

*Степченко А. С.  
Магистрант 2 курса группы ZMT-MвO-3-1  
«Менеджмент в образовании»  
ФГБОУ ВО «АГПУ»,  
Костенко А.А.  
псих.н., доцент кафедры ФКиБЖ  
ФГБОУ ВО «Армавирский государственный  
педагогический университет»*

## **ОБУЧЕНИЕ КОММУНИКАТИВНЫМ СТРАТЕГИЯМ В ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ**

*Аннотация:* в статье мы рассматриваем проблему: как обучение эффективным коммуникативным стратегиям помогает студентам успешно взаимодействовать и обмениваться информацией в цифровой образовательной среде.

*Ключевые слова:* цифровая среда, коммуникатор, коммуникат, виртуальное общение, виртуальная реальность (Virtual Reality, VR).

*Stepchenko A. S.  
2nd year master's student of the ZMT-MVO-3-1 group  
"Management in education"  
FGBOU VO "ASPU",  
Kostenko A. A.  
Psycholog. Sci., Associate Professor of the Department of Physical Culture and  
Life Safety  
FGBOU VO "Armavir State Pedagogical University"*

## **TEACHING COMMUNICATION STRATEGIES IN A VIRTUAL ENVIRONMENT**

*Abstract:* in the article we consider the problem: how teaching effective communication strategies helps students successfully interact and exchange information in a digital educational environment.

*Keywords:* digital environment, communicator, communicator, virtual communication, virtual reality (VR).

Цифровая среда значительно расширяет возможности профессиональной коммуникации ученого. Адаптируясь к цифровым

форматам, меняется и сама научная коммуникация: трансформируются традиционные коммуникативные практики в сфере науки, например, печатные научные издания заменяются цифровыми, что сопровождается изменением жанра научной статьи [1]. Научные мероприятия дополняются ставшим уже привычным и даже обязательным онлайн-форматом. Кроме того, появляются новые коммуникативные практики и жанры, непосредственно «привязанные» к цифровой среде, так как параметры таких жанров обусловлены определенными техническими характеристиками среды, в рамках которой реализуется данный жанр [2]. К таким новым, «гибридным» (согласно определению в работе [3, p. 8]), жанрам можно отнести исследовательские блоги и комментарии к ним [4; 5, p. 111–112], видеолекции, страницы и посты в социальных сетях для исследователей.

Специфика социальной ситуации развития молодежной среды в условиях компьютеризации учебного процесса связана с выработкой новых стратегий организации учения на основе концепций личности и ее развития.

Анализ учебно-воспитательного процесса в учреждениях высшего и среднего профессионального образования показывает, что в образовательном процессе не уделяется достаточного внимания целенаправленному формированию коммуникативных умений в условиях сетевого взаимодействия. Таким образом, можно констатировать противоречие между востребованностью в жизни современной молодежи коммуникативных умений виртуального общения и отсутствием научного обоснования разработки психологических тренингов для осуществления процесса формирования этих умений.

Под виртуальным общением понимаем коммуникативное взаимодействие субъектов, осуществляемое посредством компьютера, при этом создается особая модель реальности, характеризующаяся эффектом присутствия в ней человека и позволяющая действовать с воображаемыми и реальными объектами. На основе изучения мотивационной направленности

личности в условиях виртуального общения, стиля виртуального общения нами выделены три основных типа виртуального собеседника: деловой, социально-направленный и зависимый. Тип виртуального собеседника - это набор психологических качеств, черт характера, жизненных приоритетов, которые являются определяющими в цели виртуального общения.

Коммуникативные умения виртуального общения рассматриваем как комплекс коммуникативных действий, основанных на высокой теоретической и практической подготовленности личности к межличностному общению, позволяющего творчески использовать коммуникативные знания. Виртуальные коммуникативные умения характеризуются способностью коммуникатор оценивать собеседника с помощью составления психологического портрета, понимать и принимать цифровую информацию, выстраивать виртуальные отношения, вырабатывать индивидуальную тактику, стратегию поведения с виртуальным собеседником, реагировать на действия собеседника, умение самопрезентации. Определены критерии экспертной оценки степени освоения коммуникативных умений виртуального общения: выражать свои мысли, понимать и принимать информацию, выстраивать виртуальные отношения, вырабатывать индивидуальную тактику, стратегию поведения.

Виртуальная реальность (Virtual Reality, VR) является одной из самых инновационных технологий, которая с каждым днем все больше проникает в различные сферы нашей жизни. Не остается в стороне и образование. VR-технологии могут эффективно применяться для развития коммуникативных навыков учащихся и создания новой реальности обучения.

Одной из главных проблем в обучении является недостаточное вовлечение учащихся в процесс обучения. Однако VR-технологии меняют эту ситуацию, предлагая новый, захватывающий способ обучения. Учащиеся могут погрузиться в виртуальную среду и стать участниками процесса обучения, а не просто слушателями.

Одним из преимуществ VR-технологий является возможность создания интерактивных сценариев для тренировки коммуникативных навыков. Студенты могут общаться с виртуальными персонажами и на практике применять свои знания. Таким образом, VR-технологии позволяют сделать обучение более пр Виртуальная реальность также предлагает уникальные возможности для развития социальных навыков. Студенты могут участвовать в симуляциях групповых дискуссий и сотрудничества, работать над проектами вместе с другими участниками. Такая практика помогает развить навыки командной работы, эмпатии и лидерства.

Значительное преимущество VR-технологий заключается в их доступности и гибкости. С использованием VR-шлемов и контроллеров можно создать обучающую среду прямо в классной комнате. Это позволяет учащимся иметь доступ к VR-обучению в любое удобное время и не зависеть от расписания специалистов или местоположения.

Наряду с пользой для развития коммуникативных навыков, VR-технологии также вносят вклад в развитие креативности и воображения. Учащиеся могут создавать свои собственные виртуальные миры, разрабатывать сценарии и экспериментировать с различными идеями. Это способствует развитию творческого мышления и предоставляет возможность для самовыражения.

Необходимо отметить, что на данный момент VR-обучение находится на начальном этапе развития и требует дальнейших исследований и улучшений. Однако уже сейчас очевидно, что VR-технологии могут значительно улучшить качество образования и развитие коммуникативных навыков учащихся.

Одной из наиболее актуальных проблем с использованием VR-технологий для развития коммуникативных навыков являются ограничения в техническом оснащении и доступности этих технологий.

1. Внедрение VR-систем требует специального оборудования, такого как шлемы виртуальной реальности, контроллеры и т.д. Это может быть дорогостоящим для многих учреждений образования и студентов. Более того, необходимость наличия специализированных компьютеров или графических карт также создает ограничения на использование технологий VR. Это ограничивает доступность VR-ресурсов и делает их менее доступными для широкого круга пользователей, особенно в образовательных учреждениях с ограниченным бюджетом.

2. Другой проблемой при использовании VR-технологий для развития коммуникативных навыков является качество и разнообразие контента. Хорошо спроектированный и качественный VR-контент может быть дорогостоящим для создания и обновления. Вместе с тем, в настоящее время доступный контент может быть ограничен в разнообразии и не соответствовать потребностям учащихся. Отсутствие разнообразного контента может ограничить возможности учащихся для практики различных коммуникативных навыков в виртуальной среде, отражающей реальные сценарии общения.

3. Третья проблема, связанная с использованием VR-технологий для развития коммуникативных навыков, заключается в опасениях, что эти технологии могут заместить реальное общение и взаимодействие между людьми. Виртуальная реальность предоставляет учащимся возможность практиковать коммуникативные навыки без необходимости общаться с реальными людьми.

В то же время, взаимодействие в реальном времени с другими людьми является важной частью развития коммуникативных навыков. Существует опасность, что VR-технологии могут создать зависимость от виртуального общения и снизить расположение к реальному общению в реальном мире.

В заключение можно сказать, что VR-технологии являются прорывом в области образования и могут стать ключевым инструментом для развития

коммуникативных навыков учащихся. Они позволяют создать новую реальность обучения, где ученики активно участвуют в процессе обучения и развивают навыки, необходимые для успешной социализации в современном мире.

### **Список используемой литературы:**

1. Смирнов, Ф.О. Интернет-общение на английском и русском языках. Опыт лингвокультурного сопоставления [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru/archive/2005/smirnovf/smirnovf.pdf>. — Дата доступа: 14.11.2016.
2. Belcher D. Digital genres: What they are, what they do, and why we need to better understand them // *English for Specific Purposes*. 2023. Vol. 70. P. 33–43.
3. Barton D., McCulloch Sh. Negotiating tensions around new forms of academic writing // *Discourse, Context & Media*. 2018. Vol. 24. P. 8–15.
4. Kuteeva M., Mauranen A. Digital academic discourse: Texts and contexts: Introduction // *Discourse, Context & Media*. 2018. Vol. 24. P. 1–7.
5. Luzón M.J. “This is an erroneous argument”: Conflict in academic blog discussions // *Discourse, Context & Media*. 2013, Vol. 2. Iss. 2. P. 111–119.
6. Chernyavskaya V.E. To be or not to be critical in academic communication? Pragmatics of evaluative language in Russian academic book reviews. *Training, Language and Culture*. 2023. Vol. 7 (2). P. 55–63.
7. Кондратенко П.И. Лингвокультурные особенности оценивания в научно-экспертной коммуникации (на материале немецко- и русскоязычных лингвистически [рецензий] // *Terra Linguistica*. 2022. Т. 13, № 2. С. 66–74. DOI: 10.18721/JHSS.13207
8. Чепурная А.И. Некооперативные стратегии в американском политическом диалогическом дискурсе (на примере жанра пресс-брифинга) // *Вестник Томского государственного университета. Филология*. 2022. № 79. С. 155–166. DOI: 10.17223/19986645/79/8