



## ЗАЧЕМ И КАК СОЗДАВАТЬ УЧЕБНЫЕ ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ИГРЫ В ВУЗЕ?

© *М.И. Шарко*

Кузбасский институт ФСИН России, Новокузнецк, Кемеровская область,  
Российская Федерация

Поступила в редакцию 28.02.2022

В окончательном варианте 31.03.2022

■ Для цитирования: Шарко М.И. Зачем и как создавать учебные занятия в форме игры в вузе? // Вестник Самарского Государственного Технического Университета. Серия «Психолого-педагогические науки». 2022. Т. 19. № 2. С. 59–72. DOI: <https://doi.org/10.17673/vsgtu-pps.2022.2.5>

*Аннотация.* В статье на основе анализа научной литературы охарактеризованы признаки игры как формы обучения на уровне высшего образования, ее преимущества и недостатки, методические рекомендации для разработки. Результаты теоретического исследования учтены при подготовке и проведении учебных занятий в игровой форме с обучающимися вуза. Обобщение опыта работы позволило определить алгоритм и способы создания учебных занятий в игровой форме, приемы обеспечения необходимых педагогических условий для преодоления недостатков игровой формы. Алгоритм включает: целеполагание на основе формируемой компетенции и вида занятия; определение содержания деятельности; составление системы учебных заданий; выявление особенностей группы, влияющих на учебные и игровые действия; определение игровой основы и игровой задачи; подбор приемов воздействия на эмоциональное состояние обучающихся; подготовку средств обучения. В качестве основы для создания рассматриваются популярные игры, сюжеты известных фильмов. Выделены две функции игровых задач: служить рамкой решения учебной задачи (качество выполнения учебного задания влияет на игровые достижения); обеспечивать преимущество при выполнении учебного задания. Определены педагогические условия организации занятий в форме игры и приемы их обеспечения: для предупреждения фиксации внимания исключительно на игровой задаче предлагается прогнозирование обучающимися цели и предстоящей деятельности на основе информации о формируемых компетенциях, подведение итогов по завершении каждого игрового этапа; для учета особенностей группы — введение дополнительных игровых условий, модификация игры, организация учебной и игровой деятельности каждого; для обеспечения соблюдения этических норм — адаптация известных сюжетов и форм, контроль преподавателем и жюри; для создания благоприятного психологического климата — обращение к популярным сюжетам и играм, использование провокативных приемов; для обеспечения системы оценивания — подробный инструктаж членов жюри, использование различных форм оценки и предъявления работы.

**Ключевые слова:** игра; игровая форма организации учебной деятельности; провокативные приемы; геймификация; учебная задача; игровая задача.



## WHY AND HOW TO CREATE TRAINING SESSIONS IN THE FORM OF A GAME AT A UNIVERSITY?

© *M.I. Sharko*

Kuzbass Institute of Federal Penitentiary Service of Russia, Novokuznetsk, Kemerovo region, Russian Federation

Original article submitted 24.01.2022

Revision submitted 18.03.2022

■ For citation: Sharko M.I. Why and how to create training sessions in the form of a game at a university? *Vestnik of Samara State Technical University. Series Psychological and Pedagogical Sciences*. 2022;19(2):59–72. DOI: <https://doi.org/10.17673/vsgtu-pps.2022.2.5>

---

*Abstract.* Based on the analysis of the scientific literature, the paper describes the signs of the game as a form of education at the level of higher education, its advantages and disadvantages, methodological recommendations for development. The results of the theoretical study are taken into account when preparing and conducting training sessions in a game form with university students. The generalization of work experience made it possible to determine the algorithm and methods for creating training sessions in a game form, techniques for providing the necessary pedagogical conditions to overcome the shortcomings of the game form. The algorithm includes: targeting based on the formed competence and type of occupation; Definition of activity content; development of a system of training assignments; identification of the features of the group affecting educational and gaming activities; determining a gaming base and a gaming task; selection of methods of influencing the emotional state of students; preparation of educational means. Popular games, plots of famous films are considered as the basis for creation. Two functions of game tasks are highlighted: to serve as a framework for solving the educational task (the quality of the educational task affects game achievements); provide an advantage when performing a training task. Pedagogical conditions for the organization of classes in the form of a game and techniques for their provision are determined: to prevent the fixation of attention exclusively on the game task, students are offered to predict the goal and upcoming activities on the basis of information about the formed competencies, summarizing the results after the completion of each game stage; to take into account the characteristics of the group — the introduction of additional game conditions, modification of the game, organization of educational and gaming activities of each; to ensure compliance with ethical standards — adaptation of well-known stories and forms, control by the teacher and the jury; to create a favorable psychological climate — turning to popular stories and games, using provocative techniques; to provide an assessment system — detailed instruction of jury members, use of various forms of assessment and presentation of work.

**Keywords:** game; game form of organization of educational activities; provocative techniques; gamification; educational task; game task.

---

## Введение

Проблема повышения качества образования остается одной из актуальных. Среди путей ее решения рассматриваются внедрение современных информационных технологий, совершенствование условий организации образовательной деятельности, поиск эффективных образовательных технологий и т. п. Вместе с тем нельзя отрицать, что, помимо результатов, важно и качество образовательного процесса: «оценка обучающимися содержания, организации и качества образовательного процесса» [1, с. 390], обеспечение возможности для личностного развития обучающихся [2, 3], «включая уровни учебной мотивации, обучаемости, креативности» [4, с. 10]; психологическая комфортность для всех участников образовательного процесса [5]. Таким образом, при важности системных реформ на высшем уровне, нельзя недооценивать деятельность преподавателя, роль его профессиональной педагогической позиции: понимания необходимости не только контролировать, но и учить, создавать условия, когда студент сможет и захочет учиться. Одной из форм организации учебной деятельности, позволяющей формировать интерес к дисциплине, познавательную мотивацию, может рассматриваться игра.

Безусловно, игровая форма организации учебной деятельности не является панацеей для решения проблемы повышения качества высшего образования. Однако нельзя отрицать, что игра обладает существенным потенциалом. Необходимо отчетливо представлять преимущества и недостатки игры, чтобы ее использование было оптимальным, а игровая форма не стала самоцелью. Идея включения формы игры в образовательный процесс на уровне высшего образования не нова: деловые игры вошли в практику работы вузовских преподавателей.

Новизна статьи обусловлена ее целью — предложить алгоритм и способы разработки учебных занятий в форме игры, охарактеризовать приемы обеспечения педагогических условий использования данной формы.

Достижение данной цели потребовало решить ряд задач: рассмотреть признаки, преимущества и недостатки игровой формы организации деятельности на уровне высшего образования, систематизировать существующие методические рекомендации; предложить алгоритм и способы создания занятий в игровой форме, приемы обеспечения педагогических условий применения формы игры на учебных занятиях в вузе.

## Обзор литературы

Вопросы использования игровой формы обучения на уровне высшего образования широко представлены в научной литературе. Исследователями рассматриваются различные аспекты: затруднения в обучении, преимущества и недостатки, виды игр, методические рекомендации по организации занятий в игровой форме. При этом отмечается возможность повышения эффективности обучения за счет применения игровых форм в образовательном процессе [6–18].

К числу проблем в обучении студентов относят: трудности, связанные с извлечением знаний из памяти, неготовность обучающихся к волевому усилию, недостатки развития когнитивных способностей к восприятию и генерированию

новых идей [2], выполнение неинтересных заданий и упражнений, приводящее к снижению уровня мотивации, пассивность студентов, отсутствие благоприятного психологического климата [19]. Эти вопросы могут быть частично решены за счет использования игровой формы.

Отличительными признаками игры, используемой в образовательном процессе, являются: постановка одновременно и учебной, и игровой задач, для решения которых требуются специальные действия в рамках обозначенных правил и условий, оценка результатов [11, 13]. В связи с тем, что «педагогическая задача реализуется опосредованно через игровую задачу, игровые действия и правила» [11, с. 230], все игровые элементы подчинены образовательной цели. Методическая целесообразность определяет применение игры как формы всего занятия или его части [11, 20].

В качестве целей включения в занятие формы игры выделяют: создание инновации; получение знаний; организацию дискуссии; овладение навыками; освоение ролевого поведения и т. д. [9]. Значит, игра оказывает комплексное воздействие на личность — на интеллект, эмоции и волю [6, 17, 21].

Преимущество игровой формы основывается на значимости соревновательности в человеческой деятельности (в частности учебной) [7, 9, 10], стимулирующей активность, развитие навыков самостоятельной работы [6, 8] и готовности к сотрудничеству, что обуславливает социальную роль игры, реализует интерактивный подход [9]. Также игра позволяет создавать благоприятный психологический климат, когда атмосфера творчества, состязательности, «эмоциональные ресурсы игры» [11, с. 230] способствует сплочению обучающихся, их самоопределению и самореализации [15], создает условия для воспитания культуры общения и поведения. За счет увлекательности облегчается запоминание [9, 11, 15], обеспечивается развитие внимания, познавательного интереса, мотивации, формируется желание учиться, интерес к профессиональной деятельности. Кроме того, игра позволяет реализовать деятельностный подход: организовать деятельность по овладению «в ходе игры опытом деятельности, сходным с тем, который они получили бы в действительности» [11, с. 230].

В контексте образовательной деятельности используется понятие геймификации (термин Н. Пиллинга, 2004 г.), предполагающее внедрение «игровых элементов в неигровом контексте» [9, с. 26]. Отметим, что геймификация соотносится с использованием компьютерных игр, применением инструментов стимулирования — баллов, уровней [18], т. е. содержание игры не связано с учебным занятием, это способ организации жизнедеятельности. Поэтому понятия геймификации и игры как формы организации учебной деятельности нельзя считать равнозначными.

В педагогике представлена типология игр по различным основаниям, например классификация Г. К. Селевко [9]. В образовательном процессе на уровне высшего образования акцент делается на деловых и ролевых играх [6, 8, 13, 22], иначе — «имитационных» [23, с. 175], проблемно-деловых [21]. Это обусловлено ориентацией на профессиональную подготовку путем имитации, моделирования профессиональной деятельности. Исследователями выделяются и такие разновидности, как занимательные и компьютерные игры [13, 22], неимитационные (неситуационные, интеллектуальные) игры [23], театрализованные игры [22]. В связи с тем, что в аспекте нашего исследования

рассматривается подготовка учебного занятия в форме игры, представляется уместным понятие «дидактическая игра» как более широкое, способное включать различные виды игр.

Таким образом, целесообразность учебных занятий в игровой форме в вузе не вызывает сомнения.

В аспекте методики подготовки занятия в игровой форме в литературе даются следующие рекомендации: ориентироваться на учебные задачи; учитывать особенности содержания осваиваемого материала и уровень подготовленности обучающихся, материально-технического оснащения [10]; включать элемент неожиданности [6]; стимулировать желаемые эмоциональные и волевые состояния [24]; использовать нестандартные задания [9], требующие выработки и осуществления плана действий для достижения цели [16, 24]; уточнить правила игры [20]; детально разработать процесс игры и ее фасилитации преподавателем; определить систему стимулирования [17, 21]; организовать обратную связь [15]. Эти сведения составили основу для разработки алгоритма подготовки задания.

Обзор научных источников позволил определить проблемы, которые надо решить на этапе подготовки занятия: связанные с комплектованием команд (отношением обучающихся к групповой работе, умением работать в группе), подготовкой преподавателя [25]; определением критериев для оценки [6]; риском, что обучающиеся сосредоточатся на игровом процессе в ущерб учебному [9]. В целом подготовка занятия в игровой форме отличается трудоемкостью, поэтому преподавателю необходимы не только специальные знания, но и готовность организовывать такие занятия.

## Материалы и методы

Основными методами исследования стали анализ и обобщение научной литературы, позволившие определить особенности игровой формы обучения, цели и отдельные методические аспекты ее применения; разработка и проведение учебных занятий в игровой форме, составившие эмпирическую часть исследования; включенное наблюдение, давшее возможность оценить эффективность приемов разработки игр; описание и обобщение опыта работы, результатом которых стали алгоритм и способы подготовки игры, приемы обеспечения педагогических условий организации учебной деятельности в игровой форме.

С января 2021 года по февраль 2022-го были подготовлены и проведены 6 учебных занятий в форме игры с курсантами и слушателями (обучающимися заочной формы обучения, действующими сотрудниками уголовно-исполнительной системы) ФКОУ ВО Кузбасский институт ФСИН России по дисциплинам «Профессиональная этика и служебный этикет», «Пенитенциарная педагогика», «Русский язык в деловой документации». С курсантами проводились квест по теме «Педагогический потенциал наследия А. С. Макаренко» (40 обучающихся 2-го курса), игры «Джуманджи: Зов джунглей» по теме «Служебный этикет сотрудников уголовно-исполнительной системы» (для смешанной группы из 24 обучающихся с 1-го по 5-й курсы заместителей командиров взводов), «Игра престолов» по темам «Формы воспитательной работы с осужденными» и «Правовое воспитание осужденных» (72 обучающихся 2-го курса), «Игра

в кальмара» по теме «Письменная научная коммуникация» (16 обучающихся 1-го курса); со слушателями — игра «Безумные крестики–нолики» по теме «Профессиональная этика и служебный этикет» (34 обучающихся 1-го курса).

## Результаты исследования

Алгоритм разработки занятия в игровой форме может включать: целеполагание; определение содержания материала; подготовку системы учебных заданий и выбор игровых основы и задачи с учетом особенностей учебной группы; обеспечение за счет провокативных приемов обучения [26] позитивного эмоционального состояния у обучающихся на протяжении всего занятия; подготовку средств обучения.

Формируемые компетенции, конкретизированные в индикаторах достижения компетенции и планируемых результатах обучения дисциплине, вид учебного занятия обуславливают соотношение заданий, направленных на освоение знаний и формирование умений профессиональной деятельности.

Так, формируемые на практическом занятии в форме «Игры престолов» по теме «Правовое воспитание осужденных» компетенции определяют следующую систему заданий, построенную в логике «знания — умения — опыт деятельности»: актуализация знаний в форме парной интеллектуальной дуэли, когда в пары объединяются представители конкурирующих команд. Пары по очереди задают вопросы и друг другу. Затем определяется пара-победитель и между членами этой пары проводится второй этап дуэли, в итоге выявляется один победитель; интерпретация и обоснование предложенных преподавателем опорных конспектов (для каждой команды свой) с целью систематизации знаний; задание аналитического характера (анализ видеобразца, каждой команде предлагается свой аспект для анализа); задание аналитико-конструктивного характера (решение кейса, одного и того же для всех команд, но с разными заданиями). Задание творческого характера не предусматривалось: конспект занятия с осужденными курсанты учатся создавать при освоении дисциплины «Воспитательная работа с осужденными» на завершающем этапе обучения.

Для того чтобы предупредить излишнюю сосредоточенность на игровой задаче в ущерб учебной, в начале занятия курсанты на основе сведений о формируемых компетенциях прогнозируют цели и предстоящую деятельность, каждый этап завершается подведением итогов (зачем выполнялось задание). Жюри после объявления победителя оценивает достоверность выдвинутых гипотез.

Особенности учебной группы влияют как на отбор содержания работы, так и на формы организации учебной деятельности. Их учет необходим, чтобы предупредить риски, связанные с комплектованием команд, и негативные эмоциональные последствия состязательности.

Может потребоваться создание дополнительных игровых условий. Так, игра, проводимая с курсантами, требует поиска баланса между соперничеством и сотрудничеством.

Введение дополнительных элементов (карточек-событий, жетонов), отражающих сюжетные ходы игры, позволяет придать интерактивный характер (действие развивается непредсказуемо, определяется решениями команд-участниц,

что делает курсантов субъектами происходящего), обеспечивает ориентацию на сотрудничество.

Карточки-события позволяют организовать совместную деятельность команд, обучать сотрудничеству. Выполнение требований карточек-событий — один из критериев для оценки. Приведем примеры: альянс (действуйте совместно с другой командой); одобряй (похвалите ответ чужой команды, отметьте сильные стороны); подсажи (дайте подсказку соперникам); делегируй (распределите задание между всеми командами).

Жетоны требуют определить стратегию команды — конкуренцию или сотрудничество. В начале игры участники знают значение жетонов, но не осведомлены о содержании этапов, наугад раскладывают по числу этапов жетоны (одного вида или разные): определи последовательность отвечающих; добавь время для всех; забери время у всех; сюрприз (формулируется преподавателем с учетом ситуации, например, необходимости снизить уровень конкуренции, оптимизировать время: скажи комплимент конкурентам; задай вопрос соперникам; отмени / замени жетон одной из команд и т. п.). За счет этих дополнительных условий удастся, сохранив состязательность, ориентировать команды на сотрудничество.

При работе со слушателями одной из задач становится формирование умений групповой работы, поэтому на каждом этапе игры акцентируется внимание на порядке работы в группах.

Количество групп может потребовать модификации известной игры. Так, согласно рекомендациям о количественном составе групп (7 +/- 2 человека), на занятии сформировано 3 команды, поэтому выбран вариант игры «Безумные крестики-нолики».

Проведение занятия в форме игры «Джуманджи. Зов джунглей» в разновозрастной группе направлено на организацию взаимодействия «по вертикали», обеспечение долговременного эффекта — поддержание общения и после занятия. Поэтому сформировано 5 команд, в состав каждой вошли участники с 1-го по 5-й курсы. Это также позволило уравновесить шансы команд на победу в игре и определило выбор игровой основы.

Таким образом, учет особенностей группы может привести к введению дополнительных игровых условий, инструкций по выполнению действий, модификации игры, распределению преподавателем участников по командам.

Постановка игровой задачи определяется сочетанием принципов узнавания и новизны. Обращение к популярным темам и формам позволяет использовать удовольствие от узнавания. Вариации известных сюжетов предполагают опору на наивный читательский реализм (в терминах литературоведения): участник ассоциирует себя с героями произведения. Поэтому важно выбирать такие сюжеты, когда участники игры выступают в роли персонажей, способных действовать в сложных ситуациях.

Нами использовались следующие способы создания дидактической игры:

1. Сюжет кинофильма выступает обрамлением, рамкой для выполнения учебных заданий, т. е. качество выполнения учебной задачи определяет продвижение в игре. Например, в «Игре в кальмара» этап «Перетягивание каната» содержит задание прочитать текст, запомнить, затем одно утверждение приравнивается к одному шагу в перетягивании каната, который обозначается

карточкой-заместителем игрока с номером, как в фильме. Команда с большим количеством шагов признается победителем.

2. Игровое задание дает возможность получить преимущество при выполнении учебного задания:

- получить подсказку, помощь для выполнения учебного задания: например, в «Игре в кальмара» игра «Сахарные соты», модифицированная по принципу «Камень — ножницы — бумага», определила количество подсказок для каждой из команд;
- определить очередность ответа или выбрать учебное задание: так, в «Игре в кальмара» на этапе «Кганбу» игроки выкладывают карточки-заместители персонажей, соперники должны угадать, какое их количество — четное или нечетное. Если угадывают, то дают ответ на учебное задание (общее для всех команд), а соперники, когда до них доходит очередь отвечать, не повторяют ранее названное, поэтому победа в игре дает преимущество при представлении результатов учебного задания.

Важным является этический компонент игры, поэтому требуется адаптация известных сюжетов и форм. Так, в «Игре в кальмара» используются карточки-заместители персонажей игры, а побеждает сохранившая больше условных игроков команда. В квесте команды за проигрыш на этапах лишаются игроков, которые переводятся в жюри; победителем квеста становится самая многочисленная команда. В «Игре престолов» вводятся карточки-события, ориентирующие на сотрудничество.

Условие проведения занятия в игровой форме — создание позитивного эмоционального состояния, активизация учебной деятельности за счет общей атмосферы на занятии. Реализация этого условия, помимо ранее охарактеризованного эффекта узнавания популярных сюжетов и игр, может достигаться при помощи провокативных приемов. Например, команда-победитель в квесте по пенитенциарной педагогике награждается правом (по сути дополнительным заданием) исполнить гимн макаренцев, что вызывает удовлетворение у не ставших победителями.

В игре «Джуманджи. Зов джунглей» в начале занятия командам предлагается придумать наказания для проигравших, особо отмечается, что эти задания не должны быть унижительными. Преподаватель исключает недопустимые испытания. Команда, проигрывая этап, наугад вытягивает карточку с испытанием и проходит его. Яркую реакцию вызывает ситуация, когда участники игры вытягивают карточку с заданием, придуманным ими.

В «Безумных крестиках-ноликах» включаются дополнительные задания для проигравших на этапах: написать стихотворение, использовав рифмы: этика — арифметика, нормы — знакомы, сотрудниками — судьбами; каждому члену команды продолжить фразу «Я люблю свою службу за...» и др.

Также фактором эффективности занятия в игровой форме выступает организация судейства. Если в жюри входят обучающиеся, предлагается оценочный лист с указанием критериев для оценки, выдаются эталоны ответов, работа контролируется преподавателем. В игре «Безумные крестики-нолики» первое задание (письменное) оценивается преподавателем, второе (также письменное) — на основе взаимопроверки, третье — фронтально (после устного ответа команды задают вопросы, высказывают суждения).



В связи с тем, что ведущей задачей выступает учебная, то задействован должен быть каждый, в том числе и члены жюри, которые обобщают, выполняют дополнительные задания.

Для того чтобы уложиться в отведенное время, следует руководствоваться правилами: чем больше команд, тем меньше этапов; четко выдерживать время, отведенное на выполнение и представление задания.

Подготовка дидактической игры, действительно, отличается трудоемкостью, во многом вызванной разработкой средств обучения. Для эмоционального воздействия, четкого хронометража целесообразно подобрать аудиозапись из фильма, составившего основу игры. Также могут применяться изображения для обозначения этапов, продвижения в игре (карта Вестероса). Требуется подготовить игровые карточки и учебные материалы.

## Обсуждение и заключение

В заключение подчеркнем значительный обучающий, развивающий и воспитательный потенциал учебных занятий в форме игры: формирование интереса к дисциплине, мотивации к обучению, содействие личностному развитию обучающихся.

Преимущества игровой формы организации учебной деятельности, связанные с функциями дидактической игры, несмотря на трудоемкость подготовки занятия и ряд потенциально проблемных точек, значительны.

Алгоритм разработки учебного занятия в форме игры включает такую последовательность: на основе формируемой компетенции и вида занятия определить цель и задачи; отобрать учебный материал; составить систему учебных заданий; учесть особенности учебной группы; определить узнаваемую игровую основу и игровую задачу; выбрать приемы воздействия на эмоциональное состояние обучающихся; подготовить средства обучения.

Как способ создания дидактической игры рассматривается адаптация популярных игр, сюжетов известных кинофильмов. При этом игровая задача может служить рамкой для решения учебной задачи или обеспечивать преимущество при выполнении учебного задания.

С целью реализации педагогических условий проведения учебных занятий в форме игры могут использоваться следующие приемы:

- для предупреждения риска сосредоточения на игровой задаче — прогнозирование обучающимися цели и деятельности на занятии на основе информации о формируемых компетенциях, подведение итогов по завершении каждого игрового этапа;
- для учета особенностей группы — введение дополнительных игровых или учебных условий, модификация игры, формирование команд преподавателем, организация учебной и игровой деятельности каждого;
- для обеспечения соблюдения этических норм — адаптация известных сюжетов и форм, контроль преподавателем и членами жюри;
- для создания благоприятного психологического климата — обращение к популярным сюжетам и играм, использование провокативных приемов;
- для обеспечения оценки — подробный инструктаж членов жюри, использование различных форм контроля и представления ответов.

Подводя итог, отметим, что существует позиция: «Никого ничему нельзя научить. Можно только научиться». Однако эта точка зрения низводит педагога до источника информации. Роль преподавателя значительнее: формировать и развивать интерес к дисциплине, организовывать взаимодействие, создавать условия для реализации когнитивных, социальных и духовных потребностей, самоопределения и самореализации обучающихся в учебной деятельности, тем самым способствовать повышению качества образования.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Измайлова М.А., Корнева Е.Ю., Маколов В.И., Салимова Т.А.* Механизмы и процедуры обеспечения качества в высшем образовании в контексте реализации европейских подходов // *Интеграция образования*. – 2020. – Т. 24. – № 3. – С. 377–395.
2. *Цупкиова Е.В., Цыгулева М.В.* Психосемантический подход как основа технологии алгоритмизации обработки учебной информации // *Вестник Самарского государственного технического университета*. Серия: Психолого-педагогические науки. – 2021. – Т. 18. – № 3. – С. 63–84.
3. *Ермолаева М.В., Исаев Е.И., Лубовский Д.В.* Оценка личностных образовательных результатов студентов в процессе обучения в магистратуре // *Вопросы образования*. – 2020. – № 4. – С. 193–206.
4. *Печников А.Н., Прензов А.В., Машошина А.А.* Об особенностях процессов формирования способностей (специальных компетенций) // *Образование и наука*. – 2018. – Т. 20. – № 1. – С. 9–53.
5. *Москвина А.В., Кочемасова Л.А.* Конкурс научно-исследовательских и творческих работ как форма самореализации студентов // *Вестник Самарского государственного технического университета*. Серия: Психолого-педагогические науки. – 2019. – Т. 16. – № 2. – С. 119–133.
6. *Булгаков В.В., Лазарев А.А., Коноваленко Е.П., Мочалова Т.А.* Игровой метод практической подготовки офицеров государственной противопожарной службы // *Образование и наука*. – 2019. – Т. 21. – № 4. – С. 183–207.
7. *Трищенко Д.А.* Организация творческой деятельности студентов: цели, методика, результаты // *Вестник Самарского государственного технического университета*. Серия: Психолого-педагогические науки. – 2020. – Т. 17. – № 1. – С. 164–179.
8. *Ведерникова Н.А.* Игровые технологии как средство повышения учебной мотивации студентов вуза // *Современные научные исследования: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей XX Международной научно-практической конференции*. – Пенза, 2021. – С. 253–255.
9. *Аширбагина Н.Л., Брюханова А.С.* Цифровые и игровые технологии в образовательном процессе вуза. Явления, категории и перспективы российской образовательной системы. – Мюнхен: GRIN Verlag, 2021. – С. 18–40.
10. *Коньшева М.В.* Типы игровых технологий в вузе // *Профессиональное лингвообразование: материалы четырнадцатой международной научно-практической конференции*. – Нижний Новгород, 2020. – С. 227–231.
11. *Лопатинская В.В.* К определению понятия «игровая технология» // *Культурно-языковое взаимодействие в процессе преподавания дисциплин культурологического и лингвистического циклов в современном полиэтничном вузе: материалы III Всероссийской (с международным участием) научно-методической конференции*. – М., 2017. – С. 228–235.

12. Асташова Н.А., Мельников С.Л., Камынин В.Л., Тонких А.П. Технологические ресурсы современного высшего образования // Образование и наука. – 2020. – Т. 22. – № 6. – С. 74–101.
13. Коновалова Л.В. Формирование конфликтологической компетентности студентов вуза средствами игровых технологий // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2016. – № 2. – С. 250–257.
14. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: a Meta-analysis // Educational Psychology Review. 2019. Vol. 32. No. 1. Pp. 77–112. DOI: 10.1007/s10648-019-09498-w
15. Brull S., Finlayson S. Importance of Gamification in Increasing Learning // The Journal of Continuing Education in Nursing. 2016. Vol. 47. No. 8. Pp. 372–375. DOI: 10.3928/00220124-20160715-09
16. Kim S., Song K., Locke B., Burton J. What is Gamification in Learning and Education? In: Gamification in Learning and Education. Advances in Game-Based Learning. Springer, Cham. 2017. Pp. 25–38. DOI: 10.1007/978-3-319-47283-6\_4
17. Zainuddin Z., Wah Chu S.K., Shujahat M., Perera C.J. The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence // Educational Research Review. 2020. June. Vol. 30. 100326. DOI: 10.1016/j.edurev.2020.100326
18. Eser Çekera, Fezile Özdamla. What “Gamification” is and what it’s not // European Journal of Contemporary Education. 2017. Vol. 6. No. 2. Pp. 221–228. DOI: 10.13187/ejced.2017.2.221
19. Абдрахманова Л.В. Формирование профессиональных коммуникативных умений у студентов технического вуза при использовании технологии игрового обучения // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. – 2007. – № 1 (7). – С. 4–8.
20. Кравец И.В. Проектирование учебных занятий в вузе с применением игровых технологий // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – № 68-3. – С. 148–152.
21. Лежнева Н.В. Использование игровых технологий при подготовке студентов вуза к инновационной профессиональной деятельности // Успехи современного естествознания. – 2014. – № 11-3. – С. 130–132.
22. Пулатова С.М., Жураев Ж.И. Игровые технологии в вузе // Гуманитарный трактат. – 2019. – № 44. – С. 6–7.
23. Куцеева Е.Л. Рефлексивное сопровождение игровых технологий в педагогическом процессе вуза // Современные наукоемкие технологии. – 2021. – № 4. – С. 173–178.
24. Доброва В.В., Бутина Е.В. Событийная структура проблемных ситуаций // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. – 2018. – Т. 15. – № 1. С. 30–40.
25. Сидельникова Т.Т. Ресурсы и риски модерации как интерактивного метода развития у студентов вузов навыков работы в команде // Интеграция образования. – 2018. – Т. 22. – № 2. – С. 369–382.
26. Шарко М.И. Провокативные приемы в обучении студентов и условия их применения // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. – 2020. – № 2 (52). – С. 85–95.

## REFERENCES

1. Izmajlova M.A., Korneva E.Yu., Makolov V.I., Salimova T.A. Mekhanizmy i procedury obespecheniya kachestva v vysshem obrazovanii v kontekste realizacii evropejskih podhodov [Mechanisms and procedures for quality assurance in higher education in the context of European approaches]. *Integraciya obrazovaniya* [Integration of Education]. 2020. Vol. 24. No. 3. Pp. 377–395.

2. *Cupikova E.V., Cyguleva M.V.* Psihosemanticheskiy podhod kak osnova tekhnologii algoritimizatsii obrabotki uchebnoj informatsii [Psychosemantic approach as the basis for the algorithmization technology of processing educational information]. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psihologo-pedagogicheskie nauki* [Vestnik of Samara State Technical University. The Series: Psychological and Pedagogical Sciences]. 2021. Vol. 18. No. 3. Pp. 63–84.
3. *Ermolaeva M.V., Isaev E.I., Lubovskiy D.V.* Ocenka lichnostnykh obrazovatel'nykh rezul'tatov studentov v processe obucheniya v magistrature [Assessing personality-related learning outcomes in master programs]. *Voprosy obrazovaniya* [Educational Studies]. Moscow, 2020. No. 4. Pp. 193–206.
4. *Pechnikov A.N., Prenzov A.V., Mashoshina A.A.* Ob osobennostyakh processov formirovaniya sposobnostey (special'nykh kompetentsiy) [The features of processes of skills (special competencies) formation]. *Obrazovanie i nauka* [Education and Science]. 2018. Vol. 20. No. 1. Pp. 9–53.
5. *Moskvina A.V., Kochemasova L.A.* Konkurs nauchno-issledovatel'skikh i tvorcheskikh rabot kak forma samorealizatsii studentov [Competition of research and creative works as a form of self-realization of students]. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psihologo-pedagogicheskie nauki* [Vestnik of Samara State Technical University. The Series: Psychological and Pedagogical Sciences]. 2019. Vol. 16. No. 2. Pp. 119–133.
6. *Bulgakov V.V., Lazarev A.A., Konovalenko E.P., Mochalova T.A.* Igrovoy metod prakticheskoy podgotovki oficerov gosudarstvennoj protivopozharnoy sluzhby [Practical training of officers of the state fire service through game-based learning]. *Obrazovanie i nauka*. [Education and Science]. 2019. Vol. 21. No. 4. Pp. 183–207.
7. *Trishchenko D.A.* Organizatsiya tvorcheskoy deyatel'nosti studentov: celi, metodika, rezul'taty [Organization of creative activities of students: aims, methodology, outcomes]. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psihologo-pedagogicheskie nauki* [Vestnik of Samara State Technical University. The Series: Psychological and Pedagogical Sciences]. 2020. Vol. 17. No. 1. Pp. 164–179.
8. *Vedernikova N.A.* Igrovye tekhnologii kak sredstvo povysheniya uchebnoj motivatsii studentov vuza [Game technologies as a means of learning motivation of university students]. *Sovremennyye nauchnyye issledovaniya: aktual'nye voprosy, dostizheniya i innovatsii: sbornik statej XX Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Modern scientific research: current issues, achievements and innovations: collection of articles XX International Scientific and Practical conference]. Penza, 2021. Pp. 253–255.
9. *Ashirbagina N.L., Bryuhanova A.S.* Cifrovye i igrovyye tekhnologii v obrazovatel'nom processe vuza [Digital and gaming technologies in the educational process of the university]. *Yavleniya, kategorii i perspektivy rossijskoy obrazovatel'noy sistemy* [Phenomena, categories and prospects of the Russian educational system]. Myunhen: GRIN Verlag Publ., 2021. Pp. 18–40.
10. *Konysheva M.V.* Tipy igrovyykh tekhnologiy v vuze [Types of gaming technologies at the university]. *Professional'noe lingvoobrazovanie: materialy chetyrnadcatoy mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Professional language education: materials of the fourteenth International Scientific and Practical conference]. Nizhniy Novgorod, 2020. Pp. 227–231.
11. *Lopatinskaya V.V.* K opredeleniyu ponyatiya «igrovaya tekhnologiya» [To the definition of the concept of «gaming technology»]. *Kul'turno-yazykovoe vzaimodejstvie v processe prepodavaniya disciplin kul'turologicheskogo i lingvisticheskogo ciklov v sovremennom politnichnom vuze: materialy III Vserossijskoy (s mezhdunarodnym uchastiem) nauchno-metodicheskoy konferentsii* [Cultural and linguistic interaction in the process of teaching disciplines of cultural and linguistic cycles in a modern polyethnic university: materials of the III All-Russian (with international participation) scientific and methodological conference]. Moscow, 2017. Pp. 228–235.

12. *Astashova N.A., Mel'nikov S.L., Kamynin V.L., Tonkih A.P.* Tekhnologicheskie resursy sovremennogo vysshego obrazovaniya [Technological resources in modern higher education]. *Obrazovanie i nauka* [Education and Science]. 2020. Vol. 22. No. 6. Pp. 74–101.
13. *Konovalova L.V.* Formirovanie konfliktologicheskoy kompetentnosti studentov vuza sredstvami igrovyykh tekhnologiy [Formation of conflictological competence of university students by means of game technologies]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta im. A.S. Pushkina* [Pushkin Leningrad State University journal]. 2016. No. 2. Pp. 250–257.
14. *Sailer M., Homner L.* The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*. 2019. Vol. 32. No. 1. Pp. 77–112. DOI: 10.1007/s10648-019-09498-w
15. *Brull S., Finlayson S.* Importance of Gamification in Increasing Learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*. 2016. Vol. 47. No. 8. Pp. 372–375. DOI: 10.3928/00220124-20160715-09
16. *Kim S., Song K., Locke B., Burton J.* What is Gamification in Learning and Education? In *Gamification in Learning and Education. Advances in Game-Based Learning*. Springer, Cham. Publ., 2017. Pp. 25–38. DOI: 10.1007/978-3-319-47283-6\_4
17. *Zainuddin Z., Wah Chu S.K., Shujahat M., Perera C.J.* The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*. 2020, June. Vol. 30. 100326. DOI: 10.1016/j.edurev.2020.100326
18. *Eser Çekera, Fezile Özdamla.* What “Gamification” is and what it’s not. *European Journal of Contemporary Education*. 2017. Vol. 6. No. 2. Pp. 221–228. DOI: 10.13187/ejced.2017.2.221
19. *Abdrahmanova L.V.* Formirovanie professional'nykh kommunikativnykh umeniy u studentov tekhnicheskogo vuza pri ispol'zovanii tekhnologii igrovogo obucheniya [Formation of professional communicative skills among students of a technical university using game learning technology]. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psichologo-pedagogicheskie nauki* [Vestnik of Samara State Technical University. The Series: Psychological and Pedagogical Sciences]. 2007. No. 1 (7). Pp. 4–8.
20. *Kravec I.V.* Proektirovanie uchebnykh zanyatij v vuze s primeneniem igrovyykh tekhnologiy [Designing educational lessons at the university with the application of game technologies]. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya* [Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya]. 2020. No. 68–3. Pp. 148–152.
21. *Lezhneva N.V.* Ispol'zovanie igrovyykh tekhnologiy pri podgotovke studentov vuza k innovacionnoy professional'noy deyatel'nosti [The use of gaming technologies in the preparation of university students for innovative professional activity]. *Uspekhi sovremennogo estestvoznaniya* [Advances in current natural sciences]. 2014. No. 11-3. Pp. 130–132.
22. *Pulatova S.M., Zhuraev Zh.I.* Igrovyte tekhnologii v vuze [Gaming technologies at the university]. *Gumanitarnyy traktat*. 2019. No. 44. Pp. 6–7.
23. *Kuceeva E.L.* Refleksivnoe soprovozhdenie igrovyykh tekhnologiy v pedagogicheskom processe vuza [Reflexive support of game technologies in the pedagogical process of the university]. *Sovremennyye naukoemkie tekhnologii* [Modern high technologies]. 2021. No. 4. Pp. 173–178.
24. *Dobrova V.V., Butina E.V.* Sobytiynaya struktura problemnykh situatsiy [Event structure of problem situations]. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psichologo-pedagogicheskie nauki* [Vestnik of Samara State Technical University. The Series: Psychological and Pedagogical Sciences]. 2018. Vol. 15. No. 1. Pp. 30–40.
25. *Sidel'nikova T.T.* Resursy i riski moderatsii kak interaktivnogo metoda razvitiya u studentov vuzov navykov raboty v komande [Resources and risks of moderation as an

interactive method of furthering teamwork skills among students of higher education institutions]. *Integraciya obrazovaniya* [Integration of Education]. 2018. Vol. 22. No. 2. Pp. 369–382.

26. *Sharko M.I.* Provokativnye priemy v obuchenii studentov i usloviya ih primeneniya [Provocative techniques in teaching students and conditions of their application]. *Vestnik Krasnoyarskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. V.P. Astaf'eva* [The bulletin of KSPU named after V.P. Astafyev]. 2020. No. 2 (52). Pp. 85–95.

---

*Информация об авторе*

**Мария Игоревна Шарко**, кандидат педагогических наук, старший преподаватель кафедры гуманитарных, социально-экономических и естественно-научных дисциплин, Кузбасский институт ФСИН России, Новокузнецк, Кемеровская область, Российская Федерация. **E-mail:** ivanova.mi@mail.ru

---

*Information about the author*

**Mariia I. Sharko**, Cand. Ped. Sci., Senior Lecturer of Human, Socio-Economic and Natural sciences Department, Kuzbass Institute of Federal Penitentiary Service of Russia, Novokuznetsk, Kemerovo region, Russian Federation. **E-mail:** ivanova.mi@mail.ru