

УДК 371.132

**С. В. Бусель<sup>1</sup>, И. Д. Рудинский<sup>1</sup>, А. Б. Кондратенко<sup>2</sup>**

**СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ  
В ОБЛАСТИ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
БУДУЩЕГО ПРЕПОДАВАТЕЛЯ ДИСЦИПЛИН  
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОГО ЦИКЛА**

62

<sup>1</sup> Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград, Россия

<sup>2</sup> Филиал ВУНЦ ВМФ «Военно-морская академия», Калининград, Россия

Поступила в редакцию 29.07.2023 г.

Принята к публикации 05.11.2023 г.

doi: 10.5922/pikbfu-2023-4-7

**Для цитирования:** Бусель С. В., Рудинский И. Д., Кондратенко А. Б. Структура и содержание компетенции в области игровых образовательных технологий будущего преподавателя дисциплин социально-гуманитарного цикла // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2023. №4. С. 62–76. doi: 10.5922/pikbfu-2023-4-7.

*Представлен анализ публикаций, содержащих попытки разработать подходы, модели и системы формирования и развития компетенций в области игровых образовательных технологий и практик будущего вузовского преподавателя дисциплин социально-гуманитарного цикла. На основе проанализированных работ определены условия, при которых игровые технологии могут применяться в качестве образовательных. Приводится критериально-уровневое описание компетенции «Способность и готовность осваивать игровые образовательные технологии и применять их в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла». Выделены два ключевых аспекта формирования и развития целевой компетенции: научно-методологический и практико-ориентированный, которые должны системно дополнять друг друга в ходе профессиональной подготовки будущих вузовских преподавателей дисциплин социально-гуманитарного цикла. В качестве таких аспектов авторы статьи рассматривают включение дисциплины по выбору «Современные игровые образовательные технологии» в вариативную часть учебного плана подготовки бакалавров ряда направлений и профилей и обновление содержания педагогического типа производственной практики.*

**Ключевые слова:** игра, игровая компетенция, игровые образовательные технологии, игровая деятельность, профессиональная подготовка

### **Введение**

Современный преподаватель в текущей социально-экономической и социально-культурной ситуации представляет собой непрерывно развивающуюся личность, опирающуюся на передовой опыт и инно-



вазии в сфере образования. Повышение уровня собственной мотивации и удержание интереса к процессу обучения, освоение новых и совершенствование освоенных ранее образовательных технологий [2, с. 18], методов и средств с целью их последующего апробирования и внедрения в образовательный процесс – важные составляющие современной профессиональной педагогической деятельности и пути развития профессионально-педагогической компетентности. Необходимость использования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, а также организации игрового вида деятельности и его форм нормативно закреплена [22; 24; 26; 27; 30].

Эти особенности педагогической действительности касаются и будущих преподавателей. В частности, в федеральных государственных стандартах высшего образования (далее – ФГОС ВО) по направлению подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» указано, что выпускник должен обладать профессиональной компетенцией ПК-2 «Способность использовать современные методы и технологии обучения и диагностики» [28]. В другом ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» указано, что выпускник должен обладать профессиональными компетенциями ПК-14 «Готовность к применению технологий формирования креативных способностей при подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена», ПК-17 «Способность проектировать и применять индивидуализированные, деятельностно и личностно ориентированные технологии и методики обучения рабочих, служащих и специалистов среднего звена» и ПК-27 «Готовность к организации образовательного процесса с применением интерактивных, эффективных технологий подготовки рабочих, служащих и специалистов среднего звена» [25]. Необходимость разработки и апробации новых моделей подготовки профессионально-педагогических кадров прослеживается и на уровне профессионального образования [4, с. 36]. Кроме того, такие тенденции развития профессионального образования, как непрерывность образования и его интенсификация [23, с. 56–57, 63], также обуславливают применение инновационных образовательных технологий в ходе профессиональной подготовки будущих преподавателей.

Перечисленные нормативные требования вкупе с доминирующим субъект-субъектным типом отношений в образовательном процессе подразумевают поиск и внедрение в педагогическую практику инструментов, поощряющих инициативу и самостоятельность в учебно-познавательной, исследовательской, проектной и иных видах деятельности обучающихся. В качестве таких инструментов можно рассматривать традиционные и инновационные игровые технологии и практики, основанные на использовании компьютерных средств и специализированного программного обеспечения, в том числе видеоигр с изначальным развлекательным предназначением, всех типов «серьезных игр» (англ. serious games) [3, с. 24], симуляторов и тренажеров [16], игрофикации [5; 19; 21; 35], компьютерных игр образовательного назначения,



веб-квестов [35], интерактивных игровых ресурсов [24], средств виртуальной и дополненной реальности [5; 16] и т.п. Достоинство применения игровых технологий в преподавании заключается прежде всего в возможности содействовать формированию и совершенствованию целевых компетенций посредством включения обучающихся в виды профессиональной деятельности в условиях, близких к реальным [11, с. 21; 12, с. 50, 36]. Общую цель применения игровых технологий в образовательной деятельности можно сформулировать следующим образом: «активизировать мышление, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение» [4, с. 37]. То есть речь идет о дополнительных возможностях вовлечения обучающихся в моделируемую квазипрофессиональную деятельность с ее предметным и социальным содержанием за счет учебно-игровых взаимодействий между обучающимися и преподавателем, применяющим игровые технологии в образовательном процессе.

Выделим главные задачи исследования:

- рассмотреть актуальность, необходимость формирования и развития у будущего преподавателя компетенции по освоению игровых образовательных технологий и ее применению в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла;

- определить условия, при которых игровые технологии могут применяться в качестве образовательных;

- проанализировать публикации, в которых предпринимаются попытки разработать подходы, модели и системы формирования и развития целевой компетенции;

- уточнить наименование целевой компетенции и дать ее критериально-уровневое описание;

- наметить пути и способы ее формирования у будущих преподавателей социально-гуманитарного цикла.

**Методология и методы исследования.** Основными методами исследования стали аналитический обзор научной литературы, метод сравнительного анализа, обобщение теоретических данных. Методологическую основу исследования составил компетентностный подход: на его базе было представлено детальное табличное описание компонентной структуры компетенции «Способность и готовность осваивать игровые образовательные технологии и применять их в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла», квалификационных характеристик и уровней сформированности ее элементов.

### Результаты исследования

Актуальность настоящей работы объясняется прежде всего возрастанием интереса преподавателей к применению игровых технологий в образовательном процессе. Внимание к игровым технологиям и игровым практикам со стороны педагогического сообщества обусловлено тем фактом, что они позволяют создать дополнительные условия для



вовлечения обучающихся путем проектирования их учебно-игровых, социально-игровых взаимодействий [5, с. 62; 21, с. 189–190], повышения уровней внутренней и внешней мотивации обучающихся, управления их мотивацией [3, с. 36], активизации психических процессов — внимания, интереса, понимания, мышления [3, с. 28; 35].

Актуальность применения игровых инструментов в сфере образования также связана с переосмыслением в них роли обратной связи «обучающиеся — преподаватель» по сравнению с традиционными объяснительно-иллюстративными методами и формами обучения. Преподаватель, задействуя игровые образовательные технологии, способен не только проанализировать академические достижения, полученные обучающимися по итогам занятий, но и оценить эффективность их учебно-игровых взаимодействий и приобретенного ими игрового опыта [10, с. 110–111; 13; 21, с. 190]. Такой подход позволяет преподавателям итеративно улучшать как методическое сопровождение игровых образовательных технологий, их содержательно-функциональное наполнение [13], так и образовательный процесс в целом [5, с. 61]. Модификации, вносимые в игровые образовательные технологии, должны преследовать две главные общие цели: повысить уровень целевых учебных достижений [5, с. 62, 65; 10, с. 104; 16, с. 154; 35] и обеспечить новый игровой опыт [3, с. 38; 5; 8, с. 28; 16, с. 154–155].

Чтобы соответствовать гуманистической образовательной парадигме [39, с. 45–46], образовательные организации постепенно отходят от идей господствовавшей прежде классической парадигмы, которой свойственны энциклопедичность знаний и доминирование объяснительно-иллюстративного пути передачи социального опыта в виде знаний, умений и навыков как главной цели образования [1; 18]. Современные преподаватели фокусируются на идее междисциплинарных, целостных и гармоничных знаний, на использовании компетентностного, системно-деятельностного и личностно-ориентированного [2, с. 17] подходов, предусматривающих активное включение обучающихся как «субъектов жизни» [39, с. 46] в образовательный процесс, то есть построение образовательного процесса в рамках субъект-субъектного типа отношений. В силу подобных особенностей упомянутой образовательной парадигмы преподаватель должен быть готов и способен создавать условия для саморазвития, самореализации личности обучающихся в рамках практико-ориентированных учебных занятий [39, с. 46]. Повышение уровня мотивации и вовлеченности обучающихся в процесс учебы следует считать в этом случае скорее не условием, а следствием реализации игрового подхода к образованию.

Интерактивные инструменты, в частности игровые образовательные технологии и практики, обладают необходимым потенциалом для формирования образовательного процесса в соответствии с описанными особенностями гуманистической образовательной парадигмы. Преподаватель, применяя игровые образовательные технологии и практики, создает обучающимся дополнительные условия для формирования



и развития коммуникационных навыков, проектирования и реализации профессиональных задач [31], учебно-игровых, социально-игровых взаимодействий участников образовательного процесса. Соответствие игровых образовательных технологий и практик концептуальным положениям гуманистической образовательной парадигмы также обуславливает актуальность настоящей работы.

Несмотря на несомненный дидактический потенциал игровых образовательных технологий и практик, идея их применения в ходе подготовки будущих преподавателей не была достаточно раскрыта законодателем в действующем нормативно-правовом поле образовательной деятельности. В ФГОС ВО укрупненной группы направлений подготовки «Образование и педагогические науки» [36], а также в профессиональных стандартах раздела 01 «Образование» [30] отсутствуют как подробное описание игровых компетенций, так и примерные пути и способы их формирования и развития у будущих преподавателей. Этим фактом также обоснована актуальность настоящего исследования.

В ряде публикаций отдельно отмечается необходимость использовать инструменты и игровые образовательные технологии, направленные на повышение внутренней и внешней мотивации обучающихся, активизацию процесса обучения [3; 4; 6; 11 – 14; 19; 40]. Однако ни один из авторов не описывает сущность игровых образовательных технологий и критерии их идентификации в качестве образовательных. По нашему мнению, это создает трудности при методическом сопровождении и оценке эффективности применения игровых технологий в образовательном процессе.

На основе перечисленных работ мы определяем следующие условия, при выполнении которых игровые технологии могут считаться образовательными:

- они целенаправленно применяются в рамках педагогического процесса без существенного изменения образовательного контента, но с необходимым реинжинирингом [32] используемых методов и средств организации педагогического процесса;

- они поддерживают процесс взаимодействия участников образовательного процесса, атмосферу диалогового обучения;

- преподаватель предварительно знаком с методическими особенностями и дидактическим потенциалом применения игровых технологий и практик;

- применяя игровые технологии и практики, преподаватель может активизировать как «белые», так и «черные» факторы мотивации (согласно концептуальной модели игрофикации «Октализи», разработанной практиком-игрофикатором Ю Кай Чоу [41]). Эта особенность позволяет обращаться к специфическим движущим силам обучающихся и условиям образовательного процесса, среди которых ограниченность ресурсов, нетерпеливость, тайна и сюрприз, любопытство, избегание негатива [3, с. 35 – 36];

- применение игровых технологий и практик повышает результативность педагогического процесса, что проявляется в улучшении ака-



демических достижений обучающихся, воздействию технологий на формирование и развитие социальных и эмоциональных качеств личности и групп обучающихся, психологических качеств личности;

– выбранные игровые технологии и практики могут быть нацелены на визуализацию как изучаемых объектов, явлений и процессов [8, с. 27], так и прогресса целевых учебных достижений обучающихся [9, с. 243; 10, с. 111];

– применяя игровые технологии и практики, преподаватель создает дополнительные условия для формирования субъектного индивидуального опыта, субъектности обучающихся путем их собственного целеполагания в ходе учебно-игровой деятельности;

– применяя игровые технологии и практики, преподаватель может проектировать учебно-игровую, квазипрофессиональную деятельность с задействованием элементов как соревновательных игр с нулевой суммой [3, с. 37], так и игр с акцентом на кооперацию и кооперацию [10, с. 109, 114];

– при применении игровых технологий и практик формируется конструктивное отношение к ошибкам, снижается страх допустить их, улучшается общее эмоциональное состояние [9, с. 243–244; 10, с. 105];

– игровые технологии и практики создают новые условия для развития обучающихся, проявления ими инициативы, самовыражения и самореализации, рефлексии;

– доминирующая роль преподавателя, применяющего игровые технологии и практики в рамках педагогического процесса – координирующая и консультационная; задействуется метадеятельность педагога, то есть деятельность по управлению учебно-игровой деятельностью обучающихся. При этом консультационная роль менее интенсивно проявляется при использовании цифровых инструментов. Также отметим важность выполнения преподавателем функции модератора, фасилитатора в ходе разрешения неизбежных внутриигровых конфликтов [11, с. 23].

Резюмируя, можно сказать, что игровые образовательные технологии предлагают экспериментальный путь к новым способам мышления и деятельности [3, с. 41]. По нашему мнению, такой путь может способствовать в том числе и реализации дидактического принципа прочности обучения [39, с. 51] за счет включения обучающихся в активную учебно-игровую, квазипрофессиональную деятельность, проектирования нового опыта учения на основе положений игропедагогики и геймдизайна.

Стоит отметить наличие публикаций, авторы которых предпринимают попытки разработать подходы, модели, системы и пути формирования и развития рассматриваемой компетенции. Основное внимание исследователи уделяют определению подходов к трактовке сущности профессионально-игровой компетентности, описанию ее структурных компонентов, выявлению педагогических условий и способов ее развития и совершенствования на уровне дошкольного образования [7; 17; 20; 34; 37; 38]. Ряд авторов указывает на следующие пути форми-



рования и развития игровой педагогической компетентности: проведение методической работы, организация методического сопровождения с целью повышения уровня профессионально-педагогической культуры и профессионально-игровой компетентности преподавателей в частности в теоретическом и практическом аспектах [38]; разработка модального курса повышения квалификации [37, с. 48]. Коллективная работа [17] посвящена рассмотрению игровой компетентности преподавателей дошкольного учреждения как компонента педагогической деятельности по развитию речи и анализу основных причин возникновения проблем развития речи у дошкольников. Авторы указывают на необходимость повышать качество подготовки будущих преподавателей в формировании игровой компетенции с применением инфокоммуникационных технологий и средств [17, с. 103].

Тем не менее встречаются работы с другим предметом исследования. В работе [11] авторы анализируют психологические аспекты реализации игровых технологий в профессиональной подготовке студентов: мотивацию, организацию взаимодействия, индивидуальные и социально-психологические особенности. Автор публикации [4] описывает собственный опыт применения игровых образовательных технологий, предлагает теоретические основы подготовки игропедагога. В исследовании [12] проводится сравнительный педагогический анализ дискуссионных и игровых методов обучения, обладающих необходимым потенциалом для их применения в образовательном процессе вуза, выделяются критерии, отражающие суть игровых методов. Подчеркивается тесная связь игровых методов с инфокоммуникационными средствами и технологиями, поскольку последние обеспечивают точное моделирование социально-профессиональных условий квазипрофессиональной деятельности и, следовательно, более качественное погружение в учебно-игровую деятельность.

Анализ этих и других работ в области изучения сущности и особенностей содержания и формирования игровой компетентности преподавателя и составляющих ее компетенций разных уровней образования позволяет сделать вывод о недостаточном внимании исследователей к этой проблематике в контексте высшего образования. Значительная часть публикаций касалась особенностей формирования игровой компетентности и компетенций именно воспитателей, то есть на дошкольном уровне образования. Это объясняется тем фактом, что во ФГОС дошкольного образования предусмотрены требования по формированию у педагогов и воспитателей игровой компетенции и умений организации игры как ведущего вида деятельности дошкольников [29].

Не обнаружены публикации, авторы которых с достаточной полнотой описывали бы структурные компоненты игровой компетенции, критерии и уровни сформированности как компетенции в целом, так и каждого отдельного компонента. Встречаются работы, где авторы не обозначают принципиальные различия между понятиями игровой компетентности и составляющих ее компетенций [15; 17].



Для начала на основе работ [20; 33] определим понятие рассматриваемой компетенции. Компетенция «Способность и готовность осваивать игровые образовательные технологии и применять их в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла» — компонент профессионально-педагогической компетентности и интегративное специфическое свойство индивида, подразумевающее под собой способность и готовность планировать, прогнозировать, организовывать и руководить посредством применения игровых образовательных технологий игровой деятельностью обучающихся в ходе изучения ими дисциплин социально-гуманитарного цикла для содействия реализации образовательных программ, стандартов, требований и целей.

Детальное табличное описание компонентной структуры этой компетенции, квалификационных характеристик уровней сформированности ее элементов составлено на основе работ [4; 7–10; 12; 17; 20; 34; 37]. Ввиду значительного объема этой таблицы, превышающего допустимый объем традиционной статьи, мы сочли целесообразным разместить ее в облачном хранилище по адресу <https://disk.yandex.ru/i/r3BFkjZmVQ4pzig>. Уважаемый читатель может самостоятельно скачать таблицу с описанием рассматриваемой компетенции без каких-либо ограничений.

Наконец, важно наметить пути и способы формирования и/или развития рассматриваемой компетенции. Проводимый нами мониторинг публикаций по игрофикации образовательной деятельности свидетельствует о недостаточной систематизации как видов и форм игровой деятельности, так и игровых образовательных технологий в целом. В связи с этим в контексте подготовки будущих преподавателей дисциплин социально-гуманитарного цикла считаем целесообразным рассмотреть два ключевых аспекта формирования и развития игровой компетенции: научно-методологический и практико-ориентированный. Несмотря на то что в работе [34, с. 310] упоминается важность именно практической деятельности в ходе формирования игровой компетентности педагога, мы считаем, что оба аспекта должны быть интегрированы в ходе профессиональной подготовки преподавателей социально-гуманитарного цикла.

Первый аспект подразумевает необходимость включить дисциплину по выбору «Современные игровые образовательные технологии» в вариативную часть учебного плана подготовки бакалавров следующих направлений и профилей:

— направление 44.03.01 «Педагогическое образование», профили «Русский язык», «Литература», «Иностранный язык (все языки)», «История», «Археология», «Социальная педагогика», «Дополнительное образование», «Общественно-педагогическое образование (Обществознание)», «Филологическое образование», «Правовое образование», «Образовательные технологии и педагогическое проектирование». Мы также подразумеваем аналогичные профили, встречающиеся в специальности 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)»;

— направление 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)», профили «Экономика и управление», «Сервис в индустрии гостеприим-



ства», «Правоведение и правоохранительная деятельность», «Педагогика и психология профессионального образования», «Цифровые технологии в социальной сфере», «Туризм», «Медиакоммуникации»;

– направления 45.03.01 «Филология», 47.03.01 «Философия», 41.03.04 «Политология», 46.03.01 «История», 39.03.01 «Социология».

Основная цель освоения дисциплины – сформировать у студентов систему знаний о многообразии современных игровых образовательных технологий как средств обучения, воспитания и развития личности, применяемых в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла, а также сформировать опыт поиска, отбора и практического применения таких технологий в педагогическом процессе. Среди задач освоения дисциплины можно выделить следующие: формирование у студентов системы знаний о генезисе феномена игры, ее методологических основах, видах и функциях игровой деятельности; ознакомление с традиционными и инновационными видами, методами, средствами игровых образовательных технологий, а также методами и приемами их организации и руководства ими в контексте преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла; обогащение представлений студентов об игровых имитационных методах обучения, а также об особенностях реализации игровых образовательных технологий, подразумевающих использование инфокоммуникационных средств, технологий и программного обеспечения. Содержание дисциплины раскрывается основными разделами: 1) генезис и основные положения теории игры; 2) педагогика и психология игры; 3) современные игровые образовательные технологии и практики в системе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла.

Второй аспект предполагает включение в содержание педагогического типа производственной практики требования к будущему вузовскому преподавателю дисциплин социально-гуманитарного цикла организовать и реализовать учебное занятие с применением игровых образовательных технологий и практик. Их выбор должен носить научно обоснованный характер, то есть подбирать игровые образовательные технологии и практики следует по конкретным критериям. Например, будущий преподаватель дисциплин социально-гуманитарного цикла может задействовать видеоигры серий Civilization, TotalWar, Hearts of Iron, Age of Empires с изначальным развлекательным предназначением, моделируя ход истории в рамках разных эпох и изучая таким образом социально-экономическую, политическую и другие сферы жизни человека. Полагаем, что такие видеоигры могут использоваться преподавателем как в полной мере (в ходе занятия используется игра со всеми ее игровыми компонентами), так и в ее отдельных компонентах: игровой справочный материал в формате wiki; игровые механики, составляющие целостный геймплей игры; ассеты в формате графических моделей, аудиовизуальных ресурсов, части программного кода и пр.

Практика также может включать в себя анализ отдельного учебного занятия в высшем учебном заведении, где опытный преподаватель дисциплин социально-гуманитарного цикла организует занятие с применением игровых образовательных технологий. В таком случае практикант проводит анализ учебного занятия: описывает, какие игровые об-



разовательные технологии были применены, чем был обусловлен выбор именно этих технологий, соблюдались ли требования ФГОС к организации и реализации образовательной деятельности в ходе организации и реализации технологий, а также какие результаты были достигнуты посредством их применения. В конце анализа студент-практикант формирует методические рекомендации по повышению эффективности организации учебно-игровой деятельности в ходе преподавания выбранной ранее дисциплины социально-гуманитарного цикла.

### Выводы

Таким образом, можно констатировать, что актуальность настоящей работы определена возрастанием интереса преподавателей к применению игровых технологий в образовательном процессе; нормативно закрепленной необходимостью использования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, а также организации игрового вида деятельности и его форм; необходимостью разработки и апробации новых моделей подготовки профессионально-педагогических кадров на уровне профессионального образования; переосмыслением роли обратной связи «обучающиеся — преподаватель» в сравнении с традиционными объяснительно-иллюстративными методами и формами обучения; соответствием игровых образовательных технологий и практик концептуальным положениям гуманистической образовательной парадигмы; идеей о применении игровых образовательных технологий и практик в ходе подготовки будущих преподавателей, которая не была достаточно раскрыта законодателем в действующем нормативно-правовом поле образовательной деятельности. В ходе исследования нами были определены условия, при выполнении которых игровые технологии могут считаться образовательными.

Проанализированные публикации в основном посвящены вопросам изучения сущности, особенностей, проблем формирования и содержания игровой компетентности и составляющих ее компетенций преподавателей дошкольного уровня образования. По итогам анализа был сделан вывод о недостаточном внимании исследователей к рассматриваемой проблематике в контексте высшего образования: отсутствуют работы, в которых авторы с достаточной полнотой описывают структурные компоненты игровой компетенции, критерии и уровни сформированности как компетенции в целом, так и каждого отдельного компонента. Также проведенный анализ позволил нам представить детальное табличное описание компонентной структуры компетенции «Способность и готовность осваивать игровые образовательные технологии и применять их в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла».

В конце исследования мы наметили пути и способы формирования и/или развития рассматриваемой компетенции у будущих вузовских преподавателей дисциплин социально-гуманитарного цикла в виде двух ключевых аспектов формирования и развития игровой компетенции: научно-методологического и практико-ориентированного. Под



данными аспектами мы подразумеваем включение дисциплины по выбору «Современные игровые образовательные технологии» в вариативную часть учебного плана подготовки бакалавров ряда направлений и профилей, а также обновление содержания педагогического типа производственной практики. Под обновлением содержания практики нами понимается включение требования к будущему вузовскому преподавателю дисциплин социально-гуманитарного цикла организовать и реализовать учебное занятие с применением игровых образовательных технологий и практик. Также таким требованием может служить необходимость провести анализ отдельного учебного занятия в высшем учебном заведении, где опытный преподаватель дисциплин социально-гуманитарного цикла организует занятие с применением игровых образовательных технологий.

Настоящая работа может стать базисом при разработке учебно-методического сопровождения применения игровых технологий и практик в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла. В частности, речь идет о разработке системы критериев оценивания эффективности применения традиционных и инновационных игровых образовательных технологий и практик с позиций поведенческих, мотивационных и когнитивных результатов обучающихся. Еще одним вектором будущих исследований можно считать проведение сравнительного анализа подходов и моделей организации и применения игровых образовательных технологий и практик в ходе преподавания дисциплин социально-гуманитарного цикла.

#### Список литературы

1. *Активные и интерактивные методы обучения* : учеб. пособие / под ред. В. И. Гребенюкова. Нижневартовск, 2014.
2. *Александрова Е. В., Барбашева С. С.* Роль самообразования в развитии профессиональной компетентности педагога в современных условиях при реализации ФГОС ВПО // *Азимут научных исследований: педагогика и психология*. 2021. Т. 10, №2 (35). С. 16–19. doi.org/10.26140/anip-2021-1002-0002.
3. *Асташова Н. А., Бондырева С. К., Попова О. С.* Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // *Образование и наука*. 2023. Т. 25, №1. С. 15–49.
4. *Байбакова Э. А.* Игровые педагогические технологии и soft-компетенции педагога среднего профессионального образования // *Техник транспорта: образование и практика*. 2022. Т. 3, №1. С. 34–39. doi.org/10.46684/2687-1033.2022.1.34-39.
5. *Бодрова Е. В., Шибяева Г. Е.* Организация практико-ориентированного обучения в образовательных организациях ФСИН России с использованием дополненной и виртуальной реальности // *Ведомости уголовно-исполнительной системы*. 2023. №2 (249). С. 59–66. doi.org/10.51522/2307-0382-2023-249-2-59-66.
6. *Болтышев М. Г.* Геймификация цифрового обучения: актуальные проблемы // *Информатика и образование*. 2022. Т. 37, №3. С. 28–34. doi.org/10.32517/0234-0453-2022-37-3-28-34.
7. *Брызгалова Ю. В., Вавилова Т. С.* Проблема формирования игровой компетентности педагогов дошкольного образования // *Осовские педагогические чтения «Образование в современном мире: новое время – новые решения»*. 2020. №1. С. 104–109.



8. Бусель С. В. Геймификация как дополнительный инструмент реинжиниринга образовательного процесса: сущность и потенциал // Миссия образования – мир будущего : материалы XXII междунар. науч.-практ. конф. по педагогическому образованию. Калининград, 2023. С. 18 – 33.

9. Бусель С. В., Полупан К. Л. Сущность и особенности внедрения игрофикации в образовательную сферу как системной и специфической игровой практики // Самарский научный вестник. 2022. Т. 11, №4. С. 239 – 246. doi.org/10.55355/snvt2022114302.

10. Бусель С. В., Рудинский И. Д. Игрофикация как концептуальная основа модернизации образовательной среды // Вестник науки и образования Северо-Запада России. 2023. Т. 9, №1. С. 101 – 125.

11. Ваганова О. И., Алешугина Е. А. Психологические аспекты реализации игровых технологий // Научный вектор Балкан. 2020. Т. 4, №2 (8). С. 21 – 24. doi.org/10.34671/SCH.SVB.2020.0402.0006.

12. Гайдунко Ю. А. Сравнительный педагогический анализ дискуссионных и игровых методов обучения с целью применения их в процессе подготовки специалистов учебных заведений высшего образования // Проблемы современного педагогического образования. 2019. №62-3. С. 50 – 54.

13. Говоров А. И., Говорова М. М., Валитова Ю. О. Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением // Компьютерные инструменты в образовании. 2018. №2. С. 39 – 54. doi.org/10.32603/2071-2340-2018-2-39-54.

14. Гревцов К. Ю., Кадеева О. Е., Сырицына В. Н. Применение игр и их компонентов в электронном обучении // Международный научно-исследовательский журнал. 2021. №6 (108). URL: <https://research-journal.org/archive/6-108-2021-june/primenenie-igr-i-ix-komponentov-v-elektronnom-obuchenii> (дата обращения: 12.07.2023).

15. Даринцева Т. Л. Развитие профессиональной игровой компетентности педагога как условие повышения качества дошкольного образования // Традиции и инновации в педагогическом образовании : сб. науч. тр. V междунар. конф. Екатеринбург, 2019. С. 92 – 94.

16. Ермолаева А. Д., Томчинская Т. Н. Разработка игровых тренажеров на примере обучающей системы вождения автомобиля // КОГРАФ-2022 : сб. материалов 32-й Всерос. науч.-практ. конф. по графическим информационным технологиям и системам. Нижний Новгород, 2022. С. 153 – 159. doi.org/10.46960/kograph\_2022\_153.

17. Грязнова Е. В., Кашина Е. В., Дорогина А. С., Тихоненко Ю. В. Игровая компетентность педагога дошкольного учреждения в развитии речевых способностей у детей // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9, №4 (33). С. 101 – 104. doi.org/10.26140/anip-2020-0904-0021.

18. Ковардакова М. А., Макарова О. А., Ускова Е. О. Интерактивные технологии обучения в высшей школе : учеб.-метод. пособие для асп. по педагогике высшей школы. Ульяновск, 2016.

19. Корнилов Ю. В. Применение значков в LMS MOODLE как элемент геймификации в смешанном обучении // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9, №3 (32). С. 108 – 112.

20. Курлат А. М., Хачикян Е. И. Проблема формирования игровой компетентности будущих педагогов системы дошкольного образования // Вестник Приднестровского университета. Сер.: Гуманитарные науки. 2019. №1-1 (61). С. 52 – 56.

21. Макарова В. В., Колчина В. В. Принципы и инструменты игровых технологий в высшем образовании // Современный ученый. 2023. №3. С. 189 – 194.



22. Национальный проект «Образование» // Минпросвещения России : [официальный сайт]. URL: <https://edu.gov.ru/national-project/> (дата обращения: 26.03.2023).

23. Никитина Н. Н., Железнякова О. М., Петухов М. А. Основы профессионально-педагогической деятельности : учеб. пособие. Ч. 1. М., 2002.

24. Паспорт приоритетного проекта «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» // Правительство России : [официальный сайт]. URL: <http://static.government.ru/media/files/8SiLmMBgjAN89vZbUUtmuF5lZYfTvOAG.pdf> (дата обращения: 16.07.2023).

25. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям) (уровень бакалавриата) : приказ Министерства образования и науки РФ от 1 октября 2015 г. №1085. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

26. Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования : приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 16.11.2022 г. №992. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

27. Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования : приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 16.11.2022 г. №993. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

28. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата) : приказ Минобрнауки России от 04.12.2015 №1426. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

29. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования : приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 г. №1155 (ред. от 08.11.2022). Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

30. Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» : приказ Минтруда России от 18.10.2013 г. №544н (с изм. от 25.12.2014). Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

31. Барабина И. Е., Ваганова О. И., Смирнова Ж. В. и др. Роль интерактивных технологий в образовательном процессе // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2019. №5 (39). С. 5–10.

32. Образовательная инженерия. Понятия. Подходы. Приложения / Е. Ю. Авксентьева, П. А. Аксютин, И. Д. Рудинский [и др.] ; под ред. И. Д. Рудинского и Е. З. Власовой. М., 2021.

33. Рудинский И. Д., Давыдова Н. А., Петров С. В. Компетентность. Компетентностный подход. М., 2019.

34. Сайкина Т. В. Игровая компетентность современного педагога дошкольной образовательной организации // Образовательное пространство детства: исторический опыт, проблемы, перспективы : сб. науч. ст. и материалов VI междунар. науч.-практ. конф. Коломна, 2019. С. 360–364.

35. Фазлыева Р. А. Геймификация как способ подготовки к ЕГЭ по обществознанию // Дневник науки. 2022. №11 (71). URL: <http://dnevniknauki.ru> (дата обращения: 12.07.2023).

36. ФГОС ВО (3++) по направлениям бакалавриата «Образование и педагогические науки» // Официальный портал федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования. URL: <https://fgosvo.ru/fgosvo/index/24/94> (дата обращения: 25.07.2023).



37. Ханова Т. Г., Белинова Н. В., Вавилова Т. С. Изучение феномена игровой компетентности педагогов дошкольного образования // Нижегородское образование. 2021. №3. С. 44–49.

38. Ханова Т. Г., Карамирзаева А. М. Формирование профессионально-игровой компетентности педагога дошкольного образования // Мир педагогики и психологии. 2022. №12 (77). С. 38–43.

39. Цыренова В. Б., Сартакова Е. Е., Лумбунова Н. Б. Педагогика. Теория обучения : учеб. пособие. Улан-Удэ, 2022.

40. Fischer H., Heinz M., Breitenstein M. Gamification of Learning Management Systems and User Types in Higher Education // Proceedings of the 12th European Conference on Games Based Learning. 2018. P. 91–98. URL: [https://www.researchgate.net/publication/345631327\\_Gamification\\_of\\_Learning\\_Management\\_Systems\\_and\\_User\\_Types\\_in\\_Higher\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/345631327_Gamification_of_Learning_Management_Systems_and_User_Types_in_Higher_Education) (дата обращения: 12.07.2023).

41. White Hat vs Black Hat Gamification in the Octalysis Framework // Yu-kai Chou's official website. URL: <https://yukaichou.com/gamification-study/white-hat-black-hat-gamification-octalysis-framework/> (дата обращения: 25.07.2023).

#### Об авторах

Сергей Владимирович Бусель – магистрант, Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград, Россия.

E-mail: unsergio123@gmail.com

Игорь Давидович Рудинский – д-р пед. наук, канд. техн. наук, проф., Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Калининград, Россия.

E-mail: irudinskii@kantiana.ru

Анатолий Борисович Кондратенко – д-р пед. наук, проф., филиал ВУНЦ ВМФ «Военно-морская академия», Калининград, Россия.

E-mail: Anatolij\_kondr@mail.ru

*S. V. Busel<sup>1</sup>, I. D. Rudinsky<sup>1</sup>, A. B. Kondratenko<sup>2</sup>*

#### STRUCTURE AND CONTENT OF COMPETENCE IN THE FIELD OF GAME-BASED EDUCATIONAL TECHNOLOGIES FOR FUTURE HIGHER EDUCATION TEACHERS IN SOCIAL AND HUMANITARIAN DISCIPLINES

<sup>1</sup> Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russia

<sup>2</sup> Naval Academy, Kaliningrad, Russia

Received 29 July 2023

Accepted 5 November 2023

doi: 10.5922/pikbfu-2023-4-7

**To cite this article:** Busel S. V., Rudinsky I. D., Kondratenko A. B., 2023, Structure and content of competence in the field of game-based educational technologies for future higher education teachers in social and humanitarian disciplines, *Vestnik of Immanuel Kant Baltic Federal University. Series: Philology, Pedagogy, Psychology*, №3. P. 62–76. doi: 10.5922/pikbfu-2023-4-7.

*The article analyzes the publications, containing attempts to develop approaches, models, and systems for the formation and development of competencies in the field of game-based educational technologies and practices for future university teachers of social disciplines and humanities. Based*



on the analyzed works, conditions are identified under which game technologies can be applied in education. A criteria-level description of the competence "Ability and readiness to master game-based educational technologies and apply them in teaching social and humanitarian disciplines" is provided. Two key aspects of forming and developing the target competence are highlighted: scientific-methodological and practice-oriented, which should complement each other systematically in the course of professional training for future university teachers of social and humanitarian disciplines. The author also considers such aspects as the inclusion of the "Modern Game-based Educational Technologies" course in the elective part of the curriculum for the preparation of bachelor's degrees in various fields and profiles and updating the content of pedagogical internships.

**Keywords:** game, game-related competence, game-based educational technologies, game activity, vocational education

#### The authors

Sergey V. Busel, Master's Student, Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russia.

E-mail: unsergio123@gmail.com

Prof. Igor D. Rudinsky, Immanuel Kant Federal Baltic University, Kaliningrad, Russia.

E-mail: IRudinskii@kantiana.ru

Prof. Anatoly B. Kondratenko, Naval Academy, Kaliningrad, Russia.

E-mail: anatoliy\_kondr@mail.ru