

УДК 378.091.147

## **ИГРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

**Т. О. Метечко**

УО «Гродненский государственный аграрный университет»  
(Республика Беларусь, 230008, г. Гродно, ул. Терешковой, 28; e-mail:  
miatsechka@yandex.ru)

Аннотация. В данной статье автор рассматривает значение игровых образовательных технологий и возможности их использования в высшей школе. Автор уделяет внимание положительным и отрицательным последствиям использования игр в сфере образования. Ключевые слова: высшая школа, геймификация, игра, игроголизм, образование, педагогика, педагогический процесс, технология.

## **GAME EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN HIGHER SCHOOL**

**T. O. Metechko**

EI «Grodno State Agrarian University» (Republic of Belarus, Grodno,  
230008, 28 Tereshkova st.; e-mail: miatsechka@yandex.ru)

Summary. In this article, the author examines the importance of educational gaming technologies and the possibility of their use in higher education. The author pays attention to the positive and negative consequences of using games in education.

Key words: high school, gamification, game, game addiction, education, pedagogy, pedagogical process, technology.

На разных этапах развития общества и становления высшей школы педагогическая деятельность требовала использования различных образовательных технологий. Особый интерес для теории и практики педагогической деятельности представляют игровые технологии ввиду их необычности, разнообразия, многофункциональности и многозадачности. Распространение игровых технологий обусловлено также социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Игровые образовательные технологии широко использовались в обучении и воспитании детей дошкольного, младшего, среднего и старшего школьного возраста (реализуя воспитательную, учебную, общественно—полезную и учебно-профессиональную деятельность), однако и в практике после школьного образования игровые методы получают все большее распространение. Так, в последнее время в

образовательном процессе высших учебных заведений используют деловые, ролевые и компьютерные игры.

Не смотря на то, что игры позволяют в увлекательной форме развивать у учащихся ценные качества (внимание, самоконтроль, наблюдательность, сообразительность, настойчивость и др.), не всякий учебный материал возможно и целесообразно изучать с использованием игровой технологии (например, ввиду тематической насыщенности и важности дисциплины).

Кроме того, применение игровой технологии ограничено временем проведения занятия. Для проведения деловой игры не всегда может быть достаточно двух академических часов, поскольку требуется время на разъяснение участникам правил игры, постановку игрового задания, распределение функций (ролей) между участниками, проведение самой игры и оценку ее результатов. Прерывание игры может привести к потере ее логической нити, снижению эмоциональности и увлеченности участников, игнорированию правил игры и т.д., в результате чего учебная цель может быть не достигнута (полностью либо частично).

С развитием компьютерной техники среди учащихся значительно вырос интерес к компьютерным играм, которые среди прочих, могут носить и образовательный характер. Так, например, весьма полезными в образовательном процессе могут быть имитационные игры (симуляторы), управленческие и другие.

Примечательным является то, что деловую или ролевую игру преподаватель может организовать самостоятельно, потратив на это определенное количество времени и приложив значительные усилия, чего нельзя сказать о компьютерных играх.

Учащимися игровые технологии в образовании воспринимаются с большим энтузиазмом, поскольку с помощью игр можно скрыть некоторые пробелы в знаниях (действовать в игре можно интуитивно или быть в тени более подготовленных участников), в игровой форме получить полезную информацию и приобрести навыки, и, что не редко, скоротать время на «скучной» дисциплине.

Отметим, что учащиеся, будучи приглашенными к игре единожды, будут ждать повторения подобного опыта в будущем. Это соответствует естественному нежеланию многих студентов прилежно учиться, выполнять задания, проводить исследования и т.д. и стремиться к получению желаемого результата (каковым зачастую является положительная оценка или отметка о зачете, а не компетенции) более легким путем (учиться играя прощ).

Возрастающий интерес к играм, особенно компьютерным, заставляет говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования. Многие исследователи весьма настороженно относятся к этому тренду, поскольку к настоящему времени достаточно ясными являются механизмы и методы игрового обучения, а не способы адаптации игр к специфике образовательного процесса в высшей школе. Кроме того, обучающих игр, связанных с освоением профессий не так много. В этой связи использование игровых технологий при профессиональной подготовке не всегда уместно.

Увлечение игровыми технологиями в образовательном процессе может стать причиной такого негативного явления, как «игроголизм», когда игра превращается для человека в единственное пространство действия. Повторяющиеся типы заданий, проработанные шаблоны их разрешения создают иллюзию успешности участников игры вне ее пространства (в реальности), что в действительности может оказаться совершенно иным.

Таким образом, игровые образовательные технологии в высшей школе не всегда возможны и уместны, а увлечение ими может быть весьма опасным для будущего специалиста. В этой связи считаем более приемлемым использование в высшей школе игровых задач, которые требуют меньше времени на организацию, выполнение и оценку результатов (точечная геймификация). Применение отдельных элементов геймификации в образовательном процессе позволит разнообразить его, сделать дисциплину более запоминающейся, повысить уровень остаточных знаний и при этом минимизировать возможность развития игроголизма.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
2. Зайцев, В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.
3. Метечко, Т.О. О массовости и коммерциализации высшего образования в Республике Беларусь/ Т.О. Метечко // Перспективы развития высшей школы : материалы XI Международной науч.-метод. конф. / редкол.: В. К. Пестис [и др.]. – Гродно : ГГАУ, 2018. – С. 82-85.
4. Парпиев, О.Т. Педагогические игры и их возможности в профессиональном обучении / О. Т. Парпиев, Э. Д. Иманназаров // Проблемы и перспективы развития образования : материалы II Международной науч. конф. (г. Пермь, май 2012 г.). — Пермь : Меркурий, 2012. — С. 149-150.
5. Прач, Н.А. Возможности и опасности геймификации учебного процесса [Электронный ресурс] / Н.А. Прач // Международный научно-популярный журнал. – Режим доступа: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=2741>. – Дата доступа: 15.01.2021 г.