic // Proceedings of the 2009 Winter Simulation Conference / ed. by M. D. Rossetti et al. – URL: <https://www.informssim.org/wsc09papers/024.pdf> (mode of access: 16.09.2023).
38. Kolmakova, V. The Educational Potential of Technical University Educational Space: System-Activity Aspect / V. Kolmakova, D. Shalkov, O. Baryshnikova. – Text : immediate // E3S Web of Conferences. – 2020. – Vol. 210. – P. 18023. – DOI: 10.1051/e3sconf/202021018023.
39. Nicolas O'Day, M. Simulation as a Key to Successful English Language Acquisition in an EFL Arabic-Speaking Environment / M. O'Day Nicolas. – Text : immediate // International Journal of Multidisciplinary Thought. – 2018. – Vol. 7, issue 1. – P. 143–156.
40. Palmer, A. Games in Language Teaching / A. Palmer, T. D. Rodgers. – Text : immediate // Language Teaching. – 1983. – Vol. 16, issue 1. – P. 2–21. – DOI: <https://doi.org/10.1017/S0261444800009836>.
41. Percival, F. The Place of Case Studies in the Simulation Gaming Field / F. Percival, H. I. Ellington. – Text : immediate // Perspectives on Academic Gaming and Simulation 5: Simulation and Gaming for the 1980s / ed. by P. Race and D. Brooks. – London : Kogan Page Ltd., 1980. – P. 21–30.
42. Reid, N. Simulation Techniques in Secondary Education: Affective Outcomes / N. Reid. – Text : immediate // Simulation and Games. – 1980. – Vol. 11, issue 1. – P. 107–120.
43. Seki, N. Evaluation of Simulation Learning Materials Use to Fill the Gap in Japanese Dental English Education / N. Seki, J. Moross, M. Sunaga et al. – Text : immediate // Journal of Medical and Dental Sciences. – 2016. – Vol. 63 (1). – P. 1–8. – DOI: 10.11480/jmds.630101.
44. Smutny, P. The Relationship Between Managerial Skills and Managerial Effectiveness in Managerial Simulation Game / P. Smutny, J. Prochazka, M. Vaculik. – Text : immediate // Revista Innovar Journal Revista De Ciencias Administrativas y Sociales. – 2016. – Vol. 26 (62). – P. 11. – DOI: 10.15446/innovar.v26n62.59385.
45. Terrell, T. D. The Natural Approach to Language Teaching: An Update / T. D. Terrell. – Text : immediate // Modern Language Journal. – 1982. – Vol. 66, issue 2. – P. 121–132.
46. Vo, T. H. L. Online simulated workplace tasks to enhance business English learning / T. H. L. Vo. – Text : immediate // Journal of Asian Business and Economic Studies. – 2021, June. – P. 205–220.
47. Wang, Y. C. Promoting Collaborative Writing Through Wikis: A New Approach for Advancing Innovative and Active Learning in an ESP Context / Y. C. Wang. – Text : immediate // Computer Assisted Language Learning. – 2015. – Vol. 28, no. 6. – P. 499–512. – DOI: 10.1080/09588221.2014.881386.
48. Xie, Q. Using Business Negotiation Simulation with China's English-Major Undergraduates for Practice Ability Development / Q. Xie. – Text : immediate // Heliyon. – 2023. – Vol. 9, issue 6. – e16236. – <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16236>.
49. Zhao, Q. The Application of Simulation in International Business Negotiation Courses / Q. Zhao. – Text : immediate // Higher Education Forum. – 2020. – Vol. 12. – P. 66–68.

REFERENCES

1. Avzhanova, B. E. *Ispol'zovanie tekhnologii modelirovaniya kommunikativnykh situatsii pri izuchenii professional'no-orientirovannogo inostrannogo yazyka* [Using Technology for Modeling Communicative Situations When Studying a Professionally Oriented Foreign Language]. URL: <http://www.scienceforum.ru/2015/pdf/17605.pdf> (mode of access: 19.08.2023).
2. Vaganova, O. I., Khokhlenkova, L. A., Voronina, I. R., Gushchin, A. V. (2020). *Vozmozhnosti simulyatsionnykh tekhnologii v professional'nom obrazovanii* [Possibilities of Simulation Technologies in Vocational Education]. In *ANI: pedagogika i psikhologiya*. No. 3 (32), pp. 56–60.
3. Isaeva, T. E., Malishevskaya, N. A. (2021). *Realizatsiya kompetentnostnogo podkhoda v professional'noi podgotovke obuchayushchikhsya tekhnicheskikh vuzov cherez ispol'zovanie elektronnykh simulyatorov* [Implementation of a Competency-Based Approach in the Professional Training of Students at Technical Universities Through the Use of Electronic Simulators]. In *Vestnik Cherepovetskogo gosudarstvennogo universiteta*. No. 2 (101), pp. 132–146.
4. Kabanova, N. V. (2023). *Simulyatsiya kak sredstvo povysheniya motivatsii k izucheniyu angliiskogo yazyka v tekhnicheskom vuze* [Simulation as a Means of Increasing Motivation to Study English at a Technical

University]. In *Mnogourovnevaya yazykovaya podgotovka v usloviyakh polikul'turnogo obshchestva: materialy X mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii*. Kazan, KazGIK, pp. 44–50.

5. Kolmakova, V. V., Shalkov, D. Yu. (2021). Keis-tehnologii v proektnoi deyatelnosti kak instrument formirovaniya universal'nykh kompetentsii v ramkakh realizatsii FGOS 3++ [Case Technologies in Project Activities as a Tool for Developing Universal Competencies within the Framework of the Implementation of Federal State Educational Standard 3++]. In *Reklama i svyazi s obshchestvennost'yu: traditsii i innovatsii: materialy IX Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii*. Rostov-on-Don, Izdatel'stvo RGUPS, pp. 234–242.

6. Kolmakova, V. V., Shalkov, D. Yu., Shilova, E. S. (2019). Ed'yuteinment kak tehnologiya formirovaniya kognitivnykh deskriptorov v protsesse obucheniya angliiskomu yazyku [Education as a Technology for the Formation of Cognitive Descriptors in the Process of Teaching the English Language]. In *Prepodavatel' vyssei shkoly v XXI veke: trudy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii*. Vol. 16. Rostov-on-Don, Izdatel'stvo RGUPS, pp. 183–193.

7. Kononenko, A. P. (2023). Populyarizatsiya chat-botov v lingvisticheskom i metodicheskom aspektakh [Popularization of Chatbots in Linguistic and Methodological Aspects]. In *Trudy 20-i Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi internet-konferentsii «Prepodavatel' vyssei shkoly v XXI veke»*. Sbornik 20. Part 2. Rostov-on-Don, RGUPS, pp. 126–131.

8. Krivoshchekova, M. V. Metod komp'yuternykh simulyatsii kak interaktivnaya forma obucheniya [Computer Simulation Method as an Interactive Form of Training]. In *Infourok. Informatika*. URL: https://infourok.ru/statya_metod_kompyuternyh_simulyatsiy_kak_interaktivnaya_forma_obucheniya-175619.htm (mode of access: 15.08.2023).

9. Marunovich, O. V. (2021). Didakticheskie aspekty ispol'zovaniya geimifikatsii v obuchenii inostrannomu yazyku studentov transportnogo vuza [Didactic Aspects of Using Gamification in Teaching a Foreign Language to Students of a Transport University]. In *Obrazovatel'nye resursy i tehnologii*. No. 4 (37), pp. 39–43. DOI: 10.21777/2500-2112-2021-4-39-43.

10. Marunovich, O. V., Malishevskaya, N. A. (2021). Lingvodidakticheskie aspekty formirovaniya inoyazychnoi professional'no-orientirovannoi leksicheskoi kompetentsii u obuchayushchikhsya transportnogo vuza [Lingvodidactic Aspects of the Formation of Foreign Language Professionally Oriented Lexical Competence among Students of a Transport University]. In *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*. No. 70 (4), pp. 241–245.

11. Marunovich, O. V., Odaryuk, I. V. (2023). K voprosu ob ispol'zovanii chat-botov na zanyatiyakh po inostrannomu yazyku v tekhnicheskom vuze [On the Issue of Using Chatbots in Foreign Language Classes at a Technical University]. In *Novye tekhnologii v uchebnom protsesse i proizvodstve: materialy XXI Mezhdunarodnoi nauchno-tekhnicheskoi konferentsii*. Ryazan, Ryazanskii institut (filial) Moskovskogo politekhnicheskogo universiteta, pp. 543–544.

12. Narbut, E. M. Ispol'zovanie tekhnologii simulyatsii pri obuchenii obshcheniyu na inostrannom yazyke [Using Simulation Technology in Teaching Communication in a Foreign Language]. In *Pedagogicheskie nauki. Sovremennye metody prepodavaniya*. URL: https://www.rusnauka.com/35_OINBG_2012/Pedagogica/5_122404.doc.htm (mode of access: 25.08.2023).

13. Odaryuk, I. V., Kotlyarenko, Yu. Yu. (2022). Preimushchestva kooperativnykh metodov v professional'no-orientirovannom obuchenii inostrannym yazykam studentov tekhnicheskikh vuzov [Advantages of Cooperative Methods in Professionally Oriented Teaching of Foreign Languages to Students of Technical Universities]. In *Sarmarskii nauchnyi vestnik*. Vol. 11. No. 1, pp. 314–319.

14. Odaryuk, I. V. (2016). Spetsifika perevoda terminov v spetsial'nykh tekstakh (na materiale tekstov zheleznodorozhnoi napravlenosti) [Specifics of Translation of Terms in Special Texts (Based on Railway Texts)]. In *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. Tambov, Gramota. No. 12-2 (66), pp. 141–143.

15. Os'kina, S. D. (2017). Simulyatsiya kak metod interaktivnogo podkhoda k obucheniyu angliiskomu yazyku v neyazykovom vuze [Simulation as a Method of an Interactive Approach to Teaching English at a Non-linguistic University]. In *Psikhopedagogika v pravookhranitel'nykh organakh*. No. 1 (68), pp. 75–78.

16. Perova, E. A. (2019). Biznes-simulyatsiya kak forma praktiko-orientirovannogo obucheniya inostrannomu yazyku studentov napravleniya «Servis i turizm» [Business Simulation as a Form of Practice-Oriented Teaching of a Foreign Language to Students in the Field of “Service and Tourism”]. In *Professional'noe obrazovanie v Rossii i za rubezhom*. No. 2 (34), pp. 93–104.

17. Simonova, O. B. (2021). Didakticheskie svoystva viki-tehnologii (na primere obucheniya inostrannomu yazyku v vuze) [Didactic Properties of Wiki Technology (Using the Example of Teaching a Foreign Language at a University)]. In *Na peresechenii yazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znaniya*. No. 3 (21), pp. 260–263.

18. Simonova, O. B., Barashyan, V. K. (2023). Primenenie simulyatorov real'nosti v tekhnicheskom vuze [The Use of Reality Simulators in a Technical University]. In *Kazanskii pedagogicheskii zhurnal*. No. 2 (157), pp. 96–104.

19. Shabashova, E. V. (2023). Obuchenie mezhkul'turnoi professional'noi kommunikatsii s pomoshch'yu metoda case study (inostrannyi yazyk, tekhnicheskii vuz) [Training in Intercultural Professional Communication Using the Case Study Method (Foreign Language, Technical University)]. In *Inostrannyi yazyk v sfere professional'noi kommunikatsii: sbornik materialov Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem*. Perm, Permskii voennyi institut voisk natsional'noi gvardii Rossiiskoi Federatsii, pp. 231–238.

20. Bijani, H., Abbasi, H. (2022). Exploring How the Use of a Simulation Technique Can Affect EFL Students' Willingness to Communicate. In *International Journal of Assessment Tools in Education*. Vol. 9. No. 3, pp. 613–630. <https://doi.org/10.21449/ijate.987659>.

21. Bolliger, D. U., Mills, D., White, J., Kohyama, M. (2015). Japanese Students' Perceptions of Digital Game Use for English-Language Learning in Higher Education. In *Journal of Educational Computing Research*. Vol. 53 (3), pp. 384–408. DOI: 10.1177/0735633115600806.
22. Bredemeier, M., Greenblat, C. S. (1981). The Educational Effectiveness of Simulation Games: A Synthesis of Findings. In *Simulation and Games*. Vol. 12. Issue 3, pp. 307–322.
23. Chang, Y.-C., Chen, C.-N., Liao, C.-L. (2020). Enhancing English-Learning Performance through a Simulation Classroom for EFL Students Using Augmented Reality – A Junior High School Case Study. In *Applied Sciences*. Vol. 10. Issue 21, p. 7854. <https://doi.org/10.3390/app10217854>.
24. Chang, Y.-S., Hu, K.-J., Chiang, C.-W., Lugmayr, A. (2020). Applying Mobile Augmented Reality (AR) to Teach Interior Design Students in Layout Plans: Evaluation of Learning Effectiveness Based on the ARCS Model of Learning Motivation Theory. In *Sensors*. Vol. 20, p. 105.
25. Christopher, E. M., Smith, L. E. (1990). Shaping the Content of Simulation Games. In *The Internet TESL Journal*, pp. 47–54.
26. Crookall, D. (1984). The Use of Non-ELT Simulations. In *ELT Journal*. Vol. 38 (4), pp. 262–273. DOI: 10.1093/elt/38.4.262.
27. Cruickshank, D. R., Telfer, R. (1980). Classroom Games and Simulations. In *Theory into Practice*. Vol. 19, pp. 75–80.
28. Feinstein, A. H., Mann, S., Corsun, D. L. (2002). Charting the Experiential Territory: Clarifying Definitions and Uses of Computer Simulation, Games and Role Play. In *Journal of Management Development*. Vol. 21, No. 10, pp. 732–744.
29. Hamad, M. M., Alnuzaile, E. (2022). The Effect of Using Simulation Strategy in Developing English as a Foreign Language Speaking Skill. In *Journal of Language Teaching and Research*. Vol. 13 (1), pp. 198–206. DOI: 10.17507/jltr.1301.23.
30. Herbert, D., Sturtridge, G. (1979). *Simulations in English Teaching*. London, British Council. 75 p.
31. Ho, S. C., Hsieh, S. W., Sun, P. C., Chen, C. M. (2017). To Activate English Learning: Listen and Speak in Real Life Context with an AR Featured U-Learning System. In *Journal of Educational Technology & Society*. Vol. 20, pp. 176–187.
32. Horn, R. E., Cleaves, A. (1980). *Guide to Simulations and Games for Education and Training*. London, Sage Publications. 692 p.
33. Hsu, T. C. (2017). Learning English with Augmented Reality: Do Learning Styles Matter? In *Computers & Education*. Vol. 106, pp. 137–149.
34. Isaeva, T., Malishevskaya, N., Goryunova, E. et al. (2021). Psychological and Pedagogical Aspects of Simulation Technology at English Lessons for Future Engineers of the Agro-Industrial Complex. In *E3S Web of Conferences*. Vol. 273 (2), p. 12011. DOI: 10.1051/e3sconf/202127312011.
35. Jones, K. (1982). *Simulations in Language Teaching: A Handbook for Teachers*. Cambridge, Cambridge University Press. 122 p.
36. Jones, K. (2002). Simulation in Language Teaching. In *The Internet TESL Journal*, pp. 145–148.
37. Kincaid, J. P., Westerlund, K. K. Simulation in Education and Training. In Rossetti, M. D. et al. (Eds.). *Proceedings of the 2009 Winter Simulation Conference*. URL: <https://www.informssim.org/wsc09papers/024.pdf> (mode of access: 16.09.2023).
38. Kolmakova, V., Shalkov, D., Baryshnikova, O. (2020). The Educational Potential of Technical University Educational Space: System-Activity Aspect. In *E3S Web of Conferences*. Vol. 210, p. 18023. DOI: 10.1051/e3sconf/202021018023.
39. Nicolas O'Day, M. (2018). Simulation as a Key to Successful English Language Acquisition in an EFL Arabic-Speaking Environment. In *International Journal of Multidisciplinary Thought*. Vol. 7. Issue 1, pp. 143–156.
40. Palmer, A., Rodgers, T. D. (1983). Games in Language Teaching. In *Language Teaching*. Vol. 16. Issue 1, pp. 2–21. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0261444800009836>.
41. Percival, F., Ellington, H. I. (1980). The Place of Case Studies in the Simulation Gaming Field. In Race, P. and Brooks, D. (Eds.). *Perspectives on Academic Gaming and Simulation 5: Simulation and Gaming for the 1980s*. London, Kogan Page Ltd., pp. 21–30.
42. Reid, N. (1980). Simulation Techniques in Secondary Education: Affective Outcomes. In *Simulation and Games*. Vol. 11. Issue 1, pp. 107–120.
43. Seki, N., Moross, J., Sunaga, M. et al. (2016). Evaluation of Simulation Learning Materials Use to Fill the Gap in Japanese Dental English Education. In *Journal of Medical and Dental Sciences*. Vol. 63 (1), pp. 1–8. DOI: 10.11480/jmds.630101.
44. Smutny, P., Prochazka, J., Vaculik, M. (2016). The Relationship Between Managerial Skills and Managerial Effectiveness in Managerial Simulation Game. In *Revista Innovar Revista De Ciencias Administrativas y Sociales*. Vol. 26 (62), p. 11. DOI: 10.15446/innovar.v26n62.59385.
45. Terrell, T. D. (1982). The Natural Approach to Language Teaching: An Update. In *Modern Language Journal*. Vol. 66. Issue 2, pp. 121–132.
46. Vo, T. H. L. (2021). Online Simulated Workplace Tasks to Enhance Business English Learning. In *Journal of Asian Business and Economic Studies*. June, pp. 205–220.
47. Wang, Y. C. (2015). Promoting Collaborative Writing Through Wikis: A New Approach for Advancing Innovative and Active Learning in an ESP Context. In *Computer Assisted Language Learning*. Vol. 28. No. 6, pp. 499–512. DOI: 10.1080/09588221.2014.881386.
48. Xie, Q. (2023). Using Business Negotiation Simulation with China's English-Major Undergraduates for Practice Ability Development. In *Heliyon*. Vol. 9. Issue 6. e16236. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16236>.
49. Zhao, Q. (2020). The Application of Simulation in International Business Negotiation Courses. In *Higher Education Forum*. Vol. 12, pp. 66–68.