

<https://doi.org/10.30853/pedagogy.2019.4.32>

Нелюбин Роман Владимирович, Пенионжек Евгения Владимировна,
Такиулина Эльвира Руслановна

**ПРОДУКТИВНОСТЬ МЕТОДА ИГРОФИКАЦИИ НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ "ЛАЗЕРТАГ" В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ СИСТЕМЫ МВД РОССИИ**

В статье рассматриваются особенности реализации метода игрофикации в образовательном процессе. В рамках педагогического уровня анализа данного метода раскрыты принципы игрофикации, условия, обозначены средства и приемы. Авторами выявлены аспекты использования игры "Лазертаг" на учебных занятиях и тактические особенности применения метода игрофикации, которые могут быть реализованы при индивидуальном подходе и при групповой или командной работе. Указано, что безопасность лазертага и эффективность использования игрофикации дают возможность успешно сформировать профессиональные компетенции обучающихся в ходе учебных занятий в образовательных организациях МВД России.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/4/2019/4/32.html

Источник

Педагогика. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2019. Том 4. Выпуск 4. С. 177-180. ISSN 2500-0039.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/4.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/4/2019/4/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: pednauki@gramota.net

SPECIFICITY OF PREPARING A FUTURE MUSIC TEACHER TO DIRECT SCHOOL MUSICAL ENSEMBLES

Mambetov Servet Yakubovich, Associate Professor
Crimean Engineering and Pedagogical University, Simferopol
olya2480@mail.ru

The article is devoted to identifying pedagogical conditions promoting the efficiency of future teachers' preparation to direct children's music-making. The paper reveals the essence of the modern teacher-musician's administrative activity in the integrity of its principles, forms and methods. The author identifies and characterizes three stages of students' preparation (pre-communicative, communicative, communicative-creative ones) aimed to form the ability to stimulate children to creative self-expression in the process of music-making.

Key words and phrases: musical ensemble; teacher-musician; pedagogical supervision; creative activity; principles; pedagogical conditions; stages of students' preparation.

УДК 378.147

Дата поступления рукописи: 28.09.2019

<https://doi.org/10.30853/pedagogy.2019.4.32>

В статье рассматриваются особенности реализации метода игрофикации в образовательном процессе. В рамках педагогического уровня анализа данного метода раскрыты принципы игрофикации, условия, обозначены средства и приемы. Авторами выявлены аспекты использования игры «Лазертаг» на учебных занятиях и тактические особенности применения метода игрофикации, которые могут быть реализованы при индивидуальном подходе и при групповой или командной работе. Указано, что безопасность лазертага и эффективность использования игрофикации дают возможность успешно сформировать профессиональные компетенции обучающихся в ходе учебных занятий в образовательных организациях МВД России.

Ключевые слова и фразы: метод обучения; форма обучения; игрофикация; игра; практические навыки; универсальные умения; интеллектуальные умения.

Нелюбин Роман Владимирович

Пенионжек Евгения Владимировна, к. филос. н., доцент

Такиulina Эльвира Руслановна

Уральский юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации, г. Екатеринбург
ro.nelubin@yandex.ru; penionzhec@yandex.ru; elya.takiulina@yandex.ru

**ПРОДУКТИВНОСТЬ МЕТОДА ИГРОФИКАЦИИ НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ЛАЗЕРТАГ»
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ СИСТЕМЫ МВД РОССИИ**

XXI век является временем активизации революционных технологических процессов: повсеместно в жизнедеятельность человека вошли различного рода информационные технологии, без которых повседневность не представляется возможной. Компьютеры, ресурсы информационных и аналитических систем, информационно-телекоммуникационные сети типа Internet, Tele-tair используются практически каждым. А это означает, что гаджеты сегодня применяются не только в быту и в мирных целях. В преступной среде разрабатываются новые способы совершения преступлений, в связи с этим правоохранительные органы должны вырабатывать и новые методы противодействия современной преступности, с которыми необходимо знакомить при подготовке кадров для замещения должностей и при обучении кадрового резерва [1, с. 35].

Современный уровень развития информационных технологий, на наш взгляд, должен привести к качественно новому состоянию образовательного процесса через повсеместное применение интерактивных устройств, позволяющих без вреда для здоровья при соблюдении мер личной безопасности повышать эффективность процесса обучения – формировать профессиональные компетенции. Сегодня в образовательных организациях имеются технические возможности использования таких ресурсов обучения, которые позволяют готовить выпускников, в чьи обязанности будет входить каждодневное выполнение оперативно-служебных задач по противодействию преступности. Важным это становится в процессе актуализации борьбы с преступлениями террористической и экстремистской направленности и незаконным оборотом наркотических средств, так как преступники используют в процессе подготовки к совершению преступлений самые разные технологии: например, применяют квадрокоптеры для перемещения взрывных устройств или закладки наркотических средств. Материально-технический уровень оснащения деятельности силовых структур в настоящее время позволяет противостоять организованной преступности, и необходимо научить будущих специалистов использовать имеющиеся резервы для повышения эффективности деятельности правоохранительных органов.

Образовательный процесс в вузах характеризуется трудоемкостью и затратностью ресурсов, в рамках чего востребованы постоянная разработка и применение различных инновационных методов и форм проведения учебных занятий [6, с. 106]. Сегодня классические методы обучения (например, словесные методы в форме рассказа, дискуссии или беседы, наглядные методы – иллюстраций или показа) требуют реализации инновационных

практико-ориентированных форм: упражнения, практического задания, лабораторных работ или практикумов, учений, где основой обновления методики являются содержательные аспекты [5, с. 60]. Практическое задание в рамках уголовного процесса или техносферной безопасности остается практическим, несмотря на существенную разницу в содержании востребованных образовательным процессом выполняемых обучающимися действий. Данная модернизация методики проведения учебных занятий обусловлена динамикой развития общественных отношений. «Идею конвергенции методов и технологий, то есть схождение, сближение различных теорий и практик как взаимоуподобление способов деятельности и действий – из одной области действительности и разнородных – в современной науке высказывают различные ученые, и в том числе педагоги» [3, с. 73]. Сегодня в педагогике назрело осмысление технологической конвергенции, позволяющей прийти к единству противоречий теорий традиционного и инновационного развивающего обучения и воспитания.

Целью настоящей научной статьи является рассмотрение процессуальных аспектов использования метода игрофикации на учебных занятиях в рамках образовательного процесса в образовательных организациях системы МВД России. Для достижения этой цели авторы ставят **задачи**: выделить принципы применения данного метода, проанализировать потенциал игрофикации при преподавании специальных дисциплин, изложить тактические особенности реализации процессуальных сторон игрофикации, проиллюстрировать изложение примером военно-тактической игры «Лазертаг». **Научная новизна** заключается в анализе эффективности использования игрофикации на примере применения в практике учебной работы в образовательных организациях системы МВД России безопасной игры «Лазертаг», дающей возможность успешно сформировать профессиональные компетенции обучающихся.

Одним из актуальных сегодня методов проведения учебных занятий в образовательных организациях высшего образования является метод игрофикации как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой-либо процесс [2, с. 476]. Разумеется, игра в образовании – явление далеко не новое, и множество работ посвящено исследованию игры как педагогического феномена [4, с. 184]. Но именно процессуальные стороны применения игрового метода в различных сферах образовательного процесса следует рассматривать как игрофикацию. Так, игрофикация может выражаться, собственно, в использовании игры как метода обучения и воспитания, а может выразиться в применении игры в рамках воспитательной работы. Игрофикация позволяет игре выступить средством организации целостного образовательного процесса [8, с. 88].

Для того чтобы выделить практическую значимость данного метода, необходимо сформулировать принципы игрофикации. Фундаментальной характеристикой игрофикации является мотивация человека принять участие в игре. Основными исходными установками к реализации игрового процесса следует признать:

- изложение захватывающей истории, так называемой легенды, которая способна вдохновить на выполнение действий;
- указание на сложные, но при этом вполне достижимые цели, что позволяет сохранить стремление играть достаточно длительно;
- «сообщение четких правил игры, которые определены заранее и действуют на протяжении всего процесса игры;
- наличие обратной связи, которая подразумевает определенную частоту получения указаний и сообщений, необходимых для поддержания вовлеченности» [3, с. 74].

Игрофикация является действенным методом обучения, позволяющим обучающимся не просто освоить образовательную программу, но и понять свой потенциал готовности выполнять профессиональные действия. Обучение – это длительный процесс, в рамках которого прогресс в формировании компетенций обучающимися осознается слабо. И небольшие, но при этом достижимые цели способствуют сохранению вовлеченности в спектр профессиональных интересов в долгосрочном периоде.

Обучение в образовательных организациях высшего образования сегодня в России имеет некоторую специфику: помимо изучения дисциплин общего цикла, например, юридических наук, в образовательную программу входят специальные дисциплины. Это объясняется практической направленностью обучения по той или иной специальности. К примеру, в профессиональной подготовке сотрудника полиции играют значимую роль такие дисциплины, как тактико-специальная подготовка, физическая подготовка и огневая подготовка. И большая часть учебных занятий таких дисциплин посвящена практической отработке навыков будущей профессии. Так трудоемкость специальных дисциплин аккумулирует реализацию самых различных методов и форм учебной работы.

Метод игрофикации в проведении учебных занятий по тактико-специальной подготовке, физической подготовке и огневой подготовке, по нашему мнению, достаточно действенен вследствие внедрения игровых элементов в отработку практических навыков. Именно такой потенциал применения данного метода характеризует реализацию интересных игровых форм, благодаря которым обучающиеся овладевают наиболее сложными компонентами профессиональных действий из-за общей вовлеченности обучающихся в процесс освоения материала и концентрации внимания [9, с. 112]. Тактическим аспектом использования игрофикации является организация индивидуальных и коллективных действий обучающихся, направленных на достижение цели – победить. Используя различные приемы соревновательной деятельности, необходимо стремиться к максимальной реализации психических, технических и физических возможностей, чтобы с наименьшими потерями преодолеть сопротивление условного противника. В основе тактики игрофикации заложено соответствие плана игровых действий и поведения обучающегося уровню развития его профессионально важных качеств. Также тактика должна предусматривать связь подготовки к осуществлению

действий и теоретических знаний. Важными компонентами тактических усилий становятся и рациональное распределение сил в процессе выполнения упражнений, и умение замаскировать намерения.

Тактические особенности использования метода игрофикации могут быть реализованы при индивидуальном подходе и при групповой или командной работе. Так, например, отдельным обучающимся могут быть поставлены индивидуальные задачи, не связанные с действиями других игроков команды. Могут быть выделены группы обучающихся, которые имеют общие задачи и выполняют одинаковые функции и одинаковую работу, и команды игроков, которые выполняют различные функции в игре. При этом всем группам могут быть поставлены конкретные алгоритмические задачи выполнения действий по заранее составленному плану в строгой последовательности; а могут быть реализованы вероятностные задачи, согласно чему планируется только определенное начало, а варианты продолжения зависят от реакции условного противника. Отдельным обучающимся могут быть даны и эвристические задания – построенные на экспериментном реагировании игрока. Эффективность постановки задач обуславливается уровнем подготовленности обучающихся.

Специфическими средствами и методами игрофикации выступают тактические упражнения, ориентированные на решение практико-ориентированных задач, а именно: моделирование ситуаций и аналогия внешних условий, что может быть как облегченным, так и усложненным. К числу самых общих внешних условий в таких упражнениях относятся связанные с введением противодействия, ограничением временных и пространственных характеристик действий, обязательным расширением спектра действий, с ограничением числа попыток, предоставленных для достижения цели. Характерным условием игрофикации являются средства и приемы соревнования как связанного с естественным стремлением к соперничеству и завоеванию приоритета. В процессе совершенствования тактического мышления у обучающихся развиваются способности предвидеть действия со стороны иной команды, выстраивать свои контрдействия, оценивать ситуации и принимать решения, воспринимать, осознавать и анализировать обстановку. Особым приемом игрофикации является тренировка, в рамках чего у обучающихся формируются интеллектуальные умения найти закономерности в действиях, выделить формы, собрать информацию об условном противнике, разработать замысел новой игры [7, с. 66].

Вариантом применения метода игрофикации в образовательных организациях системы МВД России может выступать, на наш взгляд, использование военно-тактической игры «Лазертаг» на учебных занятиях по дисциплинам «Тактико-специальная подготовка» и «Личная безопасность сотрудников органов внутренних дел». История развития лазертага начинается с 1970-х годов, когда в армии США начали применять систему MILES (Multiple Integrated Laser Engagement System), предназначенную для проведения тактических тренировок с использованием оригинального оружия, снаряжения и обмундирования с регистрацией количества попаданий без применения реальных боеприпасов, но с фиксацией «виртуальной смерти» бойца. MILES представлял собой электронный интегрированный блок, который крепился к оружию с излучателями и датчиками, закреплявшимися на шлеме бойца. При выстреле в сторону цели проходил кодовый сигнал излучения. В случае попадания срабатывали сенсоры, и система издавала характерный звук, свидетельствующий о гибели бойца. Система MILES того времени имела недостатки: боец мог отключить сенсоры и потом включить их обратно, также невозможно было определить, кто поразил цель, из какого оружия, что в конечном итоге затрудняло тренировки и разработку тактики и стратегии. Наряду с MILES в США применялась система ESS (Engagement Simulation System), которая использовалась для тренировки полицейских подразделений по охране атомных электростанций. В 1993 году система MILES была обновлена, а в 1995 году запущена система MILES-2000, которая и сегодня используется американскими военными формированиями для обучения бойцов.

В настоящее время лазертаг является формой обучения команд в реальном времени и пространстве и применяется в образовательной сфере во многих странах мира. Лазертаг ориентирован на формирование групп обучающихся, игроки которых оборудуются специальными электронными устройствами (например, бластерами, пушками, автоматами (так называемыми «тагерами») и датчиками («сенсорами поражения»). Система «тагер + сенсоры» обеспечивает наглядность: сенсоры фиксируют попадания других игроков, и тагер сообщает об этом вибрацией, световой индикацией, голосовой командой или выводом информации на дисплей. Игрофикация обеспечивает на поле «боя» разворачивание событий, схожих с реальными боевыми действиями, но при этом лазертаг не опаснее спортивной игры в футбол. При игре отсутствует непосредственный физический контакт обучающихся: не остаются следы физического воздействия на теле, так как все выстрелы осуществляются лазерным прицелом, не видимым для человеческого глаза, а попадания считывают сенсоры головной повязки. Каждое попадание «снимает» определенный процент уровня здоровья на световом индикаторе.

Безопасность лазертага и эффективность использования игрофикации дают возможность успешно сформировать профессиональные компетенции обучающихся в ходе учебных занятий в образовательных организациях МВД России. Можно безопасно применять имитации мин, гранат, растяжек, что повышает эффективность обучения навыкам применения специальных средств. Посредством лазертага можно не только отработать выполнение обучающимися различных тактических заданий и упражнений, практические навыки стрельбы, но и проанализировать допущенные обучающимися в процессе игры ошибки вследствие того, что система «тагер + сенсоры» позволит увидеть неточности и более грамотно проработать проблемные элементы заданий. Вовлеченность обучающихся в игрофикацию будет способствовать самостоятельному поиску ими допущенных ошибок.

Анализ использования метода игрофикации и формы лазертага на науковедческом уровне выявляет эффективность сочленения этих элементов, что при реализации в образовательном процессе позволяет решить ряд задач профессиональной подготовки к действиям, востребованным при зачистке зданий, помещений, сооружений от преступных элементов. По нашему мнению, на учебных занятиях, где будут применяться игрофикация и использоваться лазертаг, обучающиеся смогут:

- на практике прочувствовать на психоэмоциональном уровне психологическую сложность действий в условиях, когда приходится быстро реагировать и принимать решения в довольно замкнутом, незнакомом пространстве;
- отработать практические навыки тактического взаимодействия в малых группах, элементы передвижения, захождения в здания, помещения, сооружения;
- отработать универсальные умения передачи информации жестами и невербальными средствами общения;
- закрепить и улучшить навыки ведения ближнего и дальнего боя с применением оружия различного типа;
- выработать интеллектуальные умения проведения наблюдения, разведки, поиска противника;
- отработать навыки защитных маневров, встречных атак противника.

Итак, рассмотренные процессуальные аспекты использования метода игрофикации на учебных занятиях в рамках образовательного процесса в образовательных организациях системы МВД России позволили сформулировать принципы применения метода, представить возможности игрофикации и тактические особенности при преподавании ряда специальных дисциплин на примере военно-тактической игры «Лазертаг». Внедрение лазертага в образовательный процесс станет безопасным и эффективным способом формирования профессиональных компетенций обучающихся. Сегодня целесообразно внедрять в образовательную сферу научно-технические достижения [10, с. 50]. Значимость применения метода игрофикации в образовательном процессе состоит в эффективном формировании профессиональных компетенций в продуктивном процессе игры в оживленной и сплоченной обстановке командной работы. Выполнение поставленных перед обучающимися задач посредством игры «Лазертаг» позволит овладевать практическими навыками той или иной профессии. Лазертаг представляет собой безопасную, не требующую особой экипировки и первоначальных навыков тактическую игру, которая зарекомендовала себя положительным образом при отработке практических навыков и универсальных умений, а также способствует сплочению командного духа, выработке интеллектуальных умений работы в малых группах.

Список источников

1. **Нелюбин Р. В., Пеннионжек Е. В.** Особенности применения оружия: аспекты педагогического просвещения и философские дефиниции // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2018. № 3 (11). С. 33-37.
2. **Олейник Ю. П.** Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3.
3. **Первова Г. М.** Конвергенция методов как тенденция современного развития педагогики // Социально-экономические явления и процессы. 2014. Т. 9. № 6. С. 73-77.
4. **Попов Е. Б., Бабушкин С. С.** От «игры вообще» к междисциплинарной деловой игре // Международный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика. 2014. № 2 (13). С. 184-191.
5. **Супрунова Е. П.** Дидактическая игра как форма активизации познавательной деятельности студентов [Электронный ресурс] // Концепт: науч.-метод. электрон. журн. 2017. № S3. URL: <https://e-koncept.ru/2017/470050.htm> (дата обращения: 28.09.2019).
6. **Флеров О. В.** Роль дополнительного профессионального образования в основных социально-профессиональных процессах // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2017. № 3 (7). С. 106-110.
7. **Чернов Л. И.** Урок в формате детективной игры как способ повышения креативности и мотивации студентов [Электронный ресурс] // Концепт: науч.-метод. электрон. журн. 2014. № S8. С. 66-70. URL: <https://e-koncept.ru/2014/14607.htm> (дата обращения: 28.09.2019).
8. **Чукреев Г. А., Одинцов А. А.** Игрофикация в образовании // Проблемы современного гуманитарного образования глазами молодежи: сб. материалов II Всерос. конф. молодых исследователей. М.: Моск. гос. ун-т дизайна и технологии, 2014.
9. **Шершик Н. Н.** Психологические механизмы игры и особенности их функционирования в дидактических играх // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2017. № 5-2. С. 111-114.
10. **Якуба Я. О.** Медиатизированная игра – всё ещё игра? // Современный дискурс-анализ. 2014. № 1 (10). С. 49-55.

EFFICIENCY OF THE GAMIFICATION METHOD IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF THE MINISTRY OF INTERNAL AFFAIRS OF THE RUSSIAN FEDERATION (BY THE EXAMPLE OF THE “LASERTAG” GAME)

Nelyubin Roman Vladimirovich
Penionzhok Evgeniya Vladimirovna, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Takiulina El'vira Ruslanovna
Ural Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation, Yekaterinburg
ro.nelubin@yandex.ru; penionzhok@yandex.ru; elya.takiulina@yandex.ru

The article examines peculiarities of implementing the gamification method in educational process. Within the framework of pedagogical analysis, the paper reveals principles and conditions of gamification, describes methods and techniques. The authors identify aspects of using the “Lasertag” game at the lessons and describe gaming techniques, which can be used in individual or group work. It is shown that “Lasertag” is a reliable and efficient tool to form learners’ professional competences in educational institutions of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation.

Key words and phrases: teaching method; form of learning; gamification; game; practical skills; universal skills; intellectual skills.