

Капустина Любовь Викторовна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры лингвистики и иноязычной деловой коммуникации ФГБОУ ВО «Самарский государственный экономический университет», г. Самара

lkap@inbox.ru



Мартынова Ольга Николаевна,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков и русского как иностранного ФГАОУ ВО «Самарский национальный исследовательский университет имени академика С. П. Королева», г. Самара

mart-olga@yandex.ru

Геймификация в высшем профессиональном экономическом образовании

Аннотация. Именно сегодня в вузы приходит получать высшее образование поколение миллениалов, или поколение Y, отличающееся глубокой сопричастностью к цифровыми технологиям. Актуальность данного исследования обусловлена тем, что в последние годы проблема повышения уровня подготовки специалистов с высшим профессиональным экономическим образованием встала очень остро. Сегодня обучение должно быть развлекательным, а обучающиеся должны оставаться высоко мотивированными. Данное исследование имеет своей целью дать ответ на вопрос, может ли внедрение геймификации в систему высшего профессионального экономического образования повысить уровень подготовки специалистов и каким образом. Методологическую основу данного исследования составляет совокупность методов научного познания, среди которых основное место занимают анализ литературы по проблеме исследования, педагогический эксперимент, анкетирование, беседы и методы математической статистики. Результатом исследования стал вывод о том, что внедрение геймификации в систему высшего профессионального образования способно улучшить степень подготовки обучающихся по следующим параметрам: повышение интереса студентов к приобретению знаний; усиление стремления овладеть профессиональными знаниями и профессионально важными умениями не только для получения личной выгоды в будущем; снижение стремления приобрести диплом при формальном усвоении знаний; повышение способности студентов к ориентации в меняющемся рыночном пространстве; развитие способности обучающихся принимать самостоятельные решения в условиях риска и неопределённости; развитие умения находить оригинальные профессиональные решения; формирование коммуникативных и социально-адаптивных качеств у обучающихся.

Ключевые слова: высшее профессиональное образование, модернизация образования, игровые технологии, геймификация, игрофикация, мотивация, таблица лидеров.

Раздел: (01) отдельные вопросы сферы образования.

Что наша жизнь? Игра! Игра как замкнутая формальная система, в которую человек входит добровольно, получая на выходе бонусы и удовольствие. Игра как способ усвоения накопленного человеческого знания в увлекательной манере.

Именно сегодня в экономические вузы приходит получать высшее образование поколение миллениалов, или поколение Y, отличающееся глубокой сопричастностью к

цифровым технологиям. Поколение, которому трудно усидеть за чтением «Капитала» К. Маркса, за написанием длинных конспектов и прослушиванием монотонных лекций. Поколение, черпающее информацию из Всемирной паутины, имеющее возможность проходить стажировки по всему миру, говорящее на нескольких иностранных языках и готовое по окончании университета работать в различных международных компаниях.

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что в последние годы проблема повышения уровня подготовки специалистов с высшим профессиональным экономическим образованием встала очень остро. Сегодня обучение должно быть развлекательным, а обучающиеся должны оставаться высоко мотивированными. Основной целью высшего образования сегодня признается не только подготовка специалиста, но и «воспитание профессионала» [1]. Мы осознаем, что геймификация, рассматриваемая нами как включение игровых приемов в курсы, тренинги в частности и в обучение в целом, способна решить проблему подготовки и конкурентоспособности на рынке труда высококвалифицированных кадров.

Многие исследователи обращались к теме геймификации: К. Вербх и Д. Хантер [2], Г. Зикерманн и Д. Линдер [3], Й. МакГонигал [4], К. Карр [5], Р. Костер [6], К. Сален [7], Л. Шелдон [8], Б. Ривез [9], Дж. П. Джи [10], Л. В. [Капустина 11] и др.

Однако недостаточно хорошо изученной и освещенной остается проблема применения принципов геймификации в высших учебных заведениях экономического профиля. Интерес авторов к проблеме внедрения геймификации в высшее профессиональное образование вызван ее безусловной значимостью для эффективной профессиональной деятельности выпускников. Данное исследование имеет своей целью дать ответ на вопрос, может ли внедрение геймификации в систему высшего профессионального образования повысить уровень подготовки специалистов и каким образом.

В ходе исследования решались следующие задачи:

- 1) выбор экспериментальной группы студентов;
- 2) проведение занятий традиционным способом, базирующимся на информационно-иллюстративной деятельности обучающего и репродуктивной деятельности студента, и занятий с внедрением элементов геймификации (очки, бейджи, таблицы лидеров, аккаунты в социальных сетях, постоянная обратная связь, квесты);
- 3) анализ и обобщение результатов экспериментальной работы.

В методологическую основу данного исследования положена совокупность методов научного познания: анализ литературы по проблеме исследования, педагогический эксперимент, анкетирование, беседы и методы математической статистики.

Базой исследования стал Самарский государственный экономический университет (СГЭУ).

Этапы исследования

1-й этап – создание экспериментальной группы студентов на базе Самарского государственного экономического университета, в которой обучение велось посредством информационно-иллюстративной деятельности обучающего и репродуктивной деятельности обучающегося.

2-й этап – обучение студентов экспериментальной группы с внедрением элементов геймификации (очки, бейджи, таблицы лидеров, аккаунты в социальных сетях, постоянная обратная связь, квесты).

3-й этап – анализ и обобщение результатов педагогического эксперимента.

Оценочные критерии

Оценка эффективности внедрения геймификации в учебный процесс включала в себя определение уровня развития мотивационной сферы студента и уровень его профессиональной подготовки.

Ход и описание эксперимента

В процессе первого этапа педагогического эксперимента после обучения студентов традиционными способами была проведена диагностика уровня развития мотивационной и профессиональной сфер студентов экспериментальной группы, состоящей из 50 человек (направление подготовки 38.03.02 «Менеджмент»). Авторами была применена методика изучения мотивации обучения в вузе Т. И. Ильиной, а также серия ролевых деловых игр.

На основании полученных результатов было установлено, что у студентов после ведения занятий традиционными способами уровень сформированности мотивационной сферы довольно низок: стремление получить диплом, не затрачивая при этом особых интеллектуальных усилий, и стремление к поиску легких путей при сдаче экзаменов и зачетов превалирует над стремлением к приобретению профессиональных навыков и умений.

После проведения серии ролевых деловых игр нами был выявлен низкий уровень ориентации студентов в меняющемся рыночном пространстве; неспособность обучающихся принимать самостоятельные решения в условиях риска и неопределенности; неумение находить оригинальные решения; отсутствие коммуникативных и социально-адаптивных свойств.

Опытно-экспериментальная работа на втором этапе проводилась в соответствии с учебным планом в процессе изучения следующих дисциплин: «Иностранный язык», «Деловой иностранный язык», «Профессиональный иностранный язык». В процессе преподавания авторами исследования были внедрены элементы геймификации в процесс обучения. Под игровыми элементами нами подразумеваются базовые составляющие игр (очки, бейджи, таблицы лидеров, аккаунты в социальных сетях, постоянная обратная связь, квесты).

Учебный процесс строится как игра: задания, получаемые студентами, оформляются как квесты, которые они сами должны для себя найти и решить, как их выполнить. Само выполнение задания – награда для обучающегося с системой баллов, бейджей и таблиц лидеров. Данные этих бейджей и таблиц лидеров публикуются студентами в своих аккаунтах в социальных сетях и/или в аккаунте преподавателя, созданном специально для получения обратной связи со всеми участниками игры.

Стоит отдельно отметить, что, проходя обучение с элементами геймификации, студенты одновременно выходят за пределы игры и реализуют цели, связанные с другими социальными практиками. Задания создаются путем задействования знаний и умений обучающихся из разных предметных областей (иностранные языки, экономика, менеджмент, межкультурная коммуникация и т. д.).

Приведем пример игры «Расширь своё производство – построй завод в...». Студенты разбиваются на команды и создают свою виртуальную компанию:

- предоставляют информацию о работе данной организации и о странах, в которых компания ведет экономическую деятельность;
- дают информацию о корпоративной этике компании и об обычаях страны;
- выбирают город для постройки завода и аргументируют свой выбор, подтверждая его графиками, таблицами, фотографиями, которые выкладываются в социальную сеть для обсуждения, одобрения и критики со стороны других участников игры;
- готовят план переговоров с партнерами, учитывая все межкультурные и межнациональные особенности;
- – пишут бизнес-план;
- проводят переговоры с одной из команд, представляющей деловых партнеров (в случае, если завод строится за рубежом, переговоры проводятся на иностранном языке);
- вступают в битву за принятие ключевых решений с командами-соперниками.

За решение экономических, коммуникативных, социальных задач в ходе данной игры команды получают баллы.

На первом этапе эксперимента после обучения традиционными способами был проведен анализ мотивационной составляющей и профессиональной подготовки студентов экспериментальной группы из 50 человек, который показал довольно низкий уровень сформированности данных сфер у обучающихся (табл. 1).

Таблица 1

**Показатели уровня сформированности мотивационной
и профессиональной сфер студентов
после обучения традиционными способами**

| <i>Критерии</i> | <i>Количество студентов в экспериментальной группе, обладающих данными критериями (чел.)</i> |
|---|--|
| Стремление приобрести диплом при минимальных затратах умственных сил | 26 |
| Стремление овладеть профессиональными навыками и умениями | 17 |
| Способность к ориентации в меняющемся рыночном пространстве | 15 |
| Способность принимать самостоятельные решения в условиях риска и неопределенности | 20 |
| Умение находить оригинальные решения | 19 |
| Наличие коммуникативных и социально-адаптивных свойств | 25 |

Количество студентов, имеющих низкий уровень мотивационной активности, которые стремились лишь приобрести диплом о высшем образовании, составляло 52%. Стремление овладеть профессиональными знаниями и умениями доминировало лишь у 34% обучающихся с учетом того, что у 19% профессиональные знания выступали только как средство достижения личного благополучия. Анализ проведенных ролевых деловых игр продемонстрировал довольно низкий процент достижения поставленных в игре целей – 38%.

Аналогичный контроль мотивационной активности студентов и их профессионального мастерства был осуществлен нами после использования в процессе обучения элементов геймификации (табл. 2).

Таблица 2

**Показатели уровня сформированности мотивационной
и профессиональной сфер студентов
после внедрения элементов геймификации в обучение**

| <i>Критерии</i> | <i>Количество студентов в экспериментальной группе, обладающих данными критериями (чел.)</i> |
|---|--|
| Стремление приобрести диплом при минимальных затратах умственных сил | 40 |
| Стремление овладеть профессиональными навыками и умениями | 32 |
| Способность к ориентации в меняющемся рыночном пространстве | 39 |
| Способность принимать самостоятельные решения в условиях риска и неопределенности | 44 |
| Умение находить оригинальные решения | 39 |
| Наличие коммуникативных и социально-адаптивных свойств | 41 |

Авторами исследования была выявлена положительная динамика в повышении уровня мотивации обучающихся на 28% – до 80% – и в увеличении на 30% количества студентов, готовых к овладению профессиональными знаниями и профессионально важными качествами – до 64%. Процент достижения заявленных целей при проведении ролевых деловых игр увеличился на 31% – до 69%.

Результаты экспериментальной работы свидетельствуют об эффективности внедрения элементов геймификации в профессиональное экономическое образование.

Основная предпосылка, способствующая повышению уровня мотивации в обучении и уровня профессиональных навыков у студентов, – внедрение в процесс высшего профессионального образования элементов геймификации (очки, бейджи, таблицы лидеров, аккаунты в социальных сетях, постоянная обратная связь, квесты).

Данное исследование показало, что внедрение геймификации в систему высшего профессионального образования способно изменить уровень подготовки специалистов следующим образом:

- повысить уровень интереса студентов к приобретению знаний;
- усилить стремление овладеть профессиональными знаниями и профессионально важными умениями не только для получения личной выгоды в будущем;
- снизить стремление приобрести диплом при формальном усвоении знаний;
- повысить способность студентов к ориентации в меняющемся рыночном пространстве;
- развить способность обучающихся принимать самостоятельные решения в условиях риска и неопределенности;
- научить находить оригинальные профессиональные решения;
- развить коммуникативные и социально-адаптивные качества у обучающихся.

Авторы исследования готовы к рассмотрению противоположной точки зрения со стороны противников геймификации в образовании, апеллирующих к следующим тезисам:

- геймификация не может работать вечно во всех областях образования и способна быстро надоесть;
- иногда использование элементов геймификации технически сложно;
- цели в процессе игры задает не игрок, а преподаватель;
- в жизни не всегда есть право на ошибку, которое существует в игре;
- обучение само по себе игра, следовательно, дополнительно «игрофицировать» этот процесс не следует.

Однако, по нашему мнению, потенциал геймификации в профессиональном образовании огромен и отказываться от него было бы нелогичным. После проведенного педагогического эксперимента и полученных результатов авторы исследования настаивают на необходимости критически относиться к существующим сейчас и будущим проектам по геймификации обучения и осознавать цели и задачи использования игрофикации в профессиональном образовании.

Ссылки на источники

1. Капустина Л. В. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Самарский государственный педагогический университет. – Самара, 2006. – С. 3.
2. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – М.: «Манн» : «Иванов и Фербер», 2014.
3. Зикерманн Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе. – М.: «Манн» : «Иванов и Фербер», 2014.
4. McGonigal J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. – New York, 2011.
5. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education, 2012.
6. Koster R. A Theory of Fun for Game Design, 2004.

7. Salen K. Rules of Play: Game Design Fundamentals, 2003.
8. Sheldon L. The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game, 2011.
9. Reeves B. Total Engagement: How Games and Virtual Worlds Are Changing the Way People Work and Businesses Compete, 2009.
10. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy, 2004.
11. Капустина Л. В. Применение видеоигр в методике обучения деловому иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 3 (март). – С. 46–50. – URL: <http://e-koncept.ru/2013/13054.htm>.

Liubov Kapustina,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Linguistics and Foreign Languages Business Communication Chair, Samara State University of Economics, Samara

lkap@inbox.ru

Olga Martynova,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Foreign Languages and Russian as a Foreign Language Chair, Samara National Research University named after academician S.P. Korolev, Samara

mart-olga@yandex.ru

Gamification in higher professional economic education

Abstract. The thematic justification of this study is due to the fact that in recent years the problem of improving the training level of specialists with higher professional economic education has become of high priority. Today, training should be entertaining, and students should remain highly motivated. This study aims to answer the question whether the using of gamification in the system of higher professional economic education could improve the training level of specialists and how. The methodological basis of this study is a set of methods of scientific knowledge, among which the main place is occupied by the analysis of literature on the problem of the research, pedagogical experiment, questioning and methods of mathematical statistics. The result of the study is the conclusion that the implantation of gamification in the system of higher professional education could improve the degree of training of students upon many parameters.

Key words: higher professional education, modernization of education, gamification, gaming, gameplay, motivation, leader table.

References

1. Kapustina, L. V. (2006). *Avtoreferat dissertacii na soiskanie uchenoj stepeni kandidata pedagogicheskikh nauk*, Samarskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet, Samara, p. 3 (in Russian).
2. Verbah, K. & Hanter, D. (2014). *Vovlekaj i vlastvuj. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa*, "Mann", "Ivanov i Ferber", Moscow (in Russian).
3. Zikermann, G. & Linder, D. (2014). *Gejmifikacija v biznese*, "Mann", "Ivanov i Ferber", Moscow (in Russian).
4. McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York (in English).
5. Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (in English).
6. Koster, R. (2004). *A Theory of Fun for Game Design* (in English).
7. Salen, K. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (in English).
8. Sheldon, L. (2011). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game* (in English).
9. Reeves, B. (2009). *Total Engagement: How Games and Virtual Worlds Are Changing the Way People Work and Businesses Compete* (in English).
10. Gee, J. P. (2004). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy* (in English).
11. Kapustina, L. V. (2013). "Primenenie videoigr v metodike obuchenija delovomu inostrannomu jazyku", *Nauchno-metodicheskij jelektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 3 (mart), pp. 46–50. Available at: <http://e-koncept.ru/2013/13054.htm> (in Russian).

Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук,
главным редактором журнала «Концепт»

| | | | |
|---|----------|--|----------|
| Поступила в редакцию <i>Received</i> | 31.08.17 | Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i> | 10.09.17 |
| Принята к публикации <i>Accepted for publication</i> | 10.09.17 | Опубликована <i>Published</i> | 29.10.17 |



www.e-koncept.ru

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2017

© Капустина Л. В., Мартынова О. Н., 2017