

Игры живого действия в практике профессионального образования



УТКИНА

Наталья Александровна, кандидат экономических наук, доцент, доцент кафедры экономической теории Поволжского государственного технологического университета, Йошкар-Ола

Аннотация

Статья посвящена вопросу использования игровых технологий в образовательном процессе. Рассмотрены сходства и различия двух основных направлений игрового подхода в образовательном процессе. Представлен опыт применения авторской игры живого действия «От курицы до кредитки» при обучении студентов неэкономических направлений, позволяющей моделировать процесс эволюции социально-экономических систем

Ключевые слова:

геймификация, игровые технологии в образовании, педагогические технологии, игры живого действия, преподавание экономики

В XXI веке система образования столкнулась с необходимостью серьезных реформ, касающихся как организации процесса обучения, так и форм представления учебного материала. Необходимость перемен вызвана и обесцениванием образования, и снижением мотивации к учебе, и необходимостью конкурировать за внимание обучающихся с помощью развлекательного контента, в первую очередь цифрового.

Одним из способов комплексного решения перечисленных задач оказалась очевидная, но недооцененная ранее идея применения в образовательном процессе различных игровых технологий. Очевидная, поскольку психологам и педагогам давно известно, что для детей игра является одним из главных способов познания мира. Недооцененная, так как по сей день существует ошибочная точка зрения, что игры можно применять лишь в начальной школе, а далее обучение должно представлять собой серьезный и сложный процесс. Однако, как показывает практика, даже взрослые гораздо быстрее, качественнее и с большим энтузиазмом выполняют работу (в том числе рутинную), если в ней присутствует игровой момент.

В настоящее время сложилось два основных направления игрового подхода в образовательном процессе: геймификация (игрофикация)¹ и непосредственно игры — настольные, игры живого действия и т. д. Рассмотрим сходства и различия этих направлений.

Геймификация, по определению К. Вербаха, означает «применение игровых технологий в неигровых контекстах» [1]. Однако данная формулировка несколько сужает область исследования, и потому более корректным, по мнению автора статьи, является определение И. В. Нефедьева и М. Д. Бронниковой: «игрофикация — это введение дополнительных игровых правил в существующий контекст» [3].

Необходимо отметить, что терминология в данной сфере еще не устоялась, и потому «геймификация», «игровые педагогические технологии», «применение игр в образовательном процессе» часто выступают как синонимы. Однако в действительности геймификация или игрофикация — это термин, применяемый в ситуации, когда существует «игра без игры»,

¹ Далее в тексте эти термины используются как синонимы.

то есть не подразумевающей погружения в контекст игрового мира. А «игры в образовательном процессе» — это полноценное погружение в игровую ситуацию, которая ценна для обучающегося сама по себе, как процесс.

Геймификация часто используется для формирования «внешней» мотивации, и именно в таком виде она существует достаточно давно, в том числе в рамках образовательных систем. Оценки, баллы, доски почета, грамоты — все это элементы создания состязательной среды, а значит, использования игровых моментов в неигровом контексте. Однако если присмотреться к результатам, то окажется, что все эти способы влияния на поведение и мотивацию обучающихся довольно быстро теряют свою силу.

Значительно более интересным, на взгляд автора данной статьи, является применение в образовательном процессе непосредственно игр — как для получения знаний (с дальнейшей верификацией преподавателем), так и для закрепления новых для обучающихся навыков. В большинстве случаев использование игр позволяет сформировать у обучающихся общекультурные и профессиональные компетенции сразу на трех уровнях: «знать», «понимать» и «уметь».

Игры в этом качестве упоминаются еще Л. С. Выготским в его работе «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка» [2], между тем они все еще используются довольно редко. Удачным примером настольных обучающих игр являются, например, математические игры издательства «Банда умников», позволяющие освоить обыкновенные дроби или таблицу умножения без механического зазубривания материала, игровые способы диагностики участников на платформе Университета 20.35 и т. д.

Наиболее интересным (и при этом наиболее сложным для реализации) является включение в образовательный процесс игр живого действия: квестов, различных вариантов деловых игр (ролевых, имитационных, организационных). Именно данная разновидность игр способствует наиболее полному освоению учебного материала, а также развитию когнитивных навыков обучающихся, хотя и требует от ведущего игры значительных затрат времени и иных ресурсов на разработку или адаптацию игры и ее проведение.

Первым опытом применения игрофикации в образовательном процессе для автора данной статьи стал сторителлинг. Для дисциплины «Экономика природопользования» была написана история, события в которой происходят в фэнтезийном мире. Обучающиеся должны были продвигаться по фрагментам предлагаемой истории, выполняя традиционные учебные задания и получая за них баллы. Опыт оказался удачным: студенты проявили живую заинтересованность в игре, а также гораздо активнее выполняли внеигровые задания (число сдающих задания в течение недели после их выдачи выросло на 25%). В следующем учебном году была разработана игра живого действия для дисциплины «Экономика» («Экономическая теория»), преподаваемой на неэкономических направлениях подготовки (второй и третий курсы бакалавриата, направления подготовки: 05.03.06

«Экология и природопользование», 09.03.02 «Информационные системы и технологии», 19.03.01 «Биотехнологии», 35.03.10 «Ландшафтная архитектура», 20.03.02 «Комплексное использование и охрана водных ресурсов», 10.05.03 «Анализ безопасности информационных систем»).

Данная игра, названная «От курицы до кредитки», позволяет обучающимся во время аудиторных занятий «прожить» ряд этапов эволюции социально-экономических систем: первобытнообщинный строй, ранний феодализм с возникновением денег и централизованной власти, развитый феодализм и возникновение ремесленных цехов (гильдий), переход к капитализму, поздняя плановая экономика, построение технологических цепочек в условиях современного рынка. Все обучающиеся начинают играть в качестве рядовых членов условного племени, обладая одной из пяти профессий и некоторым количеством «произведенных» ими благ (в них конвертируются баллы, набранные до начала игры за выполнение обычных учебных заданий).

Несмотря на то что игра содержит ряд упрощений и допущений, оказалось, что даже на маленьких выборках (10–12 человек) она способна моделировать реальные исторические социально-экономические процессы [4]. Так или иначе возникает имущественное расслоение, приходят к власти правители, которые используют различные стратегии управления, время от времени случаются революции. Правители «изобретают» налоги (находка оказалась такой удачной, что была включена в базовую механику игры) и создают армии, появляются фавориты и «серые кардиналы», возникают сговоры между производителями тех или иных товаров и услуг, случаются ситуации голода и т. д. На этапе построения технологических цепочек зачастую возникает парадокс: обучающиеся хотят равномерно распределить прибыль и сворачивают рыночную экономику, стремясь к плановой, и ведущему приходится внимательно следить за тем, чтобы игроки не могли обмениваться информацией о ценах сделок, недоступной контрагентам в реальной жизни.

Наиболее интересные результаты демонстрируют относительно большие группы (от 15 человек), поскольку в этом случае социально-экономическая система значительно усложняется из-за увеличения числа игроков. Участники взаимодействуют друг с другом, договариваясь об условиях сделок практически на каждом этапе, и оказывается, что кроме социально-экономических аспектов деятельности игра отчетливо проявляет их личные стратегии и паттерны поведения.

В заключение отметим, что игра используется автором в учебном процессе в течение двух лет. За это время она была опробована на десяти академических группах. Основными результатами применения игры следует назвать следующие:

- освоение обучающимися части материала на уровне системного понимания причинно-следственных связей в социально-экономических процессах как на микро-, так и на макроуровне;
- повышение мотивации обучающихся при выполнении традиционных внеигровых заданий, поскольку это обеспечивает им лучшие

позиции внутри игры (средний срок выполнения как аудиторных, так и домашних заданий сократился в среднем на 21%);

– рост посещаемости не только практических, но и лекционных занятий (по различным направлениям подготовки он составил 14–17% вместо 5–9% в предыдущие годы).

Литература

1. Вербак К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 224 с.

2. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. — СПб.: СОЮЗ, 1997. — 96 с.

3. Нефедьев И. В., Бронникова М. Д. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! — М.: АСТ, 2019. — 448 с.

4. Уткина Н., Уткин К. От курицы до кредитки (деловая игра, моделирующая эволюцию социально-экономических систем). — М: Издательские решения, 2020. — 44 с.