

© Е.Н. Чеснова

Научная статья

УДК 378.1

DOI: <http://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.51>

**МЕДИАПЕДАГОГИКА В СОВРЕМЕННОМ ВУЗЕ:  
ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ И ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
(НА ПРИМЕРЕ ТГПУ ИМ. Л.Н. ТОЛСТОГО)**

Е.Н. Чеснова

**Чеснова Елена Николаевна,**

кандидат философских наук, доцент кафедры философии и культурологии, факультет искусств, социальных и гуманитарных наук, Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, Тула, Россия.

ORCID iD: 0000-0002-2870-5809

elenikanova@yahoo.com

**Аннотация.** Автор статьи обращает внимание на проблемы цифровизации, цифровые трансформации общества и образования, которые становятся необходимыми в условиях современного мира и стратегическими целями государственной политики Российской Федерации. Процесс трансформации общества и всех его сфер жизни и деятельности автор статьи показывает на основе обращения к идеям медиапедагогике, ее внедрению в образовательный процесс в высшей школе, рассматривается опыт применения интерактивных, игровых и цифровых технологий, цифровых образовательных ресурсов в образовании для студентов первого, второго, третьего, четвертого курсов при реализации социогуманиатрных дисциплины в Тульском государственном педагогическом университете им. Л.Н. Толстого. Автор статьи рассматривает собственный опыт внедрения в образовательный процесс медиапедагогике. Для внедрения медиапедагогике и использования ее потенциала в образовательном процессе автором статьи были разработаны авторские квесты, кроссворды (квесткроссворды), мультимедийные презентации к лекциям, составлены списки вопросов к обучающим видеороликам. Рассмотрение происходит на основе классификации проделанной работы, выполненных разработок и полученного опыта: 1) Квесты с применением мультимедийных презентаций. 2) Кроссворды (квесткроссворды) с применением мультимедийных презентаций, демонстрацией видеороликов. 3) Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) и медиапедагогика. Выделены наиболее важные характеристики каждого направления разработок, выявлен потенциал для формирования наиболее важных и востребованных навыков, профессиональных компетенций каждой описанной в статье авторской разработки. Автор статьи считает, что внедрение медиапедагогике в образовательный процесс представляет ценность как для самих преподавателей, так и для обучающихся, так как в медиапедагогике заложен большой потенциал.

**Ключевые слова:** медианедагогика, игровые технологии, цифровые технологии, квесты, квесткроссворды, цифровые образовательные ресурсы, ТГПУ им. Л.Н. Толстого.

**Библиографическая ссылка:** Чеснова Е.Н. Медианедагогика в современном вузе: применение игровых и цифровых технологий (на примере ТГПУ им. Л.Н. Толстого) // ЦИТИСЭ. 2023. № 4. С. 559-568. DOI: <http://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.51>

Research Full Article

UDC 378.1

**MEDIA PEDAGOGY IN A MODERN UNIVERSITY: APPLICATION OF GAME AND DIGITAL TECHNOLOGY (BY THE EXAMPLE OF TULA STATE LEO TOLSTOY PEDAGOGICAL UNIVERSITY)**

E.N. Chesnova

**Elena N. Chesnova,**

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of The Department of Philosophy and Cultural Studies, Faculty of Arts, Social Sciences and Humanities, Tula State Leo Tolstoy Pedagogical University, Tula, Russian Federation.

ORCID iD: 0000-0002-2870-5809

[elenikanova@yahoo.com](mailto:elenikanova@yahoo.com)

**Abstract.** *The author of the article draws attention to the problems of digitalization, digital transformations of society and education, which are becoming necessary in the modern world and strategic goals of the state policy of the Russian Federation. The author of the article shows the process of transformation of society and all its spheres of life and activity on the basis of an appeal to the ideas of media pedagogy, its implementation in the educational process in higher education, the experience of using interactive, gaming and digital technologies, digital educational resources in education for first, second, and second grade students is considered. third and fourth year students in the implementation of socio-humanitarian disciplines at the Tula State Pedagogical University named after. L.N. Tolstoy. The author of the article considers his own experience of introducing media pedagogy into the educational process. To introduce media pedagogy and use its potential in the educational process, the author of the article developed original quests, crosswords (quest crosswords), multimedia presentations for lectures, and compiled lists of questions for educational videos. The review is based on the classification of work done, developments completed and experience gained: 1) Quests using multimedia presentations. 2) Crosswords (quest crosswords) using multimedia presentations and demonstration of videos. 3) Digital educational resources (DER) and media pedagogy. The most important characteristics of each direction of development are highlighted, the potential for the formation of the most important and sought-after skills and professional competencies of each author's development described in the article is identified. The author of the article believes that the introduction of media pedagogy into the*

*educational process is valuable both for teachers themselves and for students, since media pedagogy has great potential.*

**Keywords:** *media pedagogy, gaming technologies, digital technologies, quests, quest crosswords, digital educational resources, TSPU named after. L.N. Tolstoy.*

**For citation:** *Chesnova E.N. Media pedagogy in a modern university: application of game and digital technology (by the example of Tula State Leo Tolstoy Pedagogical University). CITISE, 2023, no. 4, pp. 559-568. DOI: <http://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.51>*

### **Введение.**

Современное образование в России адаптируется к новым требованиям времени и государственной политики по внедрению цифровых технологий в образовательный процесс. Это время «когда принципиальным образом меняются задачи и методы систем образов» [10, с. 119]. Период, связанный с локдауном из-за угрозы пандемии COVID-19, через который прошли многие страны мира и их системы образования, процессами цифровизации всех сфер жизни и деятельности общества, последующим временем выхода на полный формат очного обучения привели к трансформации образования. Несмотря на проблемы и трудности, с которыми сталкивается наша страна «цифровизация и цифровая трансформация – это одна из стратегических целей Правительства Российской Федерации» [14].

Цифровизация образования – стратегическая цель государственной образовательной политики. На это направлены: Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» (проект рассчитан на 01.01.2019-30.12.2024 годы, Министерство просвещения Российской Федерации), Национальный проект «Образование» (проект рассчитан на 2019-2024 годы), Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. N 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды», Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 года №400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации», N 172-ФЗ от 28.06.2014 Федеральный закон «О стратегическом планировании в Российской Федерации»; программы высших учебных заведений, например, «Программа 2030» (национальный проект «Наука и университеты» Министерства науки и высшего образования Российского образования) реализуемая Тульским государственным педагогическим университетом им. Л.Н. Толстого (ТГПУ им. Л.Н. Толстого), одна из важных составляющих которой это новые подходы, инновации в образовании и цифровая среда. В этом плане большим потенциалом обладает использование в образовании медиапедагогики, внедрение интерактивных, игровых и цифровых технологий, цифровых образовательных ресурсов в образовательную практику в высшем учебном заведении. Что будет способствовать подготовке «профессионала, отвечающего требованиям цифровой экономики, «цифрового сообщества» и современного рынка труда» [3], который будет обладать конкурентноспособными актуальными компетенциями, профессиональными компетенциями, «мягкими» компетенциями («мягкими навыками», «гибкими» компетенциями или Soft skills).

Н.А. Симбирцева считает, что «Медиа в этом случае является универсальным средством и для самого педагога, и для учащегося, поскольку позволяет формировать медиакомпетентность» [Симбирцева, с. 22]. Это в современных условиях является необходимым для молодого специалиста чтобы успешно реализовать себя в выбранной профессиональной области. Как справедливо отмечают О.А. Вагаева, Н.М. Галимуллина: «Современный конкурентный глобальный рынок и меняющаяся рабочая среда требуют,

чтобы работники в дополнение к специализированным профессиональным навыкам, были бы способны понимать цели рабочего проекта и имели возможность достичь их с помощью имеющихся ресурсов, коммуникации, взаимодействия, распределения времени, креативного мышления и т.п.» [2, с. 347].

Навыки стратегического мышления, тактического мышления, критического мышления, креативного мышления, когнитивная гибкость мышления, умение аргументировано отстаивать собственную позицию, работать в команде, планировать и распределять ответственность среди членов команды становятся необходимым условием востребованности специалиста. Данные навыки способствуют профессиональному росту, открытости новому, высокой адаптивности личности профессионала. На современном этапе Л.Д. Хабибова отмечает, что при рассмотрении необходимости «развивать те возможности, которые в настоящее время представляют новый сценарий занятости и которые требуют технологий на межотраслевом уровне» [13, с. 132]. Данные компетенции она именует компетенциями «XXI века, которые прежде всего заключаются в способности к эффективному общению для совместной работы и сотрудничества, для гибкости и решения сложных проблем, а также для управления информацией» [13, с. 132]. Развитию данных навыков и компетенций способствуют интерактивные, игровые и цифровые технологии, применяемые в образовании, направлен потенциал медиамедагогика. В формировании этих навыков большая роль принадлежит именно преподавателям дисциплин, методистам, преподавателям, разрабатывающим и реализующим программы практик (учебно-ознакомительных, педагогических, научно-исследовательских и т.д.).

О важной роли преподавателей дисциплин и руководителей практик, эффективности применения их методических разработок писали О.В. Евдокимова, А.Н. Колобов, Ю.А. Кулагина [См.: 5]. Как отмечает Г.П. Максимова: «Медиаобразование затрагивает ключевые позиции взаимоотношений индивида и информации, формирования способа взаимодействия личности с миром» [10, с. 120]. Это обусловило обращение автора статьи к рассмотрению опыта применения медиапедагогика и цифровых образовательных ресурсов, интерактивных, игровых и цифровых технологий в образовательной практике в высшем учебном заведении - Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого (ТГПУ им. Л.Н. Толстого).

#### **Методология исследования.**

Применение медиапедагогика и цифровых образовательных ресурсов, интерактивных, игровых и цифровых технологий в образовательной практике базе ТГПУ им. Л.Н. Толстого заключалось в следующем: 1) *Квесты с применением мультимедийных презентаций.* 2) *Кроссворды (квесткроссворды) с применением мультимедийных презентаций, демонстрацией видеороликов.* 3) *Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) и медиапедагогика.*

*Методы исследования*, которые были применены автором статьи: *метод анализа* применялся при рассмотрении состояния современного отечественного образования и цифровой трансформации общества и образования; *нормативно-правовых актов* в области государственной образовательной политики; при реализации медиапедагогика в высшем образовании; *метод классификации* при рассмотрении и анализе применения игровых и цифровых технологий в обучении студентов бакалавриата на базе ТГПУ им. Л.Н. Толстого.

#### **Авторские концептуальные подходы к решению проблемы и их анализ.**

Для внедрения медиапедагогика и использования ее потенциала в образовательном процессе автором статьи были разработаны авторские квесты, кроссворды (квесткроссворды), мультимедийные презентации к лекциям, составлены списки вопросов к обучающим видеороликам. В дальнейшем авторские разработки были реализованы в образовательном процессе для студентов бакалавров 1, 2, 3, 4 курсов. Сценарии и идеи для

квестов и кроссвордов придуманы были автором статьи. Мультимедийные презентации к лекциям разрабатывались автором статьи самостоятельно. Данная работа требует много интеллектуальных и физических сил, технических средств, времени, но созданный продукт всегда уникален, найти ответы на авторские разработки нельзя, тем самым сфальсифицировать результаты, подменить, использовать уже готовый вариант, списать, подглядеть невозможно. Внедрение в образовательный процесс идей медиапедагогики, цифровизации соответствуют направлению индивидуальных научных исследований автора статьи и направлениям исследований научной школы кафедры философии и культурологии ТГПУ им. Л.Н. Толстого.

#### **Полученные результаты.**

В рамках реализации медиапедагогики применялись игровые и цифровые технологии, использовались цифровые образовательные ресурсы, реализовывались интерактивные формы проведения занятий. Применение игровых и цифровых технологий осуществлялось в образовательном процессе на примере интерактивных форм занятий: 1) *Квесты с применением мультимедийных презентаций.* 2) *Кроссворды (квесткроссворды) с применением мультимедийных презентаций, демонстрацией видеороликов.* 3) *Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) и медиапедагогика.*

#### **Анализ изложенных результатов.**

*Внедрение медиапедагогики в образовательный процесс связано с интерактивными, игровыми и цифровыми технологиями, с использованием гаджетов, технического оснащения аудитории, цифровой среды, реализацией цифровых образовательных ресурсов.* Как отмечает Г.П. Максимова: «к ключевым понятиям медиаобразования («key concepts of media education») относят: «восприятие», «художественно-творческая деятельность», «воспроизведение», «интерпретация», «анализ», «оценка», «источник информации», «освоение информации», «язык медиатекста», «технология», «аудитория», единство рационального и эмоционального в эстетическом восприятии и «синтез эстетического и этического» [10, с. 120]. Мы считаем, что эти ключевые понятия выступают задачами и концептуальными направлениями для реализации медиапедагогики в образовательном процессе.

В рамках данной сферы применения игровых и цифровых технологий автором статьи разрабатывались и реализовывались: 1) *Квесты с применением мультимедийных презентаций.* Квесты были разработаны по целому ряду гуманитарных дисциплин. В соединении интерактивных, игровых форм, цифровых технологий квесты были реализованы «по дисциплине «Философия» было реализовано 2 квеста («Квест № 1», 35 слайдов, время в зависимости от подготовленности и уровня группы на 40–60 минут учебного времени, «Квест № 2», 61 слайд, рассчитан на 1 пару (90 минут)); по дисциплинам: «Религиоведение», «История религий» было реализовано 3 разработанных квеста («КВЕСТ по религиям» (26 слайдов), «КВЕСТ № 2: Исторические, национально-государственные религии» (34 слайда), «КВЕСТ № 3. Буддизм Часть 1» (26 слайдов))» [15, с. 222]; по дисциплине «Основы биоэтики» было разработано и реализовано три квеста – «КВЕСТ Гиппократ и Парацельса» (посвящен истории биоэтики, содержит 38 слайдов), «Квест №2» (посвящен наиболее важным, дискуссионным проблемам и дилеммам биоэтики, истории и современного состояния биоэтики, содержит 43 слайда, 6 подготовленных видеороликов и вставленных в слайды мультимедийной презентации), «Мини КвестКросс» (посвящен истории и современному состоянию биоэтики, поднимаются острые проблемы биоэтики, современное их решение, общественным организациям, содержит 25 слайдов), ни один из квестов не дублирует проблемы и информацию из других разработанных по данной дисциплине квестов; по дисциплине «Культурология» (дисциплина относится к элективным дисциплинам) был разработан и реализован квест - «КвестКУЛЬТурный» (посвящен

микенской культуре, культуре Древней Греции, содержит 46 слайдов). Квест на основе мультимедийной презентации дает возможность в игровой, интерактивной, соревновательной форме с элементами театрализации развивать чувство локтя (студенты могут разбиваться на группы), лидерских качеств, познавательную, аналитическую, исследовательскую активность обучающихся, развивать навыки поиска и обработки информации, обоснования собственной позиции, поиск правильного ответа в нестандартной, креативной форме проведения занятия. 2) *Кроссворды (квесткроссворды) на основе демонстрации мультимедийной презентации, демонстрации мультимедийной презентации в сопровождении видеороликов.*

Кроссворды автором статьи разрабатывались и реализовывались «по дисциплине «Философия» (разработанный «КроссWORD» содержит 35 слайдов презентации, рассчитан на 1 пару семинарского занятия, т.е. 90 минут учебного времени), на основе демонстрации презентации и видеороликов по дисциплине «История религий» (разработанный «КроссWORD «Люди – История – Святость»» содержит 13 слайдов презентации, 10 вопросов, сопровождается 10 видеороликами)» [15, с. 224], в дальнейшем квесткроссворд «КроссWORD «Люди – История – Святость»» по дисциплине «История религий» в 2023 году был усовершенствован и сами видеоролики были включены в слайды мультимедийной презентации (усовершенствованная версия содержит 22 слайда); по дисциплине «Основы биоэтики» - был разработан и реализован «БиоЭтический КРОССWORD» (посвящен поиску ключевых слов – понятий и проблем дисциплины, содержит 25 слайдов); по дисциплине «Культурология» был разработан и реализован квесткроссворд – «КультКроссWORD» (посвящен культуре модерна, в отличие от других квесткроссвордов по другим дисциплинам содержит в себе правильные ответы, но главная цель повышенная сложность и развитие творческого потенциала остаются, его объем 22 слайда).

Данный вид заданий направлен на формирование тех же умений и навыков, что и квесты, но обладает более высокой степенью сложности, так как правильные слова не раскрываются после поставленных в интерактивной, театрализованной форме вопросов (за исключением квесткроссворда по дисциплине «Культурология», так как в нем было одной из задач – расширение, углубление знаний о культуре модерна, его специфике в различных странах, наиболее знаковых творцах данного стиля) и поиска ответов на них. К выгодным отличиям, которые дает реализация квесткроссвордов также относится развитие творческого потенциала участников, так как каждый участник создает свой уникальный кроссворд из отгаданных ключевых слов. Тем более этот формат работы является актуальным, так как творческое, креативное мышление становится неотъемлемым условием «успешной профессиональной адаптации» [4, с. 125] будущего специалиста. Креативное мышление представляет собой «профессиональноличностное качество» [4, с. 127], показывает «способность специалиста к профессиональной самореализации, саморазвитии и саморегуляции в сложных социокультурных условиях современного информационного общества» [4, с. 127]. Это дает возможность в рамках программ дисциплин развивать духовно-нравственные качества обучающихся, быть направленным «на укрепление и развитие духовных убеждений и ценностей» [8, с. 42]. 3) *Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) и медиапедагогика.* ЦОР и медиапедагогика реализовывались «в рамках лекционных и семинарских занятий в соответствии с темами использовались видеоматериалы» [Чеснова, с. 225]. Например, на лекционных занятиях: по дисциплине «Политология» все лекции (10 тем лекций) сопровождалось мультимедийными презентациями, также использовались мини видеоролики по проблемам геополитики, современного состояния отечественной политики; по дисциплине «Культурология» не все лекции сопровождалось мультимедийными презентациями, а только: Тема 2. Понятие культуры. Типология культур, Тема 3. Структура культуры. Морфологическая модель

культуры. Символическая организация культуры, Тема № 4. Культурная динамика. Понятие культурогенеза, Тема № 7. Культура эпохи Возрождения, Тема № 8. Культура Нового времени. Культура XX века (Часть №1. Просвещение), таким образом, 5 тем из 9 тем лекций были представлены с мультимедийными презентациями, тема № 9 также сопровождалась музыкальными композициями. Обучающие и информационные видеоролики (длительностью от 3 минут до 27 минут 17 секунд), аудиодорожки (музыкальные композиции) использовались не только на лекционных занятиях, но и на семинарских (практических) занятиях. Видеоролики всегда предваряются либо устной информацией, либо раздаточным материалом с системой вопросов (перечень вопросов направлены на размышление, выделение наиболее важной информации необходимой для освоения темы лекции, проблем дисциплины), ответы на которых дают возможность не только по-новому взглянуть на информацию в обучающем видеоматериале, визуализировать, аудиализировать наиболее важную информацию, но и развить аналитическое, критическое мышление, поисковую активность, дисциплинированность, собранность, обосновывать собственную точку зрения. Способствует развитию «социальных и духовных качеств личности» [7, с. 424]. ЦОР стимулируют мыслительный процесс студентов. Не только лекционные и семинарские занятия могут проводиться с использованием ЦОР, но коллоквиумы, викторины, мозговые штурмы, мастер-классы и т.п. Все это раскрывает потенциал и положительные стороны медиатедагогики.

Для реализации в образовательном процессе медиатедагогики, цифровых образовательных ресурсов, игровых и цифровых технологий необходимо техническое оснащение аудиторного фонда. Техническое оснащение аудитории, лектория может быть представлено интерактивной доской, проектором, ноутбуком, акустической системой, жидкокристаллическим телевизором в различном сочетании технических средств. Также можно использовать в образовательном процессе и аудитории для проведения демонстрационного экзамена. В ТГПУ им. Л.Н. Толстого проводится работа по техническому оснащению аудиторного фонда, например, благодаря участию в «Проект 2030» был осуществлен ремонт и открытие Технопарка универсальных педагогических компетенций Университета Льва Толстого (учебный корпус №3), также были открыты две аудитории для проведения демонстрационного экзамена в учебном корпусе №2, которые используются не только при проведении экзаменов, но и при проведении лекционных и семинарских занятий. В дальнейшем планируется внедрение интеллект-карт, так как они «являются мощным инструментом для визуализации и структурирования информации и процессов в обучении» [1]. Это расширит возможности преподавателя, повысит профессиональный уровень и даст больше возможностей для понимания, запоминания, структурирования и анализа информации студентами. А также соответствует происходящим процессам цифровизации становясь «неотъемлемой частью медиаландшафта» [11].

#### **Заключение.**

Реализация медиатедагогики, интерактивных, игровых и цифровых технологий, цифровых образовательных ресурсов продолжают педагогические традиции, культурную преемственность, сохраняя социокультурное наследие региона, адаптируя к современным условиям. Это способствует формированию необходимых актуальных компетенций у обучающихся и новых менталитет [См.: 9], который соответствует современным условиям жизни, профессиональной реализации. Как отмечает Жданова О.В. педагогические традиции «являются эффективным средством воспитания человека, поскольку гуманистическая парадигма современного образования предполагает овладение культурой, культурными традициями, без которых невозможно вхождение личности в мир духовных ценностей» [6, с. 89]. Гуманистическая парадигма, уважение человеческого достоинства, субъект-субъектная основа образовательного процесса наиболее ярко раскрываются при внедрении

медиапедагогики, интерактивных, игровых и цифровых технологий, цифровых образовательных ресурсов.

#### Список источников:

1. Абарникова Е.Б., Кортун В.С. Парадигма цифрового образования и использование цифровых образовательных технологий в учебном процессе // Ученые записки Комсомольского-на-Амуре государственного технического университета. 2023. № 5 (69). С. 67-75. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54523782>
2. Вагаева О.А., Галимуллина Н.М. Формирование «мягких навыков» как фактор конкурентоспособности будущих специалистов // ЦИТИСЭ. 2023. № 2. С. 345-357. DOI: [10.15350/2409-7616.2023.2.30](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.2.30)
3. Везиров Т.Г., Рашидова З.Д. Цифровая образовательная среда как условие подготовки бакалавров-лингвистов // Мир науки, культуры, образования. 2020. №1 (80). С. 178-180. EDN: [ZRPGRP](https://www.edn.ru/2020/00073), DOI: [10.24411/1991-5497-2020-00073](https://doi.org/10.24411/1991-5497-2020-00073)
4. Джагаева Т.Е., Тибилова И.Д. Формирование творческого мышления студентов как условие успешной профессиональной адаптации // ЦИТИСЭ. 2023. № 2. С. 125-132. DOI: [10.15350/2409-7616.2023.2.10](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.2.10)
5. Евдокимова О.В., Колобов А.Н., Кулагина Ю.А. Применение цифровых технологий обучения дисциплинам гуманитарного цикла в профессиональном образовании // Международный научно-исследовательский журнал. 2021. №7 (109). С. 40-44. EDN: [KRNQEB](https://www.edn.ru/2021/113), DOI: [10.23670/IRJ.2021.109.7.113](https://doi.org/10.23670/IRJ.2021.109.7.113)
6. Жданова О.В. Осмысление педагогического и социальнокультурного наследия региона в контексте современных проблем образования // ЦИТИСЭ. 2023. № 4. С. 88-95. DOI: [10.15350/2409-7616.2023.4.08](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.08)
7. Иванов А.В. Взаимодействие преподавателя и студентов как средство развития их духовных качеств // ЦИТИСЭ. 2023. № 2. С. 421-430. DOI: [10.15350/2409-7616.2023.2.37](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.2.37)
8. Иванов А.В. Духовное развитие молодежи в культурнообразовательной среде вуза // ЦИТИСЭ. 2023. № 4. С. 33-44. DOI: [10.15350/2409-7616.2023.4.03](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.03)
9. Климов А.А., Куприяновский В.П., Соколов И.А. Цифровые технологии, навыки, инженерное образование для транспортной отрасли и технологии образования // International Journal of Open Information Technologies. 2019. Т. 7, № 10. С. 98-127. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41171749>
10. Максимова Г.П. Медиапедагогика как одно из направлений современного образования // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2005. № 4. С.119-123. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=9127808>
11. Мирзаахмедов М.К., Ибайдуллаев М.С. Актуальность использования цифровых технологий в системе образования // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. 2023. № 2 (83). С. 88-92. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50433306>
12. Симбирцева Н.А. Медиапедагогика как приоритетное направление современного образования // Педагогическое образование в России. 2018. № 5. С. 21-26. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35022138>
13. Хабибова Л.Д. Теоретико-методологические аспекты использования цифровых технологий в системе образования // Аграрное и земельное право. 2023. № 3 (219). С. 132-133. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50510223>
14. Христофорова И.В., Крайнева Р.К. Цифровые технологии и дистанционное образование в России: анализ тенденций и перспектив развития в условиях глобальных кризисов // Вопросы региональной экономики. 2022. № 2 (51). С. 149-156. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50213252>



15. Чеснова Е.Н. Игровые и цифровые технологии в преподавании философских и религиоведческих дисциплин (опыт ТГПУ им. Л.Н. Толстого) // *Современные наукоемкие технологии*. 2022. № 11. С. 220-226. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49875157>

#### References:

1. Abarnikova E.B., Kortun V.S. The paradigm of digital education and the use of digital educational technologies in the educational process. *Scientific notes of the Komsomolsk-on-Amur State Technical University*. 2023. no. 5 (69). pp. 67-75. (In Russian). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54523782>
2. Vagaeva O.A., Galimullina N.M. Formation of soft skills as a factor in the competitiveness of future specialists. *CITISE*, 2023, no. 2, pp. 345-357. (In Russian). DOI: [10.15350/2409-7616.2023.2.30](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.2.30)
3. Vezirov T.G., Rashidova Z.D. Digital educational environment as a condition for training bachelors-linguists. *World of science, culture, education*, 2020, no. 1 (80), pp. 178-180. (In Russian). EDN: [ZRPGRP](https://www.edn.ru/2RPGPR), DOI: [10.24411/1991-5497-2020-00073](https://doi.org/10.24411/1991-5497-2020-00073)
4. Dzhagaeva T.E., Tibilova I.D. Formation of creative thinking of students as a condition for successful professional adaptation. *CITISE*, 2023, no. 2, pp. 125-132. (In Russian). DOI: [10.15350/2409-7616.2023.2.10](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.2.10)
5. Evdokimova O.V., Kolobov A.N., Kulagina Yu.A. Application of digital technologies for teaching humanitarian disciplines in vocational education. *International scientific research journal*, 2021, no. 7 (109), pp. 40-44. (In Russian). EDN: [KRNQEB](https://www.edn.ru/KRNQEB), DOI: [10.23670/IRJ.2021.109.7.113](https://doi.org/10.23670/IRJ.2021.109.7.113)
6. Zhdanova O.V. Understanding the pedagogical and sociocultural heritage of the region in the context of modern problems of education. *CITISE*, 2023, no. 4, pp. 88-95. (In Russian). DOI: [10.15350/2409-7616.2023.4.08](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.08)
7. Ivanov A.V. Interaction between teacher and students as a means of developing their spiritual qualities. *CITISE*, 2023, no. 2, pp. 421-430. (In Russian). DOI: [10.15350/2409-7616.2023.4.03](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.03)
8. Ivanov A.V. Spiritual development of youth in the cultural and educational environment of the university. *CITISE*, 2023, no. 4, pp. 33-44. (In Russian). DOI: [10.15350/2409-7616.2023.4.03](https://doi.org/10.15350/2409-7616.2023.4.03)
9. Klimov A.A., Kupriyanovsky V.P., Sokolov I.A. Digital technologies, skills, engineering education for the transport industry and educational technologies. *International Journal of Open Information Technologies*, 2019, vol. 7, no. 10, pp. 98-127. (In Russian). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41171749>
10. Maksimova G.P. Media pedagogy as one of the directions of modern education. *News of universities. North Caucasus region. Series: Social Sciences*, 2005, no. 4, pp. 119-123. (In Russian). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=9127808>
11. Mirzaakhmedov M.K., Ibaidullaev M.S. Relevance of using digital technologies in the education system. *Information and communication technologies in pedagogical education*, 2023, no. 2 (83), pp. 88-92. (In Russian). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50433306>
12. Simbirtseva N.A. Media pedagogy as a priority direction of modern education. *Pedagogical education in Russia*, 2018, no. 5, pp. 21-26. (In Russian). URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35022138>
13. Khabibova L.D. Theoretical and methodological aspects of the use of digital technologies in the education system. *Agrarian and land law*, 2023, no. 3 (219), pp. 132-133. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50510223>
14. Khristoforova I.V., Kraineva R.K. Digital technologies and distance education in Russia: analysis of trends and development prospects in the context of global crises. *Issues of*

*regional economics*, 2022, no. 2 (51), pp. 149-156. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50213252>

15. Chesnova E.N. Game and digital technologies in the teaching of philosophical and religious disciplines (experience of L.N. Tolstoy TSPU). *Modern science-intensive technologies*, 2022, no. 11, pp. 220-226. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49875157>

Submitted: 21 November 2023

Accepted: 21 December 2023

Published: 22 December 2023

