

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ПРАКТИК КАК ТЕНДЕНЦИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Application of Playing Practices as a Trend of Modern Education

Elena Lineva

Pskov State University, Russian Federation

Tatiana Zvyagintseva

Pskov State University, Russian Federation

Tatiana Kraseva

Pskov State University, Russian Federation

Abstract. *Traditional forms of education contribute to the acquisition of an information base by students, but do not form the necessary skills for future activities. Therefore, today, attempts are increasingly being made to integrate technologies used in the practical activities of business structures and the public sector into the educational process. These include Agile technology, gamification, the “inverted class”, which principles are flexibility, balanced teamwork, cooperation, initiative, transparency. The indicated approaches and tools are used by the authors of the article in the educational process for future engineers and managers.*

Analyzing the work of students in the classroom using flexible and gaming technologies, as well as surveys based on class results, the authors draw a number of conclusions. Positive results include the ability to increase motivation to learn through such factors as recognition, self-realization, social connections, curiosity, and others.

The use of new approaches and tools in the educational process allows the teacher to design an educational environment that contributes to the formation of universal and personal competencies of students. A prerequisite for a wider and more active use of the considered approaches and tools at the university is the adoption of this concept by the teaching staff and confidence in its effectiveness.

Keywords: *competencies, educational process, gaming technologies, survey results, quiz.*

Введение

Introduction

В современных условиях развития общества система образования выступает как сфера формирования общественного интеллектуального потенциала, что вызывает необходимость постоянного переосмысления знаний и их обновления, определяет актуальность сферы профессионального образования в части генерирования новых идей, знаний, способностей, навыков и умений. В связи с этим инновационное развитие

высшего профессионального образования состоит не только в необходимости формирования у обучающегося, будущего специалиста, определенного уровня квалификации, но и его интеллекта как инструмента сознания; развития творческого потенциала, умения овладевать навыками взаимодействия и сотрудничества.

Одной из актуальных проблем в отечественной системе образования является проблема организации учебного процесса с использованием современных педагогических и информационных технологий. При ориентации на будущую творческую деятельность выпускника, процесс преподавания должен быть выстроен таким образом, чтобы включать не только предоставление обучающемуся теоретических знаний, но и развитие у него образного мышления, умения четко и логично мыслить, учиться и др..

Современная образовательная деятельность как процесс - это разработка, создание и реализация инновационных образовательных программ, предусматривающих применение, в том числе, и новых технологий обучения, включая имитационное. Последнее предполагает использование игровых и имитационных форм, при которых характеристика традиционной технологии обучения модифицируется в сторону увеличения доли активных методов (ролевые, деловые, имитационные игры).

Цель настоящего исследования состоит в том, чтобы, опираясь на труды зарубежных и отечественных исследователей игропрактик в образовательной деятельности, попытаться осмыслить собственный опыт в данном направлении, а также дать оценку вовлеченности в игропрактики студентов, обучающихся по направлениям «Менеджмент» и «Экономика» в ПсковГУ.

Для целей исследования был проведен обзор литературных источников зарубежных и отечественных авторов по заявленной теме; обобщен собственный опыт проведения практических занятий с использованием игротехник, а также проведен опрос студентов. В ходе исследования использовались такие методы, как наблюдение, эксперимент, анкетирование, анализ и моделирование.

Понимая, что при решении организационно-методических вопросов не может быть шаблонов, авторы, между тем, полагают, что важно не только обобщать, но и делиться полученным опытом, что будет в целом способствовать дальнейшему совершенствованию образовательного процесса в учебном заведении.

Применение игровых практик в образовании *Application of game practices in education*

В последние десятилетия сложившиеся особенности VUCA – мира (Volatility, uncertainty, complexity and ambiguity; Волатильность, неопределенность, сложность и неоднозначность) предъявляют новые требования ко всем сферам жизни общества, в том числе к образованию. Традиционные формы обучения способствуют приобретению учащимися информационной основы, но не формируют необходимые навыки будущей деятельности.

Повсюду в мире все чаще производятся попытки интеграции в образовательный процесс так называемых игровых практик (геймификации). Среди известных работ зарубежных авторов в этой сфере следует выделить фундаментальное изыскание Й. Хёзинги, описывающего пространство человеческой деятельности и культуры как необъятное поле игры (Kheuzinga, 2004). Исследование креативности как универсальной познавательной творческой способности (концепция креативности) представлено Дж. Гилфордом (Gilford, 1965) и Э.П. Торренсом (Torrance, 1977). Позднее работы по межличностному общению в качестве игровой деятельности описаны Э. Берном (Bern, 2004) и другими исследователями. Тогда же, в начале 2000-х, были разработаны и предложены универсальные подходы к сущности геймификации и геймифицированных систем в трудах таких авторов, как Р. Бартл, (Bartle, 2003), К. Вербах и Д. Хантер (Verbakh & Khanter, 2012) и другие.

В последние десятилетия в российских вузах также тенденция внедрения в образовательный процесс деловых/ролевых игр и кейсов (игропрактик), Для целей настоящего исследования под игрофикацией (геймификацией) будем понимать использование игропрактик в неигровом контексте. При этом игропрактики выступают инструментом, вовлекающим участников в мыслительный процесс через активную деятельность.

Приоритетная цель игрофикации - повышение эффективности учебного процесса с помощью элементов игрового контента. Причины успешного внедрения данной технологии, по мнению Серовой А.В., основаны на фактах: 20% всех играющих в России - это обучающиеся; среднее время, потраченное на игры – 16 часов в неделю; запоминаемость информации, полученной в процессе игры десятикратно превышает запоминаемость непродолжительной рекламы (Serova, 2018).

Игра – это потребность человека, и игропрактики основаны на этой потребности. К имманентным элементам игрофикации по мнению Бахметьевой И.А., Яйлаевой Р.Н., Серовой А.В., следует отнести:

- динамику, предусматривающую создание легенды, формирующей у пользователя сопричастность к достижению цели;
- механику с применением виртуальных наград, рейтингов, статусов и других составляющих игры;
- эстетику, предназначенную для создания эмоционального фона, общего впечатления пользователя;
- набор техник, способствующих социальному взаимодействию участников (Bahmet'eva & Jajlaeva, 2019; Serova, 2018).

При применении игропрактик необходимо основываться на научных знаниях нейробиологии, поведенческой экономики, мотивационной психологии. Американский предприниматель и исследователь различных аспектов геймификации Ю-Кай Чоу выявил восемь ключевых факторов мотивации человека среди которых признание, стремление к лидерству, самореализация, чувство обладания, социальные связи, ограничения, любопытство, избегание потерь (Yu-kai Chou, 2016).

Для наглядного представления мотивы отображены в восьмиугольнике, условно разделив который на «полушария», получаем два типа мотивации. Первый тип мотивации внешний – ориентирован на результат: признание, достижения, обладание и прочее. Второй тип мотивации направлен на реализацию своего потенциала через творчество, самовыражение, социальное взаимодействие, и является внутренним. По мнению Ю-Кай Чоу (Yu-kai Chou, 2016) для повышения результата следует базироваться на внутренних мотивах при проектировании игровых техник. Концепция получила название «октализ». Ее освоение и осмысленное применение позволяет выстраивать персонифицированные игрофикации с учетом мотивов конкретных участников.

По мнению авторов, особого внимания заслуживают имитационные игры, предусматривающие использование Agile-технологий, основополагающими принципами которых являются гибкость, сбалансированная командная работа, сотрудничество, инициативность, прозрачность. Наиболее популярными инструментами указанного проектного подхода являются Scrum, Kanban, Lean. Перечислим их общие характеристики: фокусировка команды на удовлетворении потребностей клиента, упрощение процессов и минимизация излишних функций, работа короткими циклами, получение обратной связи в процессе выполнения задания.

Отдельные элементы указанной концепции уже применяются (в том числе и авторами данной статьи) в рамках проектного обучения по экономическим и управленческим дисциплинам, таким как «Организация

проектной деятельности», «Управление проектами», «Инновационное проектирование», «Бизнес-планирование».

Приоритетной целью такого обучения выступает создание условий, способствующих формированию мотивации у обучающихся к работе и коммуникации в группах, к применению полученных знаний при решении теоретических и практических задач. Проектные методы обучения призваны сформировать проектный подход к любому виду деятельности и к любому продукту, что является их несомненным достоинством. Однако, широкое применение проектного подхода в образовании ограничивается перечнем закрепленных (освоенных) в рамках дисциплины компетенций, которых часто бывает недостаточно для решения предложенной задачи. Точнее, сложности возникают при проектировании задания преподавателем в границах заданных дисциплиной компетенций.

Таким образом, применение проектного обучения целесообразно на курсах, обеспечивающих междисциплинарные связи. Это могут быть различного рода практики, формирующие умения и навыки студентов по профилю выбранного направления подготовки (Kazun & Pastuhova, 2018).

В качестве еще одного современного образовательного инструмента исследователи называют «Перевернутый класс» - технологию смешанного обучения, когда теоретическую часть материала обучающиеся изучают дома, а во время аудиторных занятий закрепляют полученные знания, активно работая в группах (Lisina, Grjaznova, & Mal'ceva, 2018). К достоинствам технологии относят большую вовлеченность обучающихся в образовательный процесс, совместную работу, выработку способности критического мышления. Модель «перевернутого обучения» может использоваться как для освоения целых модулей, так и для проработки ключевых тем курса. Положительным является и то, что преподаватель вправе подбирать наиболее удобную технологию для восприятия информации учащимися: презентацию, видеолекцию, видеоролик, электронную книгу.

По данным опроса (Johnson, Adams Becker, Estrada, & Freeman, 2015) данная модель нашла широкое применение в вузах США: 29% преподавателей уже интегрируют ее в учебный процесс, еще 27% планировали начать активно использовать в течение года. Мотивированные студенты к достоинствам рассматриваемой модели относят возможность повторного изучения тем в удобное для них время.

В то же время, обучающиеся, не нацеленные на самостоятельную работу, отмечают нежелание изучать материал вне учебной аудитории, предпочитая традиционные лекции. Наряду с положительными отзывами отмечаются и критические замечания, выказывающие сомнения в широком

распространении технологии в ближайшее время в системе российского образования. Среди основных причин можно отметить следующие.

Во-первых, недостаточность финансовых ресурсов образовательных учреждений, что не позволяет приобрести в необходимом количестве соответствующее оборудование. Во-вторых, не все обучающиеся имеют доступ к современным информационно-коммуникационным технологиям. В третьих, трудоемкость разработки материалов педагогами, отсутствие вознаграждения и сложность овладения новыми для многих инструментами передачи информации.

В настоящее время образовательные платформы в помощь преподавателям предлагают множество обучающих ресурсов, но на начальном этапе поиск, отбор и подбор также увеличивают временные затраты. Следовательно, необходим некоторый переходный период для адаптации и внедрения технологии «перевернутый класс» в российское образование.

Игропрактики в педагогике призваны создавать образовательную среду, способствующую повышению эффективности результатов образовательного процесса через активное вовлечение обучающихся. Положительными факторами по мнению Бессмертного А.М., Гаенковой И.В. могут стать: инновационные техники и технологии, возможности индивидуализированного обучения, использование привычных «подручных» средств (социальных сетей и мессенджеров), формирование нового типа отношений между обучающим и обучающимся (Bessmertnyj & Gaenkova, 2016).

Исследование игропрактик в вузе

**(на примере Института права, экономики и управления, ПсковГУ)
*Study of gaming practices at the university (example of the Institute of Law,
Economics and Management, Pskov State University)***

Как правило, пионерами в деле внедрения новаторских педагогических методик и экспериментирования становятся столичные вузы; позднее новшества начинают применять региональные учебные заведения. Необходимым условием применения игрофикации в вузе является принятие данной концепции профессорско-преподавательским составом, уверенность в ее эффективности.

Авторы настоящей статьи полностью разделяют передовые взгляды зарубежных и отечественных педагогов относительно необходимости и пользы применения игропрактик. У нас уже имеется некоторый собственный опыт внедрения деловых/ролевых игр, охватывающих экономические и управленческие дисциплины.

В результате применения игропрактик в образовательном процессе следует отметить их основные характеристики:

- игровой характер занятия обеспечивает вовлеченность обучающихся в образовательный процесс и тем самым формирует мотивацию к обучению;
- возможность различных вариантов событий и, следовательно, необходимость выработки нескольких альтернативных решений способствует развитию критического мышления;
- активное участие обучающихся в нетрадиционной форме проведения занятий способствует раскрытию личностного потенциала;
- возможность «возврата ситуации» формирует иное отношение студентов к ошибке;
- участие в игропрактиках вырабатывает способности к генерации идей, проверке теоретических положений на практике, формированию прототипа решения реальных кейсов;
- совместное решение поставленных задач формирует умения осуществлять эффективную коммуникацию, применять принципы командной работы.

При этом преподаватель может выбирать различные формы игрового обучения в зависимости от собственных предпочтений и имеющихся ресурсов: геймифицированную образовательную и физическую среды, обучающие игры, увлекающую интригу.

Роли преподавателя в игротехниках распределяются в зависимости от поставленных целей и задач (таблица 1).

Таблица 1. Формирование ролей преподавателя в игротехниках
Table 1 The formation of the roles of a teacher in gaming

Роль преподавателя	Решаемые задачи
Игровой менеджер	Проектирование инфраструктуры игры: необходимого оборудования, команды, помещения
Игротехник	«Запуск» игры: объявление и пояснение правил, игровые установки
Игропрактик	Проведение игры: «заключение» научных и учебных знаний в оболочку игры, применение игровых методик

Вместе с тем, авторы статьи солидарны во мнении, что необходима дальнейшая систематизация применяемых ими деловых/ролевых игр и кейсов для более глубокого осмысления, лучшей организации и измерения эффективности игропрактик в нашем вузе.

В связи с этим, нами был предпринят первичный интернет-опрос с тем, чтобы приближенно определить, насколько распространены игропрактики в учебном процессе, а также выявить отношение к ним обучающихся. В опросе принимали участие студенты 2-го, 3-го и 4-го курсов направлений «Менеджмент» и «Экономика» (ПсковГУ). Будущим бакалаврам была предложена анкета из 5 вопросов, на которую ответили 129 студентов (анонимно). Ниже приведены результаты опроса.

На вопрос «Приходилось ли Вам принимать участие в игровых практиках (деловых/ролевых играх), проводить разбор кейсов (ситуационный анализ), затем выступать с докладом (презентацией) перед группой?» утвердительно ответили 93% опрошенных. Таким образом, фактически в обсуждении игропрактик приняли участие 120 студентов.

При этом, 53 человека (44,2%) студентов ответили, что принимают участие в деловых/ролевых играх и разборе кейсов в среднем 1 - 2 раза в семестр; почти половина опрошенных - 56 человек (46,5%) - отметили, что они занимались игропрактиками как минимум два или более раз за время учёбы.

На вопрос «Игры (кейсы) по каким дисциплинам Вам запомнились (понравились) больше всего?» подавляющее большинство (90,7%) опрошенных выделили дисциплины, относящиеся к экономике, менеджменту и финансам.

Далее, студентам был предложен вопрос о том, помогают ли игровые практики и разбор кейсов лучше усвоить материал, разобраться в основных понятиях дисциплины, приобрести некоторые умения? Опции ответов на данный вопрос предполагали, во-первых, ответ «да» (см. ответ А) или «нет» (см. ответ Г). Затем, респонденты, ответившие утвердительно, могли сделать выбор ещё из двух вариантов (см. ответы Б и В). Здесь ответы распределились следующим образом:

Ответ А: «Да, игровые практики и кейсы – это хорошо; они повышают интерес к будущей профессии» - дали 116 студентов из 120 (96,7%);

Ответ Б: «Игровые практики и кейсы могут быть полезны, если они правильно организованы преподавателем» - выбрали 26 студентов из 116 (22,5%);

Ответ В: «Игровые практики и кейсы могут быть полезны, если студенты хорошо подготовлены (требуется знать теоретические основы дисциплины, много читать перед практикой), а это не всегда удается» – выбрали 87 студентов из 116 (87,5%);

Ответ Г: «Нет, мне не нравятся игровые практики и кейсы (укажите причины)» – дали 4 студента из 120 (3,3%).

Студенты, выбравшие ответ «Нет, мне не нравятся игровые практики и кейсы» отметили следующие причины:

- А. Считаю, что чтение учебника и традиционная организация занятий дают лучшие результаты – 1 респондент;
- Б. Не вижу связи между игрой и будущей деятельностью – 1 респондент.
- В. Не люблю работать в группе – 1 респондент.
- Г. Другие причины (указать) – 1 респондент, без указания причин.

Таким образом, результаты опроса дают возможность утверждать следующее:

- игропрактикам и кейсам отводится заметная роль в университетской модели учебного процесса, её полезность наряду исследователями/преподавателями отмечают и сами обучаемые;
- деловые/ролевые игры, разбор кейсов (ситуационный анализ) в рамках дисциплин по менеджменту, экономике и финансам организованы достаточно грамотно, данный вид учебных занятий в основном выполняет свои основные функции;
- вместе с тем, очевидна необходимость дальнейшего совершенствования методик преподавания в данном направлении для усиления мотивации обучающихся к формированию универсальных и профессиональных компетенций.

Резюме **Conclusions**

В соответствии с меняющимися запросами общества происходит изменение целей обучения. В современных условиях, и это подтверждается многочисленными исследованиями и практикой, образовательному учреждению важно не только обеспечивать определенный уровень профессиональной подготовки обучающихся, но и помогать формировать и развивать характер взаимодействия с внутренней и внешней средой при осуществлении профессиональной деятельности.

Процесс познания в высшем учебном заведении динамичен, что проявляется в постоянном повышении уровня информированности и квалификации. В зарубежной и отечественной теории и практике все шире используется термин «креативное образование», выступающее альтернативой образованию «знания опыта», преимущественно прагматическому. По мнению авторов, креативное образование в значительной степени расширяет горизонт видения проблем развития и проектирования, вариантов их решения, что имеет особое значение при подготовке специалистов по экономическим специальностям, включая

менеджмент. В этой связи становится очевидным необходимость и польза применения игропрактик в образовательном процессе.

Развитие науки и накопление знаний, создание новых технологий и высокотехнологичных наукоемких производств, неизбежно повышают уровень требований к профессиональной квалификации работника, развитию духовных способностей как необходимому условию его способности к труду. Практико-ориентированная направленность высшего образования, составляющая суть его новой траектории развития, все в большей степени смещает акцент на освоение общечеловеческих ценностей как одной из составляющих профессионализма. При этом последний термин, подразумевающий в традиционной трактовке узкую направленность на специализацию, заменяется на более широкие понятия «компетентность» и «образованность».

Движение высшего учебного заведения от традиционной к инновационной технологии обучения представляет собой движение в направлении изменения определенных характеристик традиционного учебного процесса – улучшения или развития. А это, в конечном итоге, определяет качество образования и конкурентоспособность вуза, обеспечивает повышение интегральных показателей результативности его деятельности.

Summary

In accordance with the changing demands of society, a change in the goals of training takes place. In modern conditions, and this is confirmed by numerous studies and practice, it is important for an educational institution not only to provide a certain level of professional training for students, but also to help shape and develop the nature of interaction with the internal and external environment in the implementation of professional activities.

The process of learning in a higher educational institution is dynamic, which is manifested in a constant increase in the level of awareness and qualifications. In foreign and domestic theory and practice, the term “creative education” is used more and more widely, which is an alternative to the formation of “knowledge of experience”, mainly pragmatic. According to the authors, creative education significantly broadens the horizon of vision of development and design problems, options for solving them, which is of particular importance in training specialists in economic specialties, including management. In this regard, the need and benefits of the use of gamification in the educational process becomes apparent.

The development of science and the accumulation of knowledge, the creation of new technologies and high-tech science-intensive industries, inevitably increase the level of requirements for the professional qualifications of the employee, the development of spiritual abilities as a necessary condition for his ability to work. The practice-oriented higher education, which is the essence of its new development path, is increasingly shifting the emphasis to the development of universal values as one of the components of professionalism. Moreover, the last term, implying a narrow focus on specialization in the traditional interpretation, is replaced by broader concepts of “competence” and “education”.

The movement of a higher educational institution from traditional to innovative educational technology is a movement in the direction of changing certain characteristics of the traditional educational process - improvement or development. And this, ultimately, determines the quality of education and the competitiveness of the university, provides an increase in the integrated performance indicators of its activities.

Литература References

- Bahmet'eva, I.A., & Jajlaeva, R.N. (2019). Igrofikacija v obrazovanii. *Colloquium-journal*, 21(45), 10 - 13.
- Bartle, R.A. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis, IN: New Riders Publishing.
- Bern, E. (2004). *Igry, v kotoryye igrayut lyudi. Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnosheniy*. Retrieved from <https://e-libra.ru/read/479645-igry-v-kotorye-igrayut-lyudi-lyudi-kotorye-igrayut-v-igry-sbornik.html>
- Bessmertnyj, A.M., & Gaenkova, I.V. (2016). Igrofikacija kak obrazovatel'naja paradigma obuchenija. *Izvestija VGPU*, 6(110), 15–22.
- Gilford, Dzh. (1965). *Tri storony intellekta. Psikhologiya myshleniya*. Retrieved from <http://baguzin.ru/wp/dzh-gilford-tri-storony-intellekta/>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2015). *Otchet NMC Horizon: vysshee obrazovanie*. Ostin, Tehas: New Media Consortium.
- Kazun, A.P., & Pastuhova, L.S. (2018). Praktiki primeneniya proektnogo metoda obuchenija: opyt raznyh stran. *Obrazovanie i nauka*, 20(2), 32-59.
- Kheyzinga, Y. (2004). *Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnya*. Retrieved from <http://baguzin.ru/wp/dzh-gilford-tri-storony-intellekta/>
- Lisina, E.D., Grjaznova, E.V., & Mal'ceva, S.M. (2018). Problemy vnedrenija tehnologii «FLIPPED CLASSROOM» v obrazovatel'nyj process vuza. *Innovacionnaja jekonomika: perspektivy razvitija i sovershenstvovanija*, 7(33), 247 – 251.
- Perevernutyj klass: tehnologija obuchenija XXI. Retrieved from <https://www.ispring.ru/elearning-insights/perevernutyi-klass-tehnologiya-obuchenija-21-veka>
- Serova, A.V. (2018). *Igra i obrazovanie*. Retrieved from https://olymp.hse.ru/data/2018/04/19/1150481348/Igra_i_obrazovanie_Serova2018
- Torrance, E.P. (1977). *Deliverance and nurturance of giftedness in the culturally different*. Reston, VA: Council for Exceptional Children.
- Yu-kai Ch. (2016). *Gamification & Behavioral Design*. Retrieved from <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>
- Verbakh, K., & Khanter, D. (2012). *Vovlekay i vlastvuy. Igrovoye myshleniye na sluzhbe biznesa*. Retrieved from <https://nice-books.ru/books/knigi-o-biznese/upravlenie-podbor-personala/page-3-16158-kevin-verbah-vovlekai-i-vlastvui-igrovoe-myshlenie-na.html>