

ССЫЛКА ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ:

Алисеенко, Д. С. Использование геймификации в развитии креативной компетентности будущих бакалавров инженерии / Д. С. Алисеенко // Перспективы развития высшей школы : труды / ТИУ; отв. ред. Л. К. Иляшенко. – Тюмень, 2022. – С. 145-148.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ В РАЗВИТИИ КРЕАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ БАКАЛАВРОВ ИНЖЕНЕРИИ

*Д.С. Алисеенко, магистр пед. наук, ст. преп. кафедры ТСТ,
БНТУ, г. Минск, Республика Беларусь*

Аннотация: в статье представлены возможности использования в образовательном процессе технического университета одной из перспективных технологий обучения – геймификации. Предлагаемая педагогическая технология направлена на развитие креативной компетентности будущих инженеров как ответ на вызовы XXI века.

Ключевые слова: креативная компетентность, геймификация, метафорическая деловая игра, бакалавр инженерии.

С древних времен игра рассматривалась как феномен воспроизводства культурного наследия общества, который находит отражение в творческой самореализации личности, ее становлении в профессиональной деятельности и социальной практике.

Педагог С. А. Шмаков выделил сущностные характеристики, отличающие игру от других видов человеческой деятельности:

свободная развивающая практика, мотивируемая прежде всего процессуальным удовольствием участников игры и удовлетворением от полученных результатов;

«поле творчества», которому присущ активный, импровизационный характер;

«эмоциональное напряжение» с элементами состязательности и соперничества;

наличие правил игры, касающихся ее содержательной составляющей, временных ограничений и логической последовательности осуществляемых этапов [1].

К структурным компонентам игры относятся целеполагание, моделирование игрового процесса, выбор методов его реализации и рефлексия результатов.

Анализ философской, психологической и педагогической литературы по теории игры позволяет обозначить широкую сферу ее

применения для самовыражения субъектов игрового процесса. К многочисленным функциям игры относят следующие:

педагогическая функция, направленная на формирование необходимых навыков и умений участников игровой деятельности;

моделирующая функция, связанная с воспроизводством в игровой действительности контекста реального мира, например, профессиональной реальности;

оценочная функция, заключающаяся в предоставлении диагностического инструментария по оцениванию уровня сформированности определенных компетенций;

коммуникативная функция, нацеленная на развитие конструктивного взаимодействия между субъектами игрового процесса;

функция самоактуализации, находящая отражение в возможности для человеческой практики и проверки усвоенного опыта;

креативная функция, направленная на раскрытие творческого потенциала личности, генерирование нестандартных инициатив, разработку новых продуктов и услуг.

Таким образом, игра в жизнедеятельности как отдельного индивида в частности, так и социума в целом несет разнообразные функциональные нагрузки.

В документах, разрабатываемых профессиональными международными сертификационными и аккредитационными организациями по подготовке бакалавров инженерии, отмечено, что современный инженер должен владеть навыками творческого подхода к решению профессиональных задач [2]. Развитию креативной компетентности будущих специалистов способствует использование в образовательном процессе технического университета разнообразных игровых техник и технологий. Термин «геймификация» впервые ввел в обиход американский изобретатель и программист Ник Пеллинг в 2002 году [3]. На сегодняшний день данное понятие широко применяется в различных сферах профессиональной деятельности для решения задач разного уровня сложности, в том числе оно нашло отражение и в области образования. Исследователи определяют геймификацию как технологию, направленную на «решение реальных проблем при помощи игровых элементов и техник» [4], «применение игровых элементов и техник для решения неигровых задач» [5].

Геймификация в образовательной практике технического университета предполагает создание преподавателем особых условий, нацеленных на моделирование определенной игровой действительности, отвечающей педагогическим целям и задачам.

Метафорическая деловая игра выступает одним из креативных методов образовательной технологии геймификации. Будучи природосообразной по сути, метафорическая деловая игра может быть

органично встроена в контекст инженерного образования, она с энтузиазмом воспринимается обучающимися, способствуя разрешению сложных профессиональных проблем в легкой игровой форме.

Данный метод базируется на переносе реальной проблемы из профессиональной действительности на ее метафорический аналог. В качестве подобного аналога могут выступать сказки, притчи, мифологические сюжеты, для которых характерно наличие проблемы, схожей с действительной, и героев, объединенных взаимоотношениями, напоминающих реальные. Рассмотрим технологические этапы реализации метафорической деловой игры при изучении дисциплины «Маркетинг на транспорте» в техническом университете.

На начальном этапе педагог формулирует актуальную проблему. Например, молодая транспортная организация начинает свою деятельность на рынке грузовых перевозок. Проблема заключается в том, чтобы определить, каким образом ей позиционировать себя рядом с огромным количеством конкурентов, иными словами выделиться на фоне большого числа других транспортных компаний.

На следующем этапе следует выбрать метафорический аналог, где имеется герой, способный привлечь внимание к своей персоне. Например, таким метафорой-аналогом может послужить сказка Шарля Перро «Золушка».

Дальнейшая стадия сопровождается разделением учебной группы на команды соответственно Принца и Золушки и моделированием ситуации для каждой команды. Перед командой Золушки выдвигается задача – установить, какие стратегии использовать, чтобы обратить на себя внимание Принца и убедить его, что Золушка – та самая единственная, которая ему необходима. Команде Принца ставится задача – определить, каким образом найти Золушку, не ограничиваясь одной лишь оставленной ею туфелькой, то есть какими качествами должна обладать Золушка для ее скорейшего нахождения и по каким признакам ее можно эффективно отыскать.

Затем в каждой команде организуется мозговой штурм, направленный на генерирование как можно большего количества идей по решению сформулированной проблемы.

На следующем этапе осуществляется презентация результатов каждой команды. Все уникальные идеи фиксируются преподавателем на доске.

Далее педагог предлагает студентам перенести сказочный сюжет в профессиональную реальность. Например, выдвинутая идея «искать Золушку по голосу, по внешности» может интерпретироваться как изготовление рекламного видеоролика с целью информирования потенциальных клиентов о деятельности транспортной компании. Такую идею, как «привлечение других людей для поиска» можно трактовать в

качестве возможности воспользоваться услугами рекламного агентства, маркетинговой компании или экспедитора для продвижения услуг начинающей организации.

На заключительном этапе осуществляется рефлексия деятельности обучающихся, выделяются наиболее креативные решения обозначенной проблемы.

Применение педагогической технологии геймификации в системе высшего технического образования направлено на формирование креативной компетентности будущих инженеров, развитие коммуникативных навыков, умения работать в команде, разрешение профессиональных проблем, освоение эффективных моделей инженерной деятельности и повышение учебной мотивации.

Список литературы

1. Алексеева, А. З., Геймификация в образовании / А. З. Алексеева, Г. С. Соломонова, Р. Р. Аетдинова. – Текст : непосредственный // Вестник СВФУ. – 2021. – № 4 (24). – С. 5-10.

2. Алисеенко, Д. С. Развитие интеллектуально-креативного потенциала инженеров новой формации для разрешения задач устойчивого развития / Д. С. Алисеенко, А. В. Рогова. – Текст : непосредственный // Устойчивое развитие предприятий, стран, регионов : материалы международной научно-практической конференции 13 мая 2021 г. – Тюмень: ТИУ, 2021. – С. 13-15.

3. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова. – Текст : непосредственный // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). – 2015. – № 9 (162). – С. 60-64.

4. Werbach, K. Gamification. – Текст : электронный. // Coursera : [сайт]. – URL: <https://class.coursera.org/gamification-002/lecture> (дата обращения: 25.04.2022).

5. Евплова, Е. В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению / Е. В. Евплова. – Текст : электронный. // Одинцовские чтения. – 2013. – URL: <http://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-statii/53-gejmifikatsiya-kak-sredstvo-povysheniya-motivatsii-k-obucheniyu> (дата обращения: 25.04.2022).