

педагогика и психология: материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 120-летию со дня рождения Л.С. Выготского (Москва, 7–8 июня 2016 года). – М.: Изд-во Московского психолого-социального университета, 2016. – 816 с.

12. Широбокова Т.С. *Организация и проведение исследовательской деятельности обучающихся в образовательных учреждениях системы. Научные исследования в образовании.* – М. – 2011.

13. Davis B.G. (1993). *Tools for Teaching.* San Francisco: Jossey-Bass / B.G. Davis.
<http://www.dean.usma.edu/DEAN/images/academicprogram.gif> 03.05.02ю

14. Einav Aizikovich-Udi, John Star. *Students' Use of Technology and their Perceptions of its Usefulness in Higher Education: An International Comparison.* April 2022 Journal of Computer Learning DOI:10.1111/jcal.12678

15. Hutmacher Walo. *Key competencies for Europe // Report of the Symposium Berne, Switzerland*

16. Law Student Research Competency Principles. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://researchcompetency.wordpress.com/2011/02/28/26.15.12.2011>.

17. Leida Talts, Airi Kukk, Mare Tuisk, Merli Kaljuve. *Design for learning and teaching in the context of value education.* December 2012. Procedia – Social and Behavioral Sciences 45:75-83. DOI: 10.1016/j.sbspro.2012.06.544

18. Timothy Teoh & other. *Factors Influencing University Students' Intention to Use Moodle: A Study in Macau January 2019.* Educational Technology Research and Development 67(2) DOI:10.1007/s11423-019-09650

УДК 37.013.32+37.012

Е.В. Богданова, к.п.н., доцент
Новосибирский государственный педагогический университет,
г. Новосибирск, Россия

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ EDUTAINMENT В ПОДГОТОВКЕ ВОЖСТАХ

Исследование реализуется победителем Конкурса на предоставление грантов преподавателям магистратуры благотворительной программы «Стипендияльная программа Владимира Потанина» Благотворительного фонда Владимира Потанина.

Аннотация. Внедрение профессионального стандарта «Специалист участвующий в организации жизнедеятельности детского коллектива (вожатый)» существенно поменяло требования не только к самому специалисту, но и к его подготовке, что вызвало необходимость поиска таких приемов и форм обучения вожатых, которые бы в полной мере отвечали как требованиям стандарта, так и запросам конкретных организаций отдыха детей и их оздоровления. Одной из таких активно развивающихся сегодня технологий является Edutainment. Современные технологии геймификации и игройфикации способны решать широкий круг задач: адаптировать новых сотрудников; мотивировать и вовлечь персонал в командную работу; обучить работников необходимым умениям и навыкам; избежать текучки кадров; повысить производительность труда работников; сплотить коллектив. Решающий момент в успехе образовательно-развлекательной модели – баланс между игровым стимулом и образовательной стратегией. Цель проведенного исследования состоит в выявлении и обосновании педагогических условия применения технологии Edutainment в подготовке вожатских кадров. Проведенное исследование включало в себя обзор имеющихся образовательных игр для подготовки вожатых; анализ сформированности компетенций участников конкурсов профессионального мастерства вожатых; интервью с руководителями школ подготовки вожатых. Методы исследования: теоретические, направленные на анализ зарубежной литературы по тематике Edutainment, методической и социально-

педагогической литературы по проблеме исследования; эмпирические: сравнительный анализ имеющихся образовательных продуктов по подготовке кадров для сферы детского отдыха; анализ результатов сформированности компетенций вожатых, прошедших подготовку с использованием технологий игрофикации; интервью с руководителями школ вожатых и детских лагерей. Результаты исследования. В процессе исследования были выявлены и обоснованы педагогические условия, при которых технология *Edutainment* будет выступать результативной технологией подготовки вожатских кадров, такие как: соблюдение баланса применения традиционных технологий и технологии геймификации и разработке инструментов *Edutainment* под запрос конкретной организации отдыха детей и их оздоровления. В результате исследования были сформулированы методические рекомендации по использованию технологии *Edutainment* для подготовки вожатых в организациях отдыха детей и их оздоровления, которые могут быть использованы заместителем директора лагеря и руководителями, отвечающими за вопросы подготовки вожатских кадров.

Ключевые слова: подготовка вожатых, компетенции, геймификация, технология *Edutainment*

*E.V. Bogdanova, PhD, Associate Professor
Novosibirsk State Pedagogical University,
Novosibirsk, Russia*

USING EDUTAINMENT TOOLS IN THE PREPARATION OF COUNSELORS

The research is being implemented by the winner of the Competition for grants to graduate teachers of the Vladimir Potanin Scholarship Program of the Vladimir Potanin Charitable Foundation.

Abstract. The introduction of the professional standard “Specialist involved in the organization of the life of the children's collective (counselor)” has significantly changed the requirements not only for the specialist himself, but also for his training, which necessitated the search for such techniques and forms of training counselors that would fully meet both the requirements of the standard and the needs of specific organizations for children's recreation and their recovery. One of such actively developing technologies today is *Edutainment*. Modern gamification and gamification technologies are able to solve a wide range of tasks: to adapt new employees; to motivate and involve staff in teamwork; to train employees in the necessary skills and abilities; to avoid staff turnover; to increase employee productivity; to rally the team. The crucial moment in the success of the educational and entertainment model is the balance between the game incentive and the educational strategy. The purpose of the study is to identify and substantiate the pedagogical conditions for the use of *Edutainment* technology in the training of counselors. The conducted research included a review of the available educational games for the preparation of counselors; an analysis of the formation of competencies of participants in professional skills competitions of counselors; interviews with the heads of schools for the preparation of counselors. Research methods: theoretical, aimed at analyzing foreign literature on the subject of *Edutainment*, methodological and socio-pedagogical literature on the problem of research; empirical: comparative analysis of available educational products for training personnel for the field of children's recreation; analysis of the results of the formation of the competencies of counselors who have been trained using gamification technologies; interviews with the heads of counselors' schools and children's camps. The results of the study. In the course of the research, pedagogical conditions were identified and justified under which the *Edutainment* technology will act as an effective technology for training counselors, such as: maintaining a balance between the use of traditional technologies and gamification technology and the development of *Edutainment* tools at the request of a specific organization of children's recreation and their recovery. As a result of the study, methodological recommendations were formulated on the use of *Edutainment* technology for the training of counselors in organizations for chil-

dren's recreation and their recovery, which can be used by the deputy director of the camp and managers responsible for the training of counselors.

Keywords: preparation of counselors. competencies, gamification, Edutainment technology

Введение. Edutainment – это технология, посредством которой происходит обучение через игру, ее цель сделать процесс обучения легким и непринужденным за счет включения в себя сразу несколько областей: интерактивные игры, симуляции, цифровые игры, видеоигры и т. д. Решающий момент в успехе образовательно-развлекательной модели – баланс между игровым стимулом и образовательной стратегией.

Принято считать, что технология Edutainment предназначена для трех сегментов, в зависимости от своих целей [1]. Существует Edutainment-kid – технология, включающая в себя игровые продукты, цель которых – развитие знаний и творческих способностей детей до 8 лет, в основном, эти продукты рассчитаны на детское любопытство. Второй сегмент – образовательный, рассчитанный на школьный возраст, в данном случае, технология Edutainment выступает как вспомогательный элемент к основной образовательной программе. Данные игровые продукты, в основном, сопровождают процесс обучения школьника, повышая его уровень мотивации и вовлеченность в образовательный процесс. И, наконец, третий сегмент – искусство. Это сегмент, включающий в себя игровые продукты, которые предоставляют альтернативные пути формирования различных культурных навыков: художественных, литературных (писательских), театральных и т. д. Все эти три сегмента могут быть реализованы не только в онлайн-формате (непосредственно живые игры, когда люди находятся рядом друг с другом), но и посредством специальных видеоигр на компьютерах или же через Интернет в режиме онлайн [2, 3, 4].

Степень изученности темы. Проблемы управления персоналом, развития технологий управления персоналом, а также технологий обучения сотрудников представлены в трудах В.В. Авдеева, В.В. Кафидова, Ф. Кеннета, Т.В. Зайцевой, А.В. Кириллова, М.В. Винichenko, С.А. Макушкина и др. Аналитический обзор практик использования игровых технологий в обучении, и в частности, технологии Edutainment представлен в трудах М.В. Озеровой, К.В. Павленко, Р. Белла, К. Фу, Г. Бакстера, А. Кларка, Дж. Эрнста, Т. Конноли.

Вопросы, связанные с подготовкой вожатских кадров, представлены в работах О.А. Голубовой, Л.А. Бабицкой, М.М. Борисовой, Н.П. Павловой, М.А. Мазниченко и др.

Понятие Edutainment в зарубежной и отечественной педагогике рассмотрено в работах О.О. Дьяконовой, Н.А. Кобзевой, Ф. Короны, К. Коцарелли, С.Г. Косарецкого, М.А. Кудрявцевой и др.

Анализ теоретической литературы по проблеме исследования и ее актуальность позволяет зафиксировать противоречие между имеющимся запросом на использование технологии Edutainment в подготовке специалистов к профессиональной деятельности, с одной стороны, и не достаточным использованием этой технологии на практике – с другой. Разрешение данного противоречия сдерживается недостаточным изучением технологии Edutainment в отечествен-

ной науке и недостаточным распространением данной технологии в педагогической практике. Это актуализирует потребность в осуществлении специального исследования по изучению технологии Edutainment и внедрению ее в процесс подготовки вожатских кадров.

Цель проведенного исследования состоит в выявлении и обосновании педагогических условиях применения технологии Edutainment в подготовке вожатских кадров.

Методы исследования:

– теоретические, направленные на анализ зарубежной литературы на тему Edutainment, отечественной литературы, посвященной вопросам управления персоналом, методической и социально-педагогической литературы по проблеме исследования;

– эмпирические: сравнительный анализ имеющихся образовательных продуктов по подготовке кадров для сферы детского отдыха; анализ результатов сформированности компетенций вожатых, прошедших подготовку с использованием технологий игрофикации; интервью с руководителями школ вожатых и лагерей;

Результаты исследования.

Технология Edutainment, как оригинальная концепция объединения образования и развлечения – это возможность придать традиционному процессу обучения больше динамики и интереса. Технологию Edutainment можно использовать в подготовке вожатских кадров на трех основных этапах:

На этапе подготовки с помощью технологии Edutainment можно обучать будущих вожатых с помощью специальных игр научить вожатых решать проблемные ситуации в кратчайшие сроки, познакомить их с ценностями и правилами лагеря, а также развить их эмоциональный интеллект [9].

На этапе адаптации вожатых, начинающих свою профессиональную деятельность в конкретном детском оздоровительном лагере, можно использовать технологию Edutainment: с помощью различных квестов, кей-игр, чек-листов, стратегических игр можно адаптировать вожатых к своей работе, познакомить их с территорией лагеря, с персоналом и с нормами лагеря [2].

На этапе сопровождения, технология Edutainment, способна помочь развивать профессиональные компетенции вожатого, сохранить мотивации, содействовать преодолению профессиональных дефицитов и деформаций [5].

Использование технологии Edutainment на всех трех этапах возможно, если: во-первых соблюдается баланс применения традиционных технологий и технологии геймификации и во-вторых, необходимостью разработки инструментов Edutainment под конкретный запрос того или иного детского лагеря [7].

В течение 2021 года нами было проведено практическое изучение опыта применения технологии Edutainment для подготовки вожатых. Проведенное исследование использования технологии Edutainment в подготовке вожатых включало в себя обзор имеющихся образовательных игр для подготовки вожатых; анализ результатов участников конкурсов вожатских компетенций; интервью с руководителями школ подготовки вожатых.

На первом подготовительном этапе нами был проведен обзор практического применения технологии Edutainment для подготовки вожатых посредством анализа существующих практик применения технологий Edutainment и интервью с руководителями детских лагерей и школ подготовки вожатых. Активно в практике деятельности детских лагерей Новосибирской области используются стратегические игры, такие как: «Тест-драйв для вожатых» (авторы А И А. Байкаловы) и «Вожатские задачи» (автор Г. Кудашов) [7]. Данные игры позиционируются в качестве тренажера для развития навыков и умений, необходимых вожатым для своей профессиональной деятельности, к тому же, они по своей форме способна заменить специальные тренинги для этих целей.

Использование в процессе подготовки подобных игр позволяет решать следующие задачи: сокращение времени для освоения необходимых вожатому навыков и умений; сокращение расходов на образовательные курсы для вожатых, их транспортировку и питание (в настольную игру удобно играть в любом месте); передача опыта более опытных вожатых новичкам; создание «верного» видения основ вожатской работы, усвоение ценностей лагеря; возможность для опытных вожатых увидеть новые способы решения каких-либо проблем или педагогических ситуаций [7].

На базе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Новосибирский государственный педагогический университет» (ФГБОУ ВО «НГПУ») в декабре 2019 года был проведен проект «Edutainment: образование с увлечением» [6] по разработке компетентностных игр для подготовки студентов к вожатской деятельности в условиях вуза, результатом которого стало создание 8 компетентностях игр для предмета «Основы вожатской деятельности».

Стоит отметить, что использование специальных образовательных игр для подготовки вожатских кадров получает все большее распространение среди руководителей лагеря. Это подтверждают проведенные нами интервью с руководителями детских лагерей: по их мнению, именно обучающие игры способны адаптировать будущих вожатых к своей профессиональной деятельности, они позволяют создать педагогические ситуации, которые могут произойти в лагере[2].

Представленные игры выступают в качестве дополнения к процессу обучения вожатых, они не направлены полностью заменить процесс подготовки вожатских кадров, они направлены на решения определенных задач: знакомство с ценностями лагеря, развитие эмоционального интеллекта, решение проблемных ситуаций в кратчайшие сроки, установление напарнических отношений, освоение основных технологий работы вожатого [8].

На втором этапе исследования нами был проведен анализ сформированности компетенций вожатых – участников Открытого чемпионата компетенций вожатых. Для исследования были выбраны конкурсные работы участников в случайном порядке в количестве 50 работ.

Первое конкурсное задание «Знаю, как». В этом задании участник должен был решить педагогический кейс, а также предложить схему самого решения. Анализ решений, представленных участниками, показал, что участники лучше всего способны обосновывать предложенное решение с точки зрения теорети-

ческих основ педагогики и психологии – 72 % и в меньшей степени с точки зрения практического применения.

Вторым конкурсным заданием был «Методический конструктор», направленный на создание участником методической разработки конкретного мероприятия. Результаты данного конкурсного испытания показали, что у большинства конкурсантов способы организации мероприятия имеют высокое качество и достаточно разнообразны, но лишь 30 % участников вышли за рамки стандарта и предложили дополнительные варианты с учетом возможных рисков.

Таким образом, конкурсанты знакомы с разнообразными способами организации мероприятия и требованиями организации безопасности для детей, но при этом у них отмечается низкий уровень методического творчества, а также неспособность определить значимость мероприятия для детей, а без четкого понимания результатов проведения мероприятия невозможно грамотно сформировать задачи и цели проведения мероприятия.

Конкурсные испытания, связанные с практической деятельностью вожатого и непосредственным взаимодействием с детьми, показали следующие результаты (рис. 1)

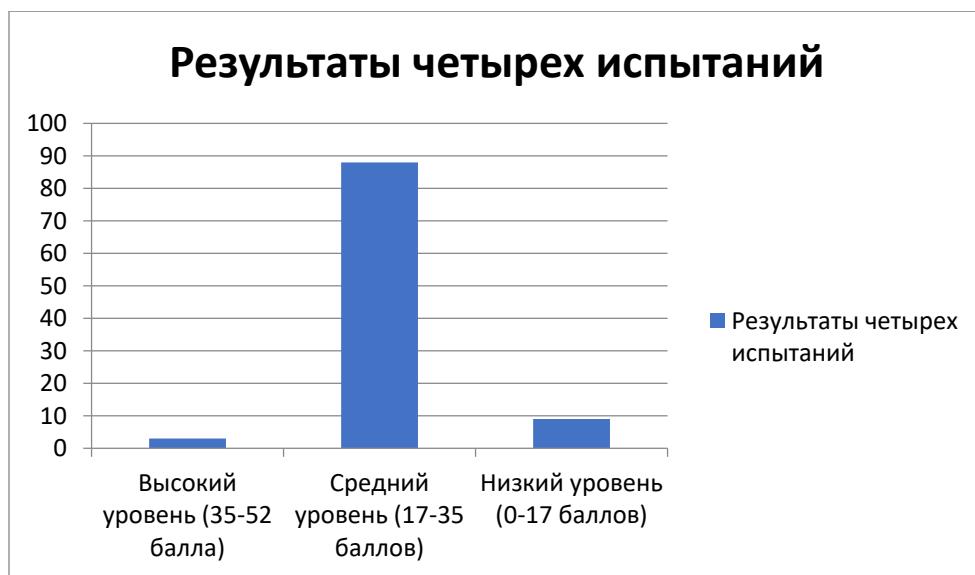


Рисунок 1. Результаты практических конкурсных испытаний

Таким образом, подавляющая часть вожатых (88 %) имеет средний уровень компетенций, стоит отметить, что в данном конкурсе участвовали вожатые, занимающие активную позицию. Если же сделать такой конкурс в обычном среднестатистическом лагере, то, возможно, результаты будут иными. Анализируя полученные результаты, можно сделать вывод о том, что деятельностные компетенции у вожатых сформированы недостаточно. Вместе с тем, именно практические навыки необходимы вожатым для выполнения успешной профессиональной деятельности: уметь придумывать и проводить игры, планировать смену, подготавливать отряд к мероприятиям и разрешать конфликтные ситуации в отряде.

В ходе традиционных лекций и семинаров трудно сформировать у будущих вожатых вышеперечисленные компетенции, однако, именно игровые технологии, и, в частности, технология Edutainment, способны сформировать данные компетенции у вожатых при помощи их практического использования в процессе игры. Таким образом, можно сказать, что при подготовке вожатых к профессиональной деятельности наблюдается разрыв между теорией и практикой. Специальные образовательные игры способны этот разрыв устраниить и научить будущих вожатых необходимым навыкам и умениям.

На третьем этапе практического исследования нами были сформулированы методические рекомендации по использованию технологии Edutainment в подготовке вожатских кадров, потому что именно игровые технологии максимально приближают процесс обучения к практической деятельности. В качестве таким рекомендаций мы выделяем: обучение самих руководителей организаций детского отдыха и оздоровления технологиям управления персоналом в формате геймификации; продвижение и популяризацию имеющихся игр на развитие вожатских компетенций в процессы подготовки вожатых, и знакомство с этими играми руководителей, отвечающих за вопросы подготовки вожатских кадров; создание современных инструментов геймификации не только для подготовки вожатых, но и для их адаптации и мотивации. Эти рекомендации нашли свое отражение в разработанных и реализуемых в ФГБОУ ВО «НГПУ» вожатских проектах [6].

Таким образом, в процессе исследования были выявлены и обоснованы педагогические условия, при которых технология Edutainment будет выступать результивной технологией подготовки вожатских кадров. В результате исследования были сформулированы методические рекомендации по использованию технологии Edutainment для подготовки вожатых в организациях отдыха детей и их оздоровления, которые могут быть использованы заместителем директора лагеря и руководителями, отвечающими за вопросы подготовки вожатских кадров.

Литература

1. Aaron Clark, Jeremy Ernst.. *Игровые исследования для технологического образования* // *Journal of STEM Education*. – 2009. – С. 25–30. <https://www.learntechlib.org/p/173745/>
2. *Edutainment в лагере. «Мир будущего»* [Электронный доступ]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JzbeRIEvDBY&t=217s> (дата обращения: 07.02.2022)
3. Overmans T., Gering J. *Влияние симуляций и игр на цели обучения в высшем образовании: систематический обзор* // *In Games and Learning Alliance* 4-я Международная конференция. – 2015. – С. 234–246
4. Randel, J.M., Morris, B.A., Wetzel, S.D., and Whitehill B.V. *Эффективность игр для образовательных целей: обзор последних исследований. Моделирование и игры*. – 1992. – № 23(3). – С. 261–276.
5. Wouters P. *Аналитический обзор роли учебной поддержки в игровом обучении* // *Компьютеры и образование*. – 2013. – № 60 (1). – С. 412–425.
6. Богданова Е.В. *Скетчбук «Геймификация в действии»: рабочая тетрадь для студентов, обучающихся по направлению подготовки «Педагогическое образование»* [Электронный ресурс] / Е.В. Богданова; Мин-во просвещения РФ, Новосиб. гос. пед. ун-т. – Электрон. текстовые дан. (1 файл: 2,42 МБ, 58 с.) – Новосибирск, 2021. – Режим доступа: <https://lib.nspu.ru/views/library/91206/read.php/>

7. Богданова Е.В., Мусиенко М.С. Использование инструментов геймификации в практике современного образования // Вестник педагогических инноваций. 2021 – 3 (63). – С. 173–183.

8. Козина Е.С. Геймификация профессиональной деятельности как эффективный инструмент мотивации персонала современной организации // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 2. – С. 98–114.

9. Кротовская М.А. Роль и значение ролевых игр в формировании социокультурной компетенции студентов-экономистов. – М.: Изд. Академии бюджета и казначейства. – 2009. – С. 158–161.

УДК 37

Т.Н. Бочкарева, к.п.н.доцент

А.Р. Гапсаламов, к.э.н., доцент

В.Л. Васильев, к.э.н., доцент

Елабужский институт Казанского федерального университета

г. Елабуга, Россия

АДАПТАЦИЯ РОССИЙСКОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ К ВНЕШНИМ ВЫЗОВАМ¹

Аннотация. Проблема исследования. Начало 2020-х годов проходит под знаком колоссального воздействия политических, экономических и технологических факторов на образовательную сферу. Современная тектоника образовательных институтов подвергается или серьезной трансформации, адаптируясь к новым условиям, или разрушается, не способная выдержать конкуренцию со стороны более конкурентных единиц. Глобализация образования, цифровизация, пандемия коронавируса, а в последние месяцы спецоперация на Украине и вызванная этим санкционная политика Запада по отношению к России заставляют задуматься о перспективах отечественного образования. Сохранение прежней модели, прежних институтов, ее традиционализм, а также закостенелость системы могут ослабить образовательный потенциал. Требуется превентивная политика, направленная на формирование новых механизмов и инструментов, которые позволят не столько сохранить качество современного образования, сколько дать ему мощный кумулятивный эффект.

При этом авторы понимают, что коренная ломка существующей системы тоже невозможна, иначе система образования может быть отброшена далеко назад, резко упадет ее качество. В этой связи в исследовании проводится анализ понятия «адаптации» инструментов и механизмов образовательной сферы, ориентируясь на которые надо наращивать новый потенциал.

Целью исследования является исследование влияния внешних вызовов на образовательную систему Российской Федерации, определение возможных предложений по снижению их негативного воздействия и созданию предпосылок для качественного роста.

Методологическую основу исследования составляют общенаучные методы исследования, которые включают: анализ, синтез, абстрагирование, методы системного, логического, сравнительного анализа. С помощью анализа научной литературы авторами предполагается осуществление осмыслиения роли внешних вызовов в системе образования, анализ адаптации к внешним вызовам.

Выводы и рекомендации. Результатом исследования стало выявление возможностей трансформации государственной и региональной образовательной системы в условиях внешних вызовов. Авторы предприняли попытку сформулировать критерии, связанные с негативными возможностями цифровизации.

Ключевые слова: адаптация, цифровизация образования, внешние вызовы, протекционизм, человеческий капитал, качество образования.

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 19-29-07037