

УДК 378.635.5:81

DOI 10.37386/2413-4481-2021-3-33-39

Т.П. Глухова

Военный институт (инженерно-технический) Военной академии материально-технического обеспечения им. генерала армии А.В. Хрулёва, г. Санкт-Петербург, Россия

ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ВОЕННО-ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ИГРА КАК КОГНИТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ БУДУЩИХ ВОЕННЫХ ИНЖЕНЕРОВ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Лингвистическая военно-профессиональная игра рассматривается в качестве когнитивной технологии подготовки курсантов по иностранному языку, объединяя научное знание когнитивной педагогики, лингвистики и психологии. На основании междисциплинарного подхода смоделированы и интегрированы в игровой учебный процесс различные типовые ситуации военного дискурса, что позволило соединить в целостной образовательной деятельности формирование иноязычной профессионально ориентированной коммуникативной компетенции и развитие когнитивных способностей курсантов военно-инженерного профиля.

Ключевые слова: лингвистическая военно-профессиональная игра, когнитивная педагогика, когнитивная технология, военно-инженерное образование, обучение иностранному языку.

T.P. Glukhova

Military Engineering Institute of the Military Logistics Academy, Saint-Petersburg, Russia

LINGUISTIC MILITARY-PROFESSIONAL GAME AS COGNITIVE TECHNOLOGY FOR TEACHING PROSPECTIVE MILITARY ENGINEERS A FOREIGN LANGUAGE

The linguistic military-professional game represents pedagogical cognitive technology of teaching cadets a foreign language, thus uniting scientific knowledge of cognitive pedagogy, linguistics and psychology. On the basis of the interdisciplinary approach, various typical situations of military discourse have been developed and integrated into the educational process of a game, which made it possible to incorporate the formation of foreign-language professionally-oriented communicative competence and the development of cognitive abilities of future military engineers into a holistic educational activity.

Key words: linguistic military-professional game, cognitive pedagogy, cognitive technology, military engineering education, foreign language teaching.

Система подготовки военных специалистов оказалась перед широко распространившейся в современном образовании дилеммой: с одной стороны, требуется увеличение объемов информации, подлежащей усвоению в рамках репродуктивной учебной деятельности; с другой стороны, динамичность развития науки и смена парадигмы общественных отношений ставят перед образовательными организациями иные задачи – обществу требуются люди, готовые к продуктивным видам деятельности, «умеющие мыслить творчески и принимать нестандартные решения в критически обозначенные сроки» [1]. При этом формирование такой мобильной, разносторонне развитой личности общедоступными в образовательных организациях методами представляется маловероятным. Высшее военное образование не является исключением. Требования, предъявляемые к военному специалисту сегодня, помимо узкопрофильных знаний, включают широкий

спектр ранее не предусматривавшихся компетенций. Например, современный военный инженер обязан иметь развитые способности критического мышления, уметь решать организационные задачи, эффективно работать самостоятельно и в команде, предлагать нестандартные решения и претворять в жизнь плановые и внеплановые проекты. Он также должен быть готов разрабатывать и реализовывать прорывные конструкторско-технологические идеи; владеть методами организации и управления инновационной и научной деятельностью, эффективно использовать информационные технологии XXI века.

Широта такого развития современной личности в первую очередь продиктована переходом человечества в постиндустриальную эпоху [2]. Данную трансформацию принято называть «промышленной революцией» или «Индустрией 4.0». Такое общество относят к постиндустриальному, информационному, когнитивному обществу или

просто к обществу знаний, когда информация и знания превращаются в ключевой ресурс [3]. Военно-инженерный сектор в таких условиях становится не только востребованным, но и крайне уязвимым. Любое отставание в подготовке конкурентоспособных и высококомпетентных военных инженеров неизбежно приводит к ослаблению позиций на международной арене и к деградации отечественного военного научно-технического потенциала. Следовательно, к образованию такой категории военнослужащих требуется самое пристальное внимание. Высшая школа при этом традиционно видится в качестве наиболее благоприятного образовательного пространства, которое самым удачным образом способно объединить в себе образовательный и научный потенциал общества, где прогрессивный преподавательский состав формирует интерактивную образовательную среду с эффективными методическими решениями для инновационного развития будущих военно-инженерных кадров.

Необходимость решения вскрытых проблем и наличие возможностей современной высшей военной школы инициировали поиск новых эффективных образовательных технологий с заданными характеристиками, что в результате определило новизну и выраженную теоретическую и практическую значимость данной исследовательской работы. В научных трудах, существующих на данный момент, еще не было представлено обоснование актуальности разработки и применения интерактивной образовательной технологии «лингвистическая военно-профессиональная игра» (ЛВП-игра), в частности при обучении иностранному языку будущих военных инженеров. В ходе работы впервые выявлена, объяснена, систематизирована и описана интерактивная образовательная технология «лингвистическая военно-профессиональная игра»; дано определение понятию «лингвистическая военно-профессиональная игра»; исследован состав указанной технологии для ее успешной реализации в рамках дисциплины «Иностранный язык» по программам подготовки высших военных инженерных кадров; разработаны, апробированы и внедрены в учебный процесс игровые кейсы лингвистических военно-профессиональных игр. Образовательной организацией для проведения педагогического эксперимента послужил Военный институт (инженерно-технический) Военной академии материально-технического обеспечения имени генерала армии А.В. Хрулёва.

Теоретическим базисом изучения указанной технологии послужил когнитивный подход в образовании, концептуальной основой которого

выступают когнитивная педагогика, лингвистика и психология. Согласимся с мнением В.Ш. Масленниковой [4] относительно принципиальности эволюционного смещения форм учебного процесса в условиях информационного (цифрового) общества от познания, основанного на «знаниевой» парадигме образования, до конструктивного познания, основанного на «когнитивной» парадигме образования. В рамках когнитивной парадигмы такие компетенции, как готовность и способность к определенным действиям, представляют собой осязаемый результат каждого периода «наращивания» знаний. Когнитивная направленность образования интегрирует научные достижения в целях приращения возможностей работы всех субъектов образовательной деятельности с информацией – ее переработкой, синтезом, анализом и формированием собственной системы «знаний» в условиях высокой информационной концентрации [4, с. 5–6]. Поскольку в таких условиях «принципиальным фактором становится приобретение знаний через “отсев” информации, то “когнитивность” становится ведущей характеристикой и базовым ресурсом личности» [4, с. 11].

Когнитивная педагогика. Изучением когнитивной парадигмы в образовании активно занимается когнитивная педагогика. Являясь полидисциплинарным знанием, когнитивная педагогика находит свое достойное место в качестве молодого направления в когнитивистике; она также является одним из актуальнейших научных направлений современной психолого-педагогической науки. В ней используется теория, методология и инструментарий когнитивной психологии, встроенные в педагогические исследования с целью получения образовательного эффекта [5, с. 32]. С.Ф. Сергеев в статье «Когнитивная педагогика: особенности научения и образования взрослых» [5] поясняет, что к становлению когнитивной педагогики привело осознание того факта, что обучающийся является познающей системой, непрерывно порождающей и модифицирующей определенную систему средств, увеличивающих, развивающих или снижающих его когнитивные и человеческие возможности. «Когнитивная педагогика отражает взгляд на человека как познающую мир систему, включающую взаимодействующие специально организованные и организуемые когнитивные системы [5, с. 30]. В постнеклассической парадигме когнитивной педагогики данный взгляд получает дальнейшее развитие: человек представлен как «саморазвивающаяся историческая система аутопоэтического типа, испытывающая ориен-

тирующее влияние со стороны коммуникации, возникающей в обучающей среде, которая также проявляет свойства самоорганизующего единства» [6].

В качестве основных исследовательских аспектов когнитивной педагогики выделяют:

- когнитивное развитие и саморазвитие обучающегося, роль самого обучающегося в этом процессе;
- систему обучения, активизирующую как процесс, так и результат когнитивного развития обучающихся;
- методику обучения, рассматриваемую с точки зрения формы активизации когнитивных процессов обучающихся [7].

Например, с позиции развития и саморазвития обучающегося ведутся поиски ответов на вопросы о том, с помощью и посредством чего человек может эффективно исследовать мир, организовывать себя, реализовывать достойную историю своего жизненного пути. С позиций преподавателя рассматриваются вопросы о том, какие существуют способы построения эффективной когнитивной системы обучающегося; как воспитывается полезная для общества личность. С точки зрения системы обучения исследования посвящаются «созданию условий для развития познавательных способностей и эффективной когнитивной самоорганизации человека, оснащению его универсальными инструментами для решения жизненных задач. Роль преподавателя при этом заключается в создании и обеспечении условий, ведущих к развитию отдельных когнитивных способностей и инструментов познания человека» [5, с. 32]. В методике обучения, безусловно, актуальны изыскания, посвященные возможностям и перспективам зарождающихся и существующих образовательных технологий. Это связано с тем, что в эру цифровизации наблюдается смещение образовательного процесса в инструментальную сторону, когда образовательные технологии выходят на первый план, изучаются особенности их применения в тех или иных условиях, оценивается их педагогическая эффективность, обсуждаются их преимущества и недостатки [5, с. 32]. Современная когнитивная методология как комплекс научного познания предоставляет широкие возможности для рассмотрения внутренней сущности такого образовательного инструментария.

Образовательные технологии массивно разрабатываются в отечественной педагогике уже более полувека. Педагогическая (образовательная) технология как педагогическая категория обладает высокой степенью обобщенности [8]. Существует достаточно большое количество определений по-

нятия «педагогическая технология». Г.К. Селевко, например, предлагает рассматривать ее как систему функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенную на научной основе, запрограммированную во времени и в пространстве и приводящую к намеченным результатам [9, с. 24]. В рамках когнитивного подхода и в соответствии с целями данной научно-практической работы предлагается следующее определение: педагогическая технология – «это такое построение деятельности педагога, в которой все входящие в него действия представлены в определенной последовательности и целостности, а выполнение предполагает достижение необходимого результата и имеет прогнозируемый характер» [10].

Технологический подход широко распространен в образовательной среде высшего военного образования. Его использование является актуальным и для такого сложного образовательного инструмента, как учебная игра [11, с. 127]. По определению Г.Л. Селевко, игра – «это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [11, с. 128]. В отличие от игр вообще учебная игра обладает существенным признаком – четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [11, с. 128].

Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, поскольку обучающийся руководствуется личностными установками и мотивами [11, с. 130].

Учебным, в частности военно-профессиональным, играм отводится существенная часть образовательного процесса в военных учебных заведениях, в ходе которых реализуются специально подобранные дидактические принципы и методы обучения. Военно-специальные, военно-профессиональные, военно-тактические и ряд других игр предусматриваются руководящими документами по организации оперативной, боевой подготовки Вооруженных сил России в качестве основных видов учебной деятельности и представляют собой разновидность практического занятия для формирования у военнослужащих актуальных профессиональных практико-ориентированных компетенций, востребованных в современном постиндустриальном обществе [12].

ЛВП-игра как когнитивная технология. Изучение разновидностей и потенциала многообразных игровых технологий приводит к осознанию их перспективности в обучении военных инженеров иностранному языку. В этой связи, учитывая высокую потребность и актуальность технологии высшего военного образования, разработанная педагогическая технология – лингвистическая (языковая) военно-профессиональная игра. Область применения таких игр, в первую очередь, распространяется на обучение профессионально ориентированному иностранному языку и предполагает интенсификацию и активизацию образовательной деятельности курсантов.

Лингвистическая военно-профессиональная игра – это разновидность деловой игры со всеми присущими ей свойствами, представленная в виде педагогической когнитивной технологии, которая позволяет моделировать различные управленческие и/или производственные типовые ситуации военного профиля, интегрировать цели развития у курсантов когнитивных способностей и формировать у них иноязычную профессионально ориентированную коммуникативную компетенцию. ЛВП-игра используется для решения комплексных задач усвоения нового и закрепления изученного материала, развития творческих способностей и общеучебных умений. ЛВП-игра дает возможность курсантам понять и изучить учебный материал с различных позиций, а когнитивная составляющая технологии обеспечивает условия всем субъектам образовательной деятельности для работы с информацией: ее переработкой, синтезом, анализом; что приводит впоследствии к формированию собственной системы знаний. ЛВП-играм присуща следующая специфика:

- осуществление коммуникации на иностранном (изучаемом) языке;

- ориентация речевой деятельности на коммуникативные практики [13] военного дискурса;
- наполнение содержания игры типовыми ситуациями армейской жизни;
- формирование иноязычной профессионально ориентированной коммуникативной компетенции;
- развитие когнитивных способностей: внимания, памяти, речи, мышления, творческих способностей, умений сравнивать, сопоставлять, критически мыслить, находить аналогии и оптимальные решения;
- реализация игрового процесса в виде воспроизводства, разыгрывания, имитации отношений, присущих реальным условиям военно-профессиональной сферы.

В качестве примера предлагается анализ материалов ЛВП-игры: «Воинский этикет: Строительство полосы препятствий» – «Military Courtesy: Constructing an Obstacle Course Trail», разработанной в виде педагогической когнитивной технологии для строительных инженерных специальностей и апробированной в военном институте (инженерно-техническом) ВА МТО им. генерала армии А.В. Хрулёва. Полный комплект дидактических материалов включает: замысел и сценарий игры; когнитивную карту формируемой компетенции; правила (порядок проведения) игры для курсантов с кратким сценарием и постановкой задач на русском и английском языках; лексико-грамматические задания для самостоятельного изучения; игровые кейсы на английском языке («Применение профессиональных навыков офицера», «Правила воинского этикета», «Возведение полосы препятствий»); глоссарий; отчетный лист команды и экспертный лист оценивания. Материалы подготовлены с использованием различных информационных источников, размещенных в Интернете [14–16], не содержат никаких действительных сведений и служат лишь для создания типовых игровых ситуаций профессионального общения курсантов с целью формирования у них иноязычной профессионально ориентированной коммуникативной компетенции.

Представим наиболее содержательные материалы данной технологии: сценарий игры и игровые кейсы.

Сценарий игры. Участникам игры (работа в малых группах по командам) ставится инженерная задача строительства новой полосы препятствий для проведения войсковых соревнований в районе постоянного дислоцирования военного подразделения.

Для этого каждой команде необходимо:

- изучить и обсудить информацию по профессиональной подготовке офицеров инженерно-строительной службы, определить свои звания и обязанности в военном подразделении; быть готовым доложить свои обязанности вышестоящему лицу (кейс 1);

- изучить информацию по воинскому этикету в англоговорящих странах, отработать элементы строевой подготовки: команды построения, марша, действий в строю, приветствия и доведения информации в соответствии с правилами воинского этикета (кейс 2);

- изучить и обсудить информацию о вариантах строительства разных полос препятствий, выбрать оптимальный вариант, определить тактику строительства полосы препятствий на территории расположения, аргументировать свое решение; распределить обязанности по строительству полосы препятствий среди участников игры внутри команды (кейс 3);

- подготовить устный доклад по организации инженерных работ, связанных со строительством новой полосы препятствий; каждому участнику команды сформулировать свои общие обязанности в подразделении и конкретные обязанности для выполнения задач по возведению объекта (отчетный лист команды);

- продемонстрировать выход команды строевым шагом и выполнить ряд действий в строю в соответствии с правилами воинского этикета, доложить информацию по своим обязанностям и принятым решениям по строительству полосы препятствий вышестоящему лицу – преподавателю.

Игра включает работу каждой команды со всеми кейсами поочередно, выполнение заданий внутри каждого кейса, подготовку материалов для доклада по выработанной форме и устный доклад результатов работы преподавателю. Участвующие команды набирают баллы в ходе работы с каждым кейсом и по результатам презентации устного доклада в финальной части игры.

Также возможны бонусные баллы на всех этапах мероприятия по усмотрению преподавателя и/или предварительной договоренности всех участников игры. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных баллов.

Case 1. Applying Officer Professional Skills. As an officer, you will be in charge of a team of soldiers. It will be up to you to use their skills and direct their work to get the job done. You will look after their welfare and deal with any problems to keep your team working at its best...

Military engineers often serve in engineer troops. They do, among others, the following tasks: perform engineer reconnaissance of the enemy, terrain and objects; construct fortifications (trenches, ditches and communication trenches, shelters, bunkers, dugouts, etc.); organise field deployment of troops (residential, logistical, medical); organise engineering obstacles, including installation of mine fields, production of blasting, organisation of non-explosive obstacles (anti-tank ditches, scarps, stakes, etc.); clear areas and facilities; prepare and maintain traffic routes of troops; create and maintain ferries across water barriers, including construction of bridges.

In addition, they are involved in countering intelligence systems and homing of the enemy's weapons (camouflage), simulation of troops and facilities, providing misinformation and demonstrative actions to deceive the enemy as well as to eliminate or reduce the effects of enemy weapons of mass destruction.

In peacetime, engineer troops have a number of important and socially significant tasks: they clean areas of explosive hazards, are involved in the response and liquidation of aftermath of man-made accidents and catastrophes, natural disasters, prevent destruction of bridges and waterworks during floating of ice, etc. [15].

Case 2. Military Courtesy. All cadets are taught the rules of military courtesy. So, they must know the following list of commands in the army (см. табл.).

Список возможных команд построения для выполнения элементов строевой подготовки в англоговорящих странах

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Attention! | Смирно! |
| About face! | Кру-гом! (поворот на месте) |
| As you were! | Отставить! |
| At ease! | Вольно! |
| At my command! | Слушай мою команду! |
| Fall in! | Становись! |
| By twos, number! | На первый и второй рассчи-тайсь! |

| | |
|----------------------------|---|
| Count off! | По порядку расчи-тайсь! |
| Count over! | Расчёт окончен! |
| Dismissed! | Разойдись! |
| Fall out! | Разойдись! |
| Double, time, march! | Бегом марш! |
| Dress, ready, front! | Равняйсь, смирно! |
| Eyes, right! (left, front) | Равнение направо! (налево, на середину) |
| Forward, march! | Шагом марш! |
| Hault! | Стой! |
| Mark time, march! | На месте, шагом марш! |
| Present, arms! | На кара-ул! |
| Quick time, march! | Шагом марш! Шире шаг! |
| Rest! | Вольно! Заправиться! |
| Right! Left! Face! | Напра-во! Нале-во! (поворот на месте) |
| Right shoulder, arms! | На правое пле-чо! |
| Yes, sir (ma'am). | Так точно |
| No, sir (ma'am). | Никак нет |

Case 3. Constructing an Obstacle Course. An obstacle course is a series of challenging physical obstacles an individual, team or animal must navigate, usually while being timed. Obstacle courses can include running, climbing, jumping, crawling, swimming, and balancing elements with the aim of testing speed, endurance and agility. Sometimes a course involves mental tests. Military Obstacle Courses are used as a way to familiarize recruits with the kind of tactical movement they will use in combat, as well as for physical training, building teamwork, and evaluating problem solving skills. Typical courses involve obstacles the participants must climb over, crawl under, balance, hang, jump, etc...

Puddles of muddy water, ropes, and nets are often used to make the course more difficult. Often, specialized courses are made to focus on specific needs, such as night movement, assault, and bayonet training. Military courses can also contain climbing walls and rappelling walls. In many military schools officer cadets in their first year participate in an obstacle course, which is designed by senior cadets. The obstacle course often lasts a little over an hour and consists of a number of obstacles...

International Naval Obstacle Course Competitions are similar and have additional naval type tasks such as closing and securing hatches. These competitions are run in sports clothing, and can be individual or team events with each team member covering a section of the course.

Russian Federation Army Assault Courses have: a maze; walls with holes to crawl through; steps; balance

beams; tunnels and often include throwing a dummy hand grenade from the final trench. Russian Assault Courses can also have monkey bars in an inverted V-shape... [16].

Результаты анализа полного комплекта дидактических материалов ЛВП-игры. Являясь педагогической технологией, лингвистическая военно-профессиональная игра «Воинский этикет: Строительство полосы препятствий» обладает следующими качествами, свойственными многим педагогическим технологиям: системностью, комплексностью, целостностью, научностью, концептуальностью и структурированностью.

Технологический процесс ЛВП-игры включает цель, содержание, методы и формы взаимодействия участников образовательного процесса, а также предполагает спрогнозированные достигаемые результаты в виде когнитивной карты формируемой компетенции. Следовательно, ЛВП-игра обладает системностью и может быть отнесена к педагогической системе. Целостность такой технологической системы заключается в наличии у нее общих интегративных качеств при сохранении специфических свойств составляющих ее элементов, что подтверждается наличием в ЛВП-игре (на примере сценария и учебных кейсов) комплекса интегрированных в единое игровое образовательное пространство многофакторных и разнообразных типовых ситуаций военно-профессиональной сферы, между которыми существуют многообразные причинно-следственные, содержательные, функциональные и иные связи.

Лингвистическая военно-профессиональная игра как педагогическая технология является научно-обоснованным решением выявленной педагогической проблемы, поскольку предлагает систему обучения, активизирующую как процесс, так и результат когнитивного развития каждого курсанта; а также составляет концептуальную систему взглядов на педагогический процесс по формированию иноязычной профессионально ориентированной коммуникативной компетенции будущих военных инженеров. Предложенная технология характеризуется структурированностью в силу того, что обладает наличием определенной внутренней организации системы (цель, задачи, содержание и др.), системообразующих связей элементов (концепция, методы, приемы и др.), устойчивых взаимодействий (алгоритм), обеспечивающих устойчивость и надежность системы.

Педагогика, развиваясь в междисциплинарном пространстве, расширяется и обогащается посредством рассмотрения актуальных педагогических проблем под иными ракурсами. Линг-

вистическая военно-профессиональная игра как когнитивная технология подготовки военных инженеров по иностранному языку иллюстрирует междисциплинарный подход в рамках когнитивной педагогики, лингвистики и психологии. Применение такого подхода позволило смоделировать различные типовые ситуации профессиональной армейской жизни и интегрировать их в образовательный процесс, объединяя в целостную деятельность формирование иноязычной профессионально ориентированной коммуникативной компетенции и развитие когнитивных способностей курсантов военных инженерно-технических вузов. ЛВП-игра предоставляет возможность курсантам понять и изучить учебный материал с различных позиций, а когнитивная составляющая технологии обеспечивает будущих военных инженеров условиями для результативной работы с информацией с целью формирования собственной системы востребованных в современном обществе актуальных знаний.

Библиографический список

1. Коробова О. В. Когнитивные технологии в современном образовании (исследовательский и репродуктивный методы обучения) // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества: сборник материалов международной научно-практической конференции. Чебоксары, 2017. С. 62.
2. Webster F. Theories of the Information Society. Oxford: Routledge, 1995. 303 p.
3. Юдина М. А. Индустрия 4.0: Перспективы и вызовы для общества // Государственное управление. Электронный вестник. 2017. № 60. С. 197.
4. Когнитивное моделирование в системе высшего образования в условиях цифровизации / Р. Х. Гильмеева, А. Р. Камалеева, Е. Ю. Левина и др.; под ред. В. Ш. Масленниковой. Казань: ИППС, 2019. 156 с.
5. Сергеев С. Ф. Когнитивная педагогика: особенности научения и образования взрослых // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Сер.: Педагогика. Психология. Философия. 2016. № 3 (03). С. 30–35.
6. Сергеев С. Ф. Образовательные среды в постнеклассических представлениях когнитивной педагогики // Открытое образование. 2012. № 1 (90). С. 95.
7. Коротаяева Е. В., Андриянина А. С. Когнитивная педагогика второй половины XX века: ретроспективный анализ // Современные проблемы науки и образования. 2019. № 4. С. 74.
8. Глухова Т. П. Технология международной социальной коммуникации в образовании как научное понятие педагогического знания // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им В. П. Астафьева. 2012. № 4 (22). С. 85–90.
9. Селевко Г. К. Социально-воспитательные технологии. М.: НИИ школьных технологий, 2005. 176 с.
10. Сальникова Т. П. Педагогические технологии: учеб. пособие. М.: ТЦ Сфера, 2010. С. 7.
11. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: Народное образование, 2005. Т. 1. С. 556.
12. Военная педагогика: учебник для вузов / под ред. О. Ю. Ефремова. СПб.: Питер, 2020. С. 223–224.
13. Глухова Т. П. Коммуникативные практики международной социальной коммуникации в высшем образовании // Известия Волгоградского педагогического университета. Сер.: Педагогические науки. 2012. № 7 (71). С. 91–94.
14. Россия проведет наиболее крупные учения 2020 года в июле-сентябре. URL: <https://www.militarynews.ru/story.asp?rid=0&nid=533996&lang=RU> (дата обращения: 07.07.2021).
15. Russian Engineer Troops. URL: https://www.wikiwand.com/en/Russian_Engineer_Troops (дата обращения: 07.07.2021).
16. Obstacle Course. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Obstacle_course (дата обращения: 07.07.2021).