

Образовательный процесс и учебно-методическое мастерство

ПЛОТНИКОВ В.В.,

доктор социологических наук, профессор
кафедры философии и социологии
Краснодарского университета МВД России
inkognito13@inbox.ru

КУЧМЕЗОВ Р.Н.,

кандидат юридических наук, старший научный
сотрудник научно-исследовательского отдела
Краснодарского университета МВД России
rustam.kuchmezov.90@mail.ru.

БИЧАН В.А.,

аспирант Балтийского федерального
университета имени И. Канта
valera_i_k@mail.ru

УДК 378.147

ИГРА КАК ФАКТОР ЭФФЕКТИВНОСТИ ПЕДАГОГИКИ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ

**Педагогика, образовательная
организация, высшее образование,
образовательный процесс,
преподаватель, педагогическая
деятельность, обучающийся,
игра, мотивация.**

Игра относится к числу недооцененных, и потому слабо исследованных аспектов жизни человека. Несмотря на усилия в области культурологии, психологии и антропологии, в исследовании игрового аспекта деятельности человека сохраняется много «белых пятен». Вместе с тем уже сейчас исследователи обратили внимание на уникальные особенности игры как процесса, связанного с высоким уровнем вовлеченности играющего в осуществляющую им деятельность. Одной из областей, где обнаруживается перспективность внедрения игровых практик, является педагогическая деятельность высшей школы. Это связано с сохраняющей свою остроту проблемой недостатка вовлеченности учащихся в образовательный процесс и необходимостью поиска путей преодоления сложившихся неблагоприятных тенденций в образовательной сфере. В статье анализируется значение игры как фактора формирования мотивации, анализируются возможности и границы применения игрового подхода в образовательной среде высших учебных заведений.

Стабильность любого общества зависит от того, насколько эффективными и сбалансированными между собой являются основные его институты. При этом в рамках теории структурного функционализма еще в середине XX века было достигнуто понимание того, что основные общественные институты тесно связаны между собой, ввиду чего улучшение условий функционирования одного общественного института может в конечном счете оказать благотворное влияние на состояние смежных с ним институциональных сфер [1]. К числу институтов, оказывающих глубокое и разноплановое влияние на состояние общества, относится институт образования. В связи с этим закономерно, что исследование условий повышения эффективности образовательной деятельности является одним из важных направлений научно-исследовательских разработок. Особое значение в данном случае имеет осмысление факторов повышения эффективности вузовской подготовки.

Если рассмотреть функцию высших учебных заведений, становится видно, что основная цель образовательной деятельности состоит в формировании профессиональной компетенции обучающихся. Это, в свою очередь, определяет то, что обучающиеся вузов должны прилагать существенные усилия для того, чтобы успешно накапливать знания, формировать необходимые профессиональные навыки и становиться высококачественными специалистами в тех областях, в которых они проходят профессиональную подготовку. Таким образом, наличие высокого уровня мотивации к осуществлению учебной деятельности со стороны обучающихся, по идее, логично проистекает из тех целей, которые ставят для себя они сами.

Вместе с тем в рамках современной образовательной деятельности все более актуализируется проблема формирования в среде обучающихся мотивации к осуществлению учебной деятельности. На первый взгляд, ситуация парадоксальна: люди проходят вступительные испытания и в дальнейшем трят значительную часть личного времени на деятельность в сфере, которая не входит в область их личных интересов, осуществляя учебную деятельность посредством. Однако, несмотря на всю нелогичность подобного рода поведения, многие обучающиеся действительно не проявляют должного рвения в

учебной деятельности, итогом чего становится снижение качества образовательного процесса и сравнительно невысокий уровень профессиональной компетенции у некоторых выпускников высших учебных заведений.

Это связано с тем, что на практике многие обучающиеся используют вузы для реализации личных целей, которые не имеют никакого отношения к получению реального образования. Такой целью может быть, например, получение отсрочки от призыва на срочную службу в вооруженных силах, приобретение опыта студенчества, продление детства (ведь по факту решение многих вопросов, связанных с обеспечением материальных потребностей обучающегося, ложится на его родственников и государство) и т.д. Проблема заключается в том, что многие из тех, кто проходит обучение по той или иной специальности, не будучи заинтересованным в ее получении, в дальнейшем могут трудоустроиться по профессии, которой в вузе не обучались. В этих ситуациях проявляется ряд негативных последствий некачественного осуществления такими людьми образовательной деятельности, поскольку, будучи недостаточно компетентными, данные работники в лучшем случае выполняют свои обязанности недостаточно продуктивно, в худшем - могут совершать серьезные ошибки, приводящие к разрушительным последствиям.

Приведенные выше рассуждения иллюстрирует очень важную мысль: в современной системе образования педагог зачастую не является эксплозивным источником востребованного знания, к которому обращаются заинтересованные в этом знании обучающиеся. В настоящее время педагог зачастую бывает вынужден применять специальные приемы для того, чтобы вызвать у обучающихся интерес к изучению преподаваемого педагогом предмета. Подобного рода методы привлечения внимания к учебной деятельности, формирования мотивации к ее осуществлению сегодня уверенно закрепляются в практике работы преподавателей высших учебных заведений.

Остановимся подробнее на таком явлении, как утрата преподавателем вуза особого статуса в глазах обучающихся. На протяжении длительного времени фактор преемственности профессионального знания мог быть реализован именно в рамках образовательной среды (в отдельных ситуациях - на уровне института личного ученичества). При этом преподаватель выступал в роли специалиста, обладающего эксплозивными знаниями в той или иной сфере и способного этими знаниями поделиться. Учебная литература представляла собой обширный набор источников информации по изучаемому предмету, способствующих достижению широты познаний обучающегося, а преподаватель в силу высокого уровня своего профессионализма и глубокого владения тематикой, способствовал существенному углублению понимания изучаемого предмета. И этот момент повышения качества знания (по отношению к тому, которое по силам приобрести самостоятельно) через квалификацию педагога воспринимался обучающимися как эксплозивная возможность.

В последние десятилетия в условиях активного развития информационных технологий и, в част-

ности, в связи с тем, что информация стала более доступной, ценность знания в представлении членов общества существенно снизилась, сформировался стереотип о том, что практически любую информацию можно получить посредством поискового запроса в Интернете. Распространению этого мифа существенно способствовало появление многочисленных информационных ресурсов образовательного характера, по большей части содержащих компиляцию сведений из существующей учебной литературы, а также многочисленные реферативные материалы, перепечатки курсовых и дипломных работ и т.д. По сути, качество познавательной информации, доступной для рядового пользователя в Интернете, в данном случае мало чем отличается от качества информации, доступной в библиотеках (зачастую информация, размещенная в Интернете, куда ниже качеством, нежели информация, доступная на уровне учебной литературы). При этом многие обучающиеся допускают мысль о том, что помочь преподавателя им не нужна в силу того, что они и сами умеют находить информацию.

В настоящее время ввиду изменения характеристик отношения обучающихся к учебному процессу возник ряд актуальных запросов в отношении педагогического знания, связанных с необходимостью заинтересовать обучающихся, мотивировать их к обучению, самостоятельному освоению учебного материала и т.д. Одним из методов, активно внедряемых в рамках образовательной деятельности, становится геймификация образования - привнесение в образовательную практику элементов игры (соревновательности, специфического ролевого деления, формирования рейтингов и промежуточных оценок участников, дающих им те или иные преференции и т.д.).

Феномен геймификации имеет сравнительно долгую историю, причем применение игровых методов получило активное распространение именно ввиду того, что привнесение в ту или иную сферу деятельности игрового момента способствует повышению мотивации включенных в данную сферу деятельности людей. Одним из направлений, в которых активно применяется игровой подход, является экономическая деятельность. Во многом именно благодаря повышению эффективности экономических показателей предприятий, применявших геймификацию трудовой деятельности, в дальнейшем произошло ее распространение в других сферах деятельности.

Обратимся к вопросу о значении игровых практик как инструмента повышения эффективности образовательной деятельности. Рассмотрение игрового аспекта педагогической деятельности осуществляется нами в связи со следующими обстоятельствами. Во-первых, на протяжении длительного времени игра как форма активности человека подвергалась существенной недооценке, в результате чего сегодня научный анализ тематики игры во многом носит фрагментарный характер (что уже свидетельствует о ценности осуществления исследовательской деятельности, направленной на раскрытие тех или иных аспектов феномена игры). И, во-вторых, в настоящее время наблюдается тенден-

ция привнесения в образовательный процесс элементов игры, что происходит как в условиях профильных образовательных учреждений, так и на многочисленных корпоративных тренингах, ориентированных на то, чтобы добиться большей эффективности работы сотрудников посредством повышения уровня их профессионализма и компетентности [2]. Кроме того, необходимо иметь в виду, что относительно слабо изучена практика повышения эффективности образовательного процесса с применением метода геймификации, внедрение которого продиктовано, в частности, задачами по формированию высокого уровня мотивации к учебной деятельности и, соответственно, интенсивного вовлечения обучающихся в образовательный процесс. Очевидно, что изучение данного метода представляет значительный интерес в контексте описанного нами выше комплекса проблем.

Прежде чем приступить к рассмотрению специфики игровых практик в вузовском образовании, отметим, что наиболее исследованной тематике перспектив образовательной деятельности, реализуемой в игровой форме, является применительно к сферам дошкольного и начального школьного образования. Это связано, с одной стороны, с высокой степенью эффективности применения игровых практик в рамках взаимодействия с детьми, с другой стороны - с недооценкой возможностей игры по отношению к «серьезным» сферам деятельности. Последнее обстоятельство, обусловленное весьма распространенным предубеждением, которое активно оспаривал еще в прошлом веке знаменитый нидерландский философ, исследователь культуры И. Хёйзинга, серьезно препятствует развитию многих игровых практик.

Следует отметить, что игра представляет собой область деятельности, характеризующуюся высоким уровнем вовлечения участников в ней субъектов. Исследователи приводят многочисленные данные, свидетельствующие о том, что игра как форма деятельности обладает серьезным мобилизационным потенциалом, что проявляется в высокой степени актуальности для играющего всех тех явлений, которые имеют место на уровне игрового процесса. Именно поэтому И. Хёйзинга утверждал, что игры, вопреки расхожему суждению, представляют собой одну из наиболее серьезных областей активности человека (если рассматривать характер отношения включенных в игровой процесс людей во временной период, когда они непосредственно заняты игрой) [3].

Для того чтобы проиллюстрировать специфику применения игровых практик в образовательной деятельности, следует для начала обратить внимание на то, что сам по себе феномен игры многообразен (достаточно сравнить в данном случае спортивные, азартные и компьютерные игры, различающиеся по целому ряду критерии). Соответственно, и проявления игры в образовательной деятельности многообразны. Мы можем выделить следующие разновидности использования игры в рамках образовательной деятельности:

- использование элементов игры в организации взаимодействия обучающихся на практических занятиях (создание специфической системы их ролевого взаимодействия);

- подача материала преподавателем в игровой форме;

- использование специально разработанных игр (как настольных, так и компьютерных) для организации учебной деятельности; в этом случае весь образовательный процесс оказывается встроенным в игровую систему взаимодействия, на уровне которой обучающиеся добиваются тех или иных достижений, соревнуются между собой, устанавливают личные рекорды и т.д.

Следует отметить, что игра как форма деятельности характеризуется наличием привлекательных для субъекта активности элементов, способствующих повышению его вовлеченности в осуществляемый процесс. Собственно говоря, применение игровых практик в различных областях деятельности как раз и связано с необходимостью повышения вовлеченности членов общества в различные аспекты неигровой деятельности (трудовая актив-

PLOTNIKOV V.V.

Doctor of Sociology, Professor of the Department of Philosophy and Sociology of the Krasnodar University of the Ministry of the Interior of Russia

KUCHMEZOV R.N.

PhD in Juridical Sciences, Senior Researcher of the Research Department of the Krasnodar University of the Ministry of the Interior of Russia

BICHAN V.A.

Postgraduate Student of the Immanuel Kant Baltic Federal University

GAME AS A FACTOR OF EFFECTIVENESS OF HIGHER EDUCATION PEDAGOGY

Pedagogy, educational organization, higher education, educational process, teacher, pedagogical activity, student, game, motivation.

The game is one of the underestimated, and therefore poorly explored aspects of human life. Despite the efforts in the field of cultural studies, psychology and anthropology, there are many «blank spots» in the study of the game aspect of human activity. At the same time, researchers have already drawn attention to the unique features of the game as a process associated with a high level of involvement of the player in the activities carried out by him. One of the areas where the prospect of introducing game practices is found is the pedagogical activity of higher education. This is due to the persistent problem of the lack of student involvement in the educational process and the need to find ways to overcome the current unfavorable trends in the educational sphere. The article analyzes the importance of the game as a factor in the formation of motivation, analyzes the possibilities and limits of the application of the game approach in the educational environment of higher educational institutions.

ность, образовательная деятельность, саморазвитие и т.д.) [4]. По этой причине игра представляет собой мощный фактор повышения эффективности образовательной деятельности, что обусловлено преимущественно психологическими особенностями действий людей, участвующих в игровом процессе.

Вместе с тем в реализации игровых практик в рамках образовательной деятельности существует и ряд ограничений, определяющих необходимость внимательной оценки конкретной ситуации и невозможность применения игровой формы как универсального варианта организации образовательного процесса. Эти ограничения связаны, впервые, с тем, что игра предполагает добровольность участия в ней, возможность чего сомнительна в рамках институциональной структуры системы образования. В таких условиях вместо вопроса о вовлечении обучающихся в учебную деятельность актуализируется другой вопрос - о методах вовлечения в игру, реализуемую в рамках образовательного процесса. Как результат, мы приходим к противоречивой ситуации, когда для того, чтобы вовлечь обучающихся в те или иные формы образовательной деятельности, преподаватель должен сначала как-то вовлечь их в другую деятельность, непосредственно функционально связанную с образованием.

Обратим внимание на то, что игровые практики нагружают общую систему подачи учебного материала, снижая уровень «полезной нагрузки» в рамках образовательного процесса, что в отдельных случаях ставит под вопрос эффективность применения игровой методологии в образовательной деятельности. Поясняя вышесказанное, отметим, что реализация образовательного процесса предполагает передачу преподавателем знания в чистом

виде в рамках лекционных курсов, организацию самостоятельной работы обучающихся и проверку их знаний на практических занятиях. Привнесение игровых элементов может способствовать углублению в определенные темы на лекциях или в ходе семинарских занятий, однако это реализуется за счет общего запаса времени, который есть у педагога. Поэтому данный подход может быть оценен в качестве перспективного и эффективного только при условии, если подобного рода игровые практики способствуют стимулированию обучающихся к самостоятельной учебной деятельности.

В то же время имеется и другой аспект критики применения игровых практик в образовательной сфере. Некоторые исследователи ставят под вопрос перспективность внедрения игровых практик в вузах с учетом консерватизма ряда преподавателей, не склонных к внедрению инноваций [5] (однако обладающих при этом высоким уровнем знаний в той сфере, в которой они преподают).

Подведем итог. В современной педагогической деятельности введение элементов игровых практик может существенно повысить качество образовательного процесса, преимущественно за счет повышения уровня вовлеченности обучающихся в этот процесс. Вместе с тем внедрение игровых практик в сферу высшего образования сопряжено с рядом ограничений, что обуславливает необходимость углубленного анализа условий, при которых игра может стать эффективным инструментом педагогической деятельности в высших учебных заведениях. Это определяет значимость осуществления исследований, направленных на углубление и детализацию знания, связанного с тематикой применения игрового подхода в системе высшего образования. ■

Библиографический список:

1. Парсонс Т. О структуре социального действия. М., 2000. 880 с.
2. Муслимова Н.Н., Егорова С.Н. Деловые игры в последипломном образовании провизоров-организаторов // Вестник Казанского технологического университета. 2008. № 5. С. 219-223.
3. Хёйзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер. с гол. Д.В. Сильвестрова. М.: Прогресс - Традиция, 1997. 416 с.
4. Чистякова А.В., Хохрякова Ю.М. Геймификация образования: проблема терминологической неопределенности // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 207-211.
5. Чагин С.С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. № 1 (44). С. 26-35.