

ИГРОФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ: НЕОБХОДИМОСТЬ И ВОЗМОЖНОСТИ

Муртазина Г.Р., канд. экон. наук, доцент, Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма;

Университет управления «ТИСБИ», г. Казань;

*Булатова Э.И., канд. экон. наук, доцент,
Казанский федеральный университет*

Аннотация. В статье показана необходимость использования интерактивных методов обучения с использованием игровых технологий в условиях современных требований к подготовке выпускников высших учебных заведений. Подробно рассмотрено применение имитационной модели профессиональной деятельности в игрофикации, которая позволяет развивать познавательные способности, творческое мышление, умение самостоятельно строить собственные знания, перемещаться в информационном пространстве, видеть, конструировать и решать задачи, что, в свою очередь, имеет большое значение, повышает эффективность и качество образования.

Ключевые слова: игровые технологии в образовании, игрофикация, геймификация, имитационное моделирование ситуаций.

Процесс обучения в вузах сегодня заключается не только в том, чтобы сформировать профессиональные компетенции, но и в том, чтобы будущий кандидат овладел мягкими навыками (soft skills). В настоящее время установки высшего образования совершенно иные, основной упор делается на «приобретение знаний» и «подсвечивание знаний». Именно задача обеспечения надлежащего уровня основных параметров «профессиональной пригодности» стоит перед системой образования. «...Креативные подходы, применяемые в образовательном процессе, подталкивают к поиску нестандартных, специальных

инструментов обучения, которые способствуют повышению качества получаемых знаний, умений и навыков. Это относится к преподаванию многих предметов в вузах по разным профилям подготовки [1]...», – об этом говорили уже в начале 2000-х гг. Сейчас в связи с возрастающими запросами работодателей, с одной стороны, и с тотальной цифровизацией и внедрением в повседневную жизнь компьютерных технологий, с другой, высшее образование осознает тот факт, что инновации в учебном процессе – это необходимый процесс.

Использование геймификации учебного процесса, позволяющей в игровой форме имитировать практические ситуации, при реализации образовательных программ способствует систематизации и совершенствованию полученных знаний обучающихся, адаптации последних к меняющимся рыночным условиям и, как следствие, повышает качество образования в целом. В высших учебных заведениях сложилась практика внедрения в учебный процесс продуктов, которые можно рассматривать как симуляционные комплексы. Используются продукты как российских разработчиков, так и зарубежных (в случаях, если санкционные мероприятия не ограничили доступность последних). При этом обучающиеся – участники игры – получают ценный личный опыт в особенностях управления ситуацией, в процессе принятия решений в изменяющейся виртуальной конъюнктуре рынка. Соревновательная среда, создаваемая программными продуктами в образовательном процессе, способствует повышению интереса обучающихся к получению знаний и повышению своих профессиональных навыков. С развитием учебных компьютеров появляются новые компьютерные деловые игры, в которых находит отражение имитационная модель профессиональной деятельности, что также является стимулом к познаниям и организации самостоятельной работы в рамках образовательной программы. Все это объясняет повышенное внимание к поиску и внедрению игровых методов обучения в профессиональном классическом образовании, в том числе включение геймофицированных модулей с

использованием информационных технологий в рабочую программу дисциплины [2, с. 162].

Деятельность в игровой форме, в соревновательной атмосфере развивает креативное мышление, формирует наиболее перспективные навыки по выбранной профессии, а также навыки организации, принятия управленческих решений, тем самым обеспечивает качественно новый уровень знаний. Качество образования часто определяется методами обучения, способствующими наилучшей интеграции новых знаний и более эффективному формированию человеческого капитала [3, с. 203]. Необходимость решения поставленных задач перед высшим образованием и высокие требования, предъявляемые к будущим дипломированным специалистам, обуславливают постоянный поиск новых эффективных методов, технологий, средств обучения. Обращение при этом к игровым образовательным технологиям является обоснованным. Эффективность обучения зависит не только от применяемого метода, но и от правильного его применения преподавателем. Выбранный метод задает темп и динамику процессу обучения; преподаватель – мотивацию и стимул к обучению, фокусирует внимание на определяющие аспекты, а значит, способствует максимальной интеграции учащихся в образовательный процесс. Как отмечалось выше, укрепление процесса обучения может быть достигнуто за счет активизации самостоятельной работы обучающихся, в том числе через привлечение внимания и формирование интереса к игре. Целью имитации профессиональной ситуации является повышение уровня общей и профессиональной практики обучающегося. На часть методов, способствующих реализации этих целей, можно положиться надежно, речь идет об игровых технологиях в образовании. Обозначить значение игровых технологий в структуре методов обучения помогает знание классификационных групп. В современных условиях такие цели в системе высшего образования, как формирование у студентов качественных знаний и креативных нестандартных подходов к решению задач, обозначили необходимость различать активные и пассивные методы обучения. Фактически в настоящее время в системе высшего

образования происходит переход от информационного образования к творческому и динамичному методу поддержания знаний студентов, что и определяет две группы наименований классификации методов обучения.

К традиционным пассивным методам относятся: лекции, семинары и практические занятия, дискуссии, диспуты, лекции, консультации, научно-практические конференции, контрольная и самостоятельная работа, написание лекций и рефератов, комплексные тесты и другие виды, включающие изучение, закрепление и контроль полученных знаний. К активным методам относят рассмотренные ниже технологии быстрого обучения, в которых игровые технологии находятся в своей основной позиции проявления - деловой игре. Среди них чаще можно наблюдать новые, более продвинутые, технологии. Сегодня существует большой выбор доступных деловых игр как отечественного, так и зарубежного производства. В литературе по играм, насчитывающей сотни наименований, находит отражение информация об эволюции игр, о классификации, видах и стилях игр, о направлениях, особенностях их применения, об их ограничениях. Бесспорное преимущество активных методов обучения – это то, что они «подсвечивают», выявляют индивидуальные способности обучающегося. Ниже представлены некоторые примеры активных методов обучения и их особенности:

- анализ конкретной ситуации: умение идентифицировать проблему, принять и представить решение, оптимальное для практической реализации;
- событийный метод (схож с методом особых ситуаций): отрицательным является то, что мало входных данных при достаточно большом количестве ограничений, но отличается тем, что имеются неблагоприятные условия решения задачи: недостаточно информации, много ограничений;
- «мозговой штурм»: поиск решений, подвергая сомнению альтернативы, предлагаемые рабочей группой;
- метод проблемного обучения: фокус внимания на определенной интересующей проблеме в текущий момент;
- метод погружения;

- тренинги (психологические, эмоциональные);
- поиск информации, тестирование и т.д.;
- ролевые и бизнес-игры: полная вовлеченность участников в процесс, возможность продемонстрировать личные навыки и достижения; игра сочетает сами идеи в целом и способы их ранжирования по приоритетам, поиск решений и выбор лучшего из них, ориентируясь на собственные ошибки и обстоятельства, моделируемые в игре.

С развитием информационных технологий в образовании в тренде интеграция в учебный процесс компьютерных деловых игр, основанных на принципе моделирования профессиональной деятельности, они занимают все более популярное место среди интерактивных методов обучения. Их применение в образовании способствует развитию познавательных способностей обучающихся, креативного мышления, организованности в личном развитии, умений моделировать самообразование и ориентироваться в потоке информации. Все это актуально в современных условиях повышенных требований к уровню профессиональных навыков, качеству подготовки будущих специалистов. Применение методов игрофикации рассчитано на то, чтобы сами учащиеся, слушатели активно участвовали в процессе обучения, лучше усваивали информацию. Наилучшее понимание достигается, когда учащийся «переживает» новую информацию, участвует в поиске ответов на вопросы по изучаемой теме, становится исследователем. Это часто определяет специфику правильной игровой технологии, где метод призван научить игроков узнавать реальное состояние того или иного игрового режима. Деловая игра позволяет интересно решить конкретную ситуацию, технологию, экономику, процесс социального развития. Можно выделить следующие преимущества игрофикации обучения (особенно в преподавании экономических дисциплин), что позволяет оценить ее значение:

- помогает развитию диалектики, формирует у студентов творческое мышление, творческий опыт и оценку деятельности;
- развивает экономическое мышление;

- позволяет студенту быть реальным участником образовательного процесса;
- позволяет быстро приобрести квалификацию и профессиональные навыки;
- дает возможность проявить индивидуальность творческим студентам, а также тем, кто борется с традиционными методами обучения;
- улучшает речь, мышление и творческие способности;
- обучает и научно подтверждает мысль, аргументируя ее реальными цифрами (например, визуальными образами и другими доказательными аргументами);
- обеспечивает максимальный объем интеграции информации;
- дает студенту возможность самостоятельно мыслить, а также активизировать лекции и практические занятия с помощью системы обратной связи;
- позволяет студенту стать исследователем, самостоятельно использовать накопленные знания в решении проблемных ситуаций, предложенных в игровой форме;
- позволяет закрепить теоретические знания, учит работать с конкретными профессиональными требованиями;
- игры можно многократно повторять, что позволяет работать над разными вариантами, находить решения для разных ситуаций и идей.

Задача высшего образования (в том числе по экономическим наукам) – активизация учебного процесса, подготовка студентов, способных оценивать ситуацию изнутри, принимать грамотные финансовые решения, то есть формирование не только беспристрастных знаний, навыков и умений, но и желания серьезно применять их в своей профессиональной деятельности.

Список источников:

1. Веденина В. Деловая игра и ее возможности. [Электрон. ресурс] / В. Веденина // HR-Portal. Сообщество профессионалов. - Режим доступа:

<http://www.hr-portal.ru/article/delovaya-igra-i-ee-vozmozhnosti> (дата обращения: 15.09.2022).

2. Просторы и горизонты цифрового образования: Материалы вебинаров, бесед и исследований. - 2021. - Вып. 3. / А. А. Сафонов [и др.] / Сост. А.А. Сафонов, П.А. Часова. - М.: Юрайт, 2021. - 212 с. - (Юрайт.Академия). - Текст: электрон. // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/486343> (дата обращения: 15.09.2022).

3. Муртазина Г.Р. Потребление человеческого капитала в институциональной среде модернизируемой российской экономики / Муртазина Г.Р. Монография. - Казань, 2015. - 246 с.