

Раздел 2. МЕТОДИКА И ТЕХНОЛОГИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Научная статья

УДК 378.147.82.03

DOI: 10.17853/2686-8970-2023-2-45-61

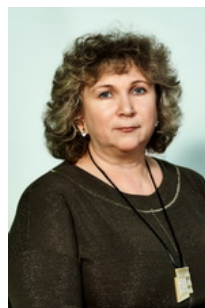
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА: ВОСПИТЫВАЮЩИЙ И ДИДАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ РЕАЛИЗАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Анна Саввишна Аникина

кандидат педагогических наук, доцент

*Нижнетагильский государственный
социально-педагогический институт,
филиал Российского государственного
профессионально-педагогического университета,
Нижний Тагил, Россия*

*anna.anikina.1964@mail.ru,
<https://orcid.org/0000-0002-8390-4392>*



Аннотация. Представлены результаты исследования практики применения интеллектуальных игр гражданско-патриотической направленности в процессе реализации основной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению 44.05.03 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Актуализировано использование игровых технологий в образовательной деятельности учреждений высшего образования, определены отличительные черты интеллектуальных игр в целом и квестов, квизов в частности. Сформулированы методические рекомендации по проектированию интеллектуальных игр, предложены конкретные виды игровых заданий. Установлено, что вовлеченность студентов в игровой процесс и его организацию способствует созданию условий для формирования профессионально значимых компетенций и развития ценностей гражданского общества.

Ключевые слова: игровые технологии, интеллектуальные игры, квизы, квесты, этапы организации, виды игровых заданий, высшее образование

Для цитирования: Аникина А. С. Интеллектуальная игра: воспитывающий и дидактический аспекты реализации в образовательной деятельности // Инновационная научная современная академическая исследовательская траектория (ИНСАЙТ). 2023. № 2 (14). С. 45–61. <https://doi.org/10.17853/2686-8970-2023-2-45-61>.

© Аникина А. С., 2023

Section 2. METHODS AND TECHNOLOGIES OF VOCATIONAL EDUCATION

Original article

INTELLIGENT GAME: EDUCATIONAL AND DIDACTIC ASPECTS OF IMPLEMENTATION IN EDUCATIONAL ACTIVITIES

Anna S. Anikina

Candidate of Sciences in Pedagogy, Associate Professor (Docent)

*Nizhny Tagil State Social Pedagogical Institute,
branch of Russian State Vocational Pedagogical University,
Nizhny Tagil, Russia*

*anna.anikina.1964@mail.ru,
<https://orcid.org/0000-0002-8390-4392>*

Abstract. The article is based on the results of the author's study of the practice of using civil-patriotic intellectual games in the process of implementing the main educational program for the preparation of bachelors in the direction of "Pedagogical education with two training profiles" (44.05.03). The author updated the use of gaming technologies in the educational activities of higher education institutions, the characteristic features of intellectual games and quests, quizzes in particular are considered. The author developed guidelines for the design of intellectual games, proposed specific types of game tasks. It was found that due to the involvement of students in the game process and its organization, conditions for the formation of professionally significant competencies and the development of civil society values are created.

Keywords: game technologies, intellectual games, quizzes, quests, organization stages, types of game tasks, higher education

For citation: Anikina A. S. Intellectual game: educational and didactic aspects of implementation in educational activities // INSIGHT. 2023. № 2 (14). (In Russ.). P. 45–61. <https://doi.org/10.17853/2686-8970-2023-2-45-61>.

Постановка проблемы. Президент России Владимир Путин 2 марта 2023 г. дал старт Году педагога и наставника в России. В своей речи, обращенной к педагогическим работникам, он отметил, что «историческая миссия отечественной системы образования всегда состояла в воспитании гражданственности и патриотизма, ответственности за судьбу страны» [1].

Несмотря на то, что задачи, поставленные Президентом, являются традиционными для российской системы образования, средства и формы их достижения должны избираться преподавателями с учетом осо-

бенностей и потребностей современного студенчества. Как утверждают М. Н. Кичерова и Г. З. Ефимова, «поколение молодых людей, которое сегодня приходит в университеты – принципиально иное. <...> Социально-психологические особенности данного поколения, их система ценностей во многом определяют ландшафт нового образовательного пространства вузов» [2, с. 2]. Необходимость преобразований в системе образования отмечают и М. Барбер, К. Донелли, С. Ризви: «Нам нужны граждане, готовые нести личную ответственность как за себя, так и за мир вокруг, способные переучиваться на протяжении всей жизни, способные и готовые применить свое знание лучшего из того, что было придумано, сказано и сделано человечеством для решения проблем настоящего и будущего» [3, с. 156]. Принимая во внимание эти особенности, преподаватели организуют образовательную деятельность обучающихся в контексте развития их когнитивных способностей и творческого мышления, а также формирования практических навыков. Аналогичные требования предъявляются и к организации внеучебной деятельности студентов, в рамках которой продолжается их профессиональное и гражданское становление.

Согласно федеральному государственному образовательному стандарту высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, выпускники должны быть готовы к осуществлению воспитательной деятельности в отношении обучающихся общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций. Следовательно, необходимо познакомить будущих педагогов с различными видами и формами данной деятельности. В связи с этим определена проблема исследования – поиск и апробация форм воспитательной деятельности, которые, с одной стороны, будут отвечать государственным требованиям к результатам профессионального образования, а с другой – соответствовать запросам студентов нового поколения.

Воспитательный процесс требует использования таких форм взаимодействия студентов, которые бы вызвали у них положительные эмоции от полученного результата, от сотрудничества в составе группы, от эффективности и рациональности принятых совместно решений, от удовлетворенности своим вкладом в общее дело. Реализовать данные требования, на наш взгляд, позволяют игровые технологии. Так, использование интеллектуальных игр может быть рас-

смотрено как соответствующее современным тенденциям средство реализации воспитательной работы, направленной на формирование общественно значимых качеств личности и профессионально востребованных компетенций студентов.

Настоящее исследование направлено на выявление результата использования интеллектуальных игр, в частности квестов и квизов, в профессиональном обучении будущих педагогов. Учитывая, что воспитание – сложный, многоплановый процесс, в котором положительный воспитательный результат достигается посредством воздействия на личность различных факторов, считаем, что проблема формирования личностных качеств обучающихся не может быть решена вузом самостоятельно, какие бы современные технологии для этого не использовались. Однако именно интеллектуальная игра, по нашему мнению, способствует выполнению не только воспитательных, но образовательных задач. Таким образом, целью исследования является рассмотрение интеллектуальных игр как способа организации коллективного взаимодействия обучающихся для достижения различных образовательных целей.

В соответствии с поставленной целью были определены следующие задачи:

- 1) теоретически обосновать необходимость применения интеллектуальных игр в профессиональной подготовке будущих педагогов;
- 2) разработать и реализовать комплекс образовательных квестов и квизов, направленных на развитие гражданских качеств личности и освоение профессионально значимых компетенций;
- 3) проанализировать результаты участия студентов в проектировании и проведении интеллектуальных игр.

Обзор литературы. Рассуждая об эффективности современной системы высшего образования, Е. А. Носков указывает на необходимость его устремленности в будущее, что требует, как справедливо отмечает автор, поиска нестандартных, нешаблонных средств обучения [4]. Игровые технологии, изучение которых началось еще во второй половине XX в., в полной мере соответствуют современным требованиям к организации образовательной деятельности. Разработкой теории игр, исследованием их дидактических и воспитательных возможностей для достижения личностного развития обучающихся раз-

личных возрастов занимались А. А. Вербицкий, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, П. И. Пидкасистый, Д. Б. Эльконин и др. Д. Б. Эльконин видел в игре потенциал для личностного развития и формирования ценностных установок. Он, в частности, писал, что «в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения [5, с. 97]. А. А. Вербицкий считал, что игра – «важнейшее средство умственного и нравственного воспитания. Игры представляют собой универсальные средства познания, способствуют творческому развитию и соединяют в себе обучающую и игровую задачу» [6, с. 207]. П. И. Пидкасистый, рассматривая специфику реализации игры в учебном процессе, отмечал, что в ходе игры обучающиеся осваивают элементы профессиональной деятельности, приобретают профессиональный опыт [7].

В 2010-х гг. наблюдался повышенный интерес к игровым технологиям. В этот период было опубликовано достаточно большое количество научных работ, обосновывающих необходимость внедрения игровых технологий в образование на различных его уровнях. Очевидно, это было обусловлено применением компетентностного подхода к реализации образовательной деятельности, предполагающего активизацию мыслительной деятельности обучающихся.

Оценивая роль игры в процессе личностного развития А. С. Шапиева и П. К. Магомедова, отмечают, что «игра определяет важные перестройки и формирование новых качеств личности; именно в игре лучше усваиваются нормы поведения, игра учит, изменяет, воспитывает» [8, с. 71].

Воспитательный потенциал игры в образовательном процессе являлся предметом научного интереса М. С. Певнева. По его мнению, «воспитательная функция игры опосредована задачей-целявыми доминантами ее организации и проведения; содержанием познавательной информации, заложенной в вопросах... межличностными и нравственными ситуациями выбора; обеспечением самого процесса игры, стимулирующего самостоятельность мышления, требующего умения аргументировать свою позицию; считаться с мнениями других, брать

на себя определенную долю ответственности, учитывая складывающуюся ситуацию, участвовать в принятии конкретного решения, нести всю полноту ответственности за последствия принятого решения» [9, с. 65].

Анализ работ зарубежных авторов подтверждает актуальность использования игр в профессиональном образовании. Например, D. Rao и I. Stupans считают, что применение игр в профессиональном образовании формирует три модуса результатов обучения: когнитивный (знания), эмоциональный (отношения) и психомоторный (навыки деятельности) [10]. R. Stevens рассматривает ролевую игру в качестве одного из методов погружения в историю, он особо отмечает значимость рефлексии как завершающего этапа игровой деятельности [11]. T. Kaivola, T. Salomäki, J. Taina анализируют возможность применения квестов на уровне высшего образования [12]. P. Ayling исследует игру как средство обучения, позволяющее реализовывать конкретные ситуации общения [13]. Ценность работы P. Wouters, E. D. van der Spek, H. van Oostendorp состоит в разработке авторских способов диагностики эффективности применения игровых методов при реализации программ высшего образования [14].

Таким образом, можно заключить, что отечественные и зарубежные исследователи едины в своей оценке потенциала игр как средства достижения различных образовательных результатов, тем самым подтверждая целесообразность их использования в профессиональном образовании.

Методология и методы. Методологическую основу исследования составляют работы ученых, раскрывающие назначение игровых технологий (Э. К. Аметова [15], О. А. Андриенко [16], Н. Н. Асхадуллина, И. А. Тальшева [17], М. А. Стадольник [18]), особенности их применения в образовательной деятельности организаций высшего образования (Ю. А. Горбунова, О. А. Блинова [19], Э. М. Каримулаева, А. М. Курбанова, Р. М. Куччаев [20], А. А. Коновалов [21]), основные характеристики игр и принципы их проектирования (Н. В. Ардашева, Е. Н. Козева, Н. А. Шабунина [22], А. П. Бахтызина, С. В. Зинченко, Е. М. Бижанова [23], О. Г. Груздова, Т. А. Согласова [24]).

Методы исследования включают анкетирование студентов, участвовавших в интеллектуальных играх и в качестве игроков, и в качестве

организаторов, анализ научной и методической литературы с глубокой поиском в 35 лет, наблюдение, обобщение опыта проведения квестов и квизов.

Исследование проводилось в период с 2017 по 2022 гг. Наблюдение осуществлялось за студентами группы Нт-502о ИО (20 человек) Нижнетагильского государственного социально-педагогического института, обучавшихся по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профиль «История и обществознание». На первом курсе обучающиеся были только участниками интеллектуальных игр, знакомились с их формами и правилами проведения. На втором курсе они уже выступали в качестве ведущих на локациях квестов, но при этом всего семь человек принимали участие в разработке заданий. На третьем курсе студентам пришлось осваивать организацию игр в дистанционном формате, что было обусловлено ограничениями, введенными из-за распространения коронавирусной инфекции. В проектировании квизов и онлайн-квестов принимали участие пятнадцать человек. На четвертом курсе студенты применили свои навыки в разработке сценариев игр во время прохождения педагогической практики. На пятом курсе будущие бакалавры в отчетах по производственной практике представили пятнадцать технологических карт уроков с использованием элементов игровых технологий и десять сценариев внеклассных мероприятий, также организуемых в игровом формате. Следует отметить, что это были не только квесты и квизы, но и другие формы интеллектуальных состязаний.

Проводимое нами анкетирование было направлено на выявление оценочных суждений студентов о личных результатах участия в игре (когнитивных, деятельностных, ценностных). Кроме этого, нас интересовало их мнение о достоинствах и недостатках игры с точки зрения решения поставленных образовательных задач. По итогам рефлексии респонденты делали критические замечания и формулировали рекомендации по организации игровой деятельности в будущем.

Интеллектуальные игры: методические рекомендации. Как отмечает О. М. Боева, в интеллектуальной игре «успех достигается прежде всего за счет мыслительных способностей человека, его ума. [В ней] происходят генерация идей, анализ, проверка и выбор лучшей при ограничении времени» [25, с. 143].

На основе опыта проведения интеллектуальных игр и анализа работ, посвященных их реализации в процессе образовательной деятельности, были сформулированы отличительные черты игр данного вида:

- 1) сочетание игровой и учебной деятельности, развитие теоретического мышления и эмоциональной сферы личности;
- 2) командное решение задач, требующее сотрудничества, продуктивного мышления и творчества;
- 3) формат открытого обсуждения решений и рассмотрения различных точек зрения по тому или иному заданию игры, позволяющий каждому участнику игры выразить собственное мнение;
- 4) состязательность команд или отдельных игроков;
- 5) наличие правил, отражающих содержание игры, последовательность реализации, деятельность игроков;
- 6) ограниченное время выполнения заданий;
- 7) эмоциональное удовлетворение как от процесса игры, так и от результата;
- 8) возможность неоднократного использования игры в образовательной деятельности.

Интеллектуальные игры, являясь средством воспитательного и обучающего воздействия на студентов, имеют разнообразные формы. В последнее время особую популярность среди них получили квесты и квизы.

Понятием «квест» (от англ. *quest* – поиск, игра-загадка) обозначают различные виды игр, которые разворачиваются в виртуальном (онлайн) и/или реальном (офлайн) пространствах. Это специфическая форма игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленных задач. Е. Ф. Сафонова обращает внимание на то, что в квесте на первом месте выступает такая его характеристика, как активность: «личностная, интеллектуальная и физическая; активность командная, направленная на взаимодействие и сплочение» [26, с. 71]. А. Ф. Левицкая, А. В. Федоров обращают внимание на воспитательный потенциал квеста: он «воспитывает личную ответственность; уважение к культурным традициям, истории, краеведению; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию» [27, с. 73].

Квесты могут быть организованы как в помещении, так и на открытом воздухе. В зависимости от игровой цели и связанного с ней порядка движения команд по локациям квесты могут быть линейными, штурмовыми и кольцевыми. В рамках линейного квеста старт производится из одной точки, но все игроки двигаются по маршруту с разной скоростью. После выполнения одного задания они получают информацию о следующем. Общим является только время проведения игры, количество выполненных заданий может оказаться различным. При реализации штурмовых квестов игрокам ставится цель и выдается список локаций, которые необходимо посетить для ее достижения. Маршрут игроки выбирают сами. В кольцевых квестах команды стартуют одновременно, но из разных точек и проходят этапы согласно маршрутному листу. В данном случае принципиальным является факт совпадения числа локаций с количеством команд.

Подготовку квеста следует начинать с постановки цели и формирования команды проекта. Преподаватель должен иметь четкое представление о том, с какой целью, для какой аудитории и каким образом будет организована игра. Проектирование квеста – это творческий процесс, в рамках которого придумывается сюжет, пишется сценарий, определяется маршрут игры и необходимый для ее проведения инструментарий. Организуя квест, важно определить, с какими источниками информации игроки должны познакомиться, готовясь к игре, и какие задания они будут выполнять на локациях. Задания должны быть разнообразными, неожиданными, интересными. Например, актуализируя вопрос о военных госпиталях в годы Великой Отечественной войны, мы предложили игрокам собрать в полевую сумку вещи, которые разрешено было брать санитарам на поле боя. Возле памятника танку Т-34 студенты определяли истинность утверждений о его технических характеристиках. С целью расширения знаний обучающихся об Уральском добровольческом танковом корпусе командам предлагалось ознакомиться с текстом информационной листовки, а затем ответить на вопросы ведущего по ее содержанию.

Если квест проводится не на улице, а в помещении, то при его проведении следует воспользоваться возможностью демонстрации картин, плакатов, фотографий, отрывков кинофильмов, литературных произведений, фрагментов кинопрограмм, текстов документов, музы-

кальных композиций. Например, на этапе «Лозунги» участникам было дано задание назвать слово, закрытое в тексте агитационного плаката. На этапе «Кинохроника» по отрывкам фильмов игрокам следовало определить, какие профессии осваивали женщины на войне, а затем назвать имена тагильчанок, которые имели эти профессии во время войны.

Квесты применимы в различных предметных областях и для разнообразной по возрасту аудитории. На данный момент у нас имеется опыт проведения четырнадцати образовательных квестов гражданско-патриотической направленности. К ним следует отнести квесты, связанные с событиями Великой Отечественной войны («Знаем. Помним. Гордимся», «Тагил – город трудовой славы», «Имена героев»), краеведческие квесты («Тагил героический», «Тагил демидовский», «Тагил художественный»), квесты, посвященные юбилейным датам отечественной истории («1917 г.», «В битве за великую мечту», «Эпоха Петра», «Сталинградская битва»). Традиционными являются квесты, связанные с освоением норм Конституции РФ. Квесты были организованы как на улицах Нижнего Тагила, так и в аудиториях и иных локациях института. К участию в играх привлекались обучающиеся общеобразовательных организаций, студенты учреждений среднего и высшего профессионального образования. Количество участников варьировалось от 35 до 150 человек.

Второй пользующейся популярностью у студентов формой интеллектуальных игр являются квизы. Квиз (от англ. *quiz* – задание, вопрос) – это интеллектуальная игра, которая включает в себя ряд вопросов, объединенных общей темой. По сути, квизы очень похожи на квесты, но проходят они стационарно, все команды находятся в одном месте и одновременно выполняют одинаковые для всех задания. Исследователи выделяют три основных типа квизов: тестовый, сюжетный и квиз-стратегия [28, с. 185].

Классический вариант игры предполагает проведение нескольких раундов (не более шести). Каждый раунд отличается от остальных темой либо характером заданий, содержит 5–7 вопросов, которые имеют разный формат: с использованием аудио-, медиа-, фотоматериалов, репродукций картин, кинофрагментов, иллюстраций. Все вопросы квиза должны быть собраны в видеопрезентации [29]. Состав

участников квиза включает ведущего, волонтеров, соревнующиеся команды, группу экспертов, и в ряде случаев зрителей.

Начиная игру, ведущий должен озвучить ее тему и правила. После того, как он прочитал задание, у участников есть одна минута на обсуждение и фиксирование ответа в специальном бланке. Номер ответа в бланке должен соответствовать номеру вопроса. После каждого раунда ведущий предоставляет командам дополнительное время для корректировки ответов, а затем волонтеры передают ответы игроков экспертам. Далее оглашаются правильные ответы. На этом этапе игроки, как правило, радуются, если ответили верно, или узнают для себя что-то новое. Каждый правильный ответ оценивается экспертами в один балл. Выигравшей считается команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам всей игры.

Ниже предложены некоторые рекомендации по составлению вопросов квиза.

1. Вопрос не должен требовать узкоспециализированных, углубленных знаний (*В какой статье Декларации прав человека содержится информация о праве человека на жизнь?*).

2. Ответ на вопрос не должен содержать перечисления (*Какие принципы уголовного права вам известны?*).

3. Вопрос не должен требовать нескольких ответов сразу (*В каком городе, с какого года и почему именно там располагается Конституционный суд?*). Вопросы типа «блиц» не считаются нарушением данного правила, так как это особый формат, который предполагает ответ на 2–3 мини-вопроса, схожих по тематике.

4. Вопрос не должен быть слишком простым (*Главой Российской Федерации является Президент?*).

5. Вопрос не должен противоречить нормам морали, содержать нецензурные выражения.

6. Вопрос должны быть корректным, без фактических ошибок.

7. Вопрос должен соответствовать теме игры, быть интересным по содержанию, требующим аналитических операций от игроков.

Проектирование квиза включает следующие этапы:

- организационный – преподаватель подбирает себе команду для проведения игры, определяет ее цель и тему, распределяет обязанности;

- подготовительный – разработка сценария (названия раундов, определение форм и содержания заданий), оформление Положения об игре и информирование потенциальных игроков, изготовление раздаточных материалов (бланков ответов, бланков с ключами ответов для экспертов, сводной таблицы результатов) и текста презентации, запись музыкальных заставок, изготовление дипломов и сертификатов, приглашение экспертов. Известить об игре можно с помощью красочных афиш, размещенных на сайте образовательной организации и в социальных сетях (например, «ВКонтакте»);

- практический – реализация игрового замысла;

- заключительный – рефлексия, осмысление и обобщение полученного в игре опыта деятельности.

Рефлексия важна и для участников, и для организаторов игры. В рамках заключительного этапа необходимо проанализировать содержание игры (с какими заданиями участники не справились, с какими справились максимально успешно, какие виды заданий вызвали наибольший интерес), ее организацию, а главное – ее результаты (что приобрели для себя студенты, участвовавшие в разработке и проведении игры, чему они научились, какие сложности преодолели).

Большинство проведенных нами квизов («ПолитикУм», «Основной закон», «Правовой баттл») имело гражданско-правовую направленность. Участие в них позволило студентам расширить объем правовых, политических и исторических знаний, обогатить себя опытом коллективного взаимодействия, аргументации собственного мнения, соприкоснуться с ценностями правомерного поведения, демократии, сотрудничества, взаимоуважения, служения Отечеству.

Результаты исследования. В ходе исследования было выявлено, что многие преподаватели испытывают некоторые затруднения при использовании интеллектуальных игр в своей педагогической деятельности. Это связано с недостаточностью объективной информации о правилах их проведения и отсутствием методических рекомендаций по их проектированию. Чаще всего преподаватель имеет представление о содержательной базе игры, но не владеет навыками формулирования игровых заданий, что определяет необходимость разработки методического конструктора интеллектуальных игр.

Изучение подходов к диагностике результатов воспитательной деятельности показало, что универсального инструментария не существует и вопрос о критериях результативности воспитательных практик в настоящее время остается дискуссионным. Наиболее убедительной, с нашей точки зрения, выглядит позиция Д. В. Григорьева и П. В. Степанова, которые предлагают под результатом воспитательного воздействия понимать непосредственный итог участия обучающегося в деятельности, а под его эффектом – последствие результата, того, к чему в конечном счете привело достижение результата [30]. Эти ученые распределяют воспитательные результаты по трем уровням: 1) приобретение социальных знаний; 2) получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества; 3) получение опыта самостоятельного общественного действия. Считаем, что интеллектуальные игры в полной мере обеспечивают достижение первых двух уровней воспитательных результатов и способны обеспечить результаты третьего уровня при условии организации в рамках игры взаимодействия студентов с социальными партнерами.

По итогам педагогической практики, которая была одним из этапов исследования, 90 % студентов, участвующих в эксперименте, получили оценку «отлично», что свидетельствует о высоком уровне сформированности у них профессиональных компетенций. Дипломы с отличием получили 25 % выпускников, устроились на работу в школы и колледжи – 50 %, продолжили обучение по программам магистратуры в очной или заочной форме – 60 % выпускников. В первый же год работы в школе два молодых педагога стали победителями городских конкурсов педагогического мастерства.

Одним из важных условий своего профессионального становления студенты группы, в которой проводилось исследование, называют опыт участия в интеллектуальных играх и в качестве игроков (формирование критического мышления), и в качестве организаторов (развитие креативных качеств, приобретение методических компетенций).

Проводимое на этапе рефлексии анкетирование показало, что в процессе игры студенты приобрели новые знания, повысили свою самооценку в результате выполнения сложных, но интересных интеллектуальных заданий, осознали ценность коллективного взаимодействия, приобрели методические компетенции в ходе организации

игр и участия в них. Ряд респондентов отметили, что интеллектуальные игры побуждают их к более глубокому изучению исторических или современных политических событий, к анализу, сопоставлению, формулированию оценочного мнения. Среди опрошенных всегда есть студенты, которые заявляют о своем желании участвовать в проведении следующей игры. Это как раз дает возможность достижения ими третьего уровня воспитательных результатов.

Заключение. В педагогической науке феномен интеллектуальной игры рассматривается как форма организации воспитательной деятельности, а также как эффективная технология достижения образовательных результатов. Исследователи изучают виды игр и эффекты их воздействия на обучающихся.

Практическая значимость настоящего исследования состоит в возможности использования предлагаемых в статье методических рекомендаций для проектирования игровой деятельности в различных типах образовательных организаций.

Таким образом, интеллектуальные игры обладают широкими воспитательными и дидактическими возможностями и могут быть рекомендованы к использованию как в учебной, так и внеучебной деятельности студентов в качестве эффективного средства образовательного воздействия.

Список источников

1. Президент России Владимир Путин дал старт Году педагога и наставника // Официальный интернет-ресурс Минпросвещения России. URL: <https://edu.gov.ru/press/6613/prezident-rossii-vladimir-putin-dal-start-godu-pedagoga-i-nastavnika?ysclid=lglsqy3gxq733262052>.

2. Кичерова М. Н., Ефимова Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Мир науки. 2016. Т. 4, № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>.

3. Барбер М., Донелли К., Ризви С. Накануне схода лавины. Высшее образование и грядущая революция // Вопросы образования. 2013. № 3. С. 152–236. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nakanune-shoda-laviny-vysshee-obrazovanie-i-gryaduschaya-revolyuetsiya>.

4. Носков Е. А. Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности // Ярославский педагогический вестник. 2018. № 6 (105). С. 138–144. <http://doi.org/10.24411/1813-145X-2018-10237>.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
6. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высш. шк., 1991. 207 с.
7. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. М.: Рос. пед. агентство, 1996. 269 с.
8. Шапиева А. С., Магомедова П. К. Применение игровых технологий в процессе обучения // Евразийский Союз Ученых. 2015. № 10–4 (19). С. 70–72. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-protssesse-obucheniya>.
9. Певнев М. С. Интеллектуальная игра в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспекты // Известия Волгоградского государственного социально-педагогического университета. 2006. № 4 (17). С. 64–67.
10. Rao D., Stupans I. Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines // Innovations in Education and Teaching International. 2012. Vol. 49, iss. 4. P. 427–436. <http://doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>.
11. Stevens R. Role-play and student engagement: reflections from the classroom // Teaching in Higher Education. 2015. Vol. 20, iss. 5. P. 481–492. <http://doi.org/10.1080/13562517.2015.1020778>.
12. Kaivola T., Salomäki T., Taina J. In quest for better understanding of student learning experiences // Procedia – Social and Behavioral Sciences. 2012. Vol. 46. P. 8–12. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.057>.
13. Ayling P. Learning through playing in higher education: promoting play as a skill for social work students // Social Work Education. 2012. Vol. 31, iss. 6. P. 764–777. <http://doi.org/10.1080/02615479.2012.695185>.
14. Wouters P., van der Spek E. D., van Oostendorp H. Measuring learning in serious games: a case study with structural assessment // Educational Technology Research and Development. 2011. Vol. 59, iss. 6. P. 741–763. <http://doi.org/10.1007/s11423-010-9183-0>.
15. Аметова Э. К. Воспитательно-развивающий потенциал игровых технологий обучения в образовании // Проблемы современного педагогического образования. 2021. Вып. 70, ч. 1. С. 21–24. URL: <https://>

cyberleninka.ru/article/n/vospitatelno-razvivayuschiy-potentsial-igrovyyh-tehnologiy-obucheniya-v-obrazovanii.

16. Андриенко О. А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканско научно обозрение. 2019. Т. 3, № 2 (4). С. 5–8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-neobhodimosti-primeneniya-igrovyyh-tehnologiy-obucheniya>.

17. Асхадуллина Н. Н., Тальшева И. А. Использование интеллектуальных квестов и квизов в развитии soft skills будущих педагогов // Проблемы современного педагогического образования. 2022. Вып. 75, ч. 4. С. 30–34. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-intelktualnyh-kvestov-i-kvizov-v-razvitii-soft-skills-buduschih-pedagogov>.

18. Стадольник М. А. Применение метода «квиз» в целях повышения эффективности обучения представителей нового поколения «Z» в условиях выраженного клипового мышления // Достижения науки и образования. 2021. № 7 (79). С. 58–60. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-metoda-kviz-v-tselyah-povysheniya-effektivnosti-obucheniya-predstaviteley-novogo-pokoleniya-z-v-usloviyah-vyrazhennogo>.

19. Горбунова Ю. А., Блинова О. А. Квиз как игровая технология преподавания философии в вузе // Образовательные ресурсы и технологии. 2022. № 1 (38). С. 31–39. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kviz-kak-igrovaya-tehnologiya-prepodavaniya-filosofii-v-vuze>.

20. Каримулаева Э. М., Курбанова А. М., Куччаев Р. М. Игровые технологии в правовом образовании // Мир науки, культуры, образования. 2021. № 6 (91). С. 204–207. <http://doi.org/10.24412/1991-5497-2021-691-204-207>.

21. Коновалов А. А. Деловая игра как педагогическая технология формирования профессионально-специализированных компетенций студентов на занятиях по музыкальной информатике // Высшее образование сегодня. 2017. № 9. С. 25–29. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-pedagogicheskaya-tehnologiya-formirovaniya-professionalno-spetsializirovannyh-kompetentsiy-studentov-n>.

22. Ардашева Н. В., Козева Е. Н., Шабунина Н. А. Квест в образовательном процессе // Образование. Карьера. Общество. 2019. № 3 (62). С. 55–57. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-v-obrazovatelnom-protsesse>.

23. Бахтызина А. П., Зинченко С. В., Бижанова Е. М. Анализ опыта организации квестов в мире и России // Вестник Пензенского государственного университета. 2020. № 4 (32). С. 40–44. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-opyta-organizatsii-kvestov-v-mire-i-rossii>.

24. Груздова О. Г., Согласова Т. А. Применение квиз-технологии в образовании // Вестник Пензенского государственного университета. 2022. № 3 (39). С. 13–19. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/priimenenie-kviz-tehnologii-v-obrazovanii>.

25. Боева О. М. Педагогический феномен интеллектуальной игры // Образование. Наука. Научные кадры. 2021. № 1. С. 141–147. <http://doi.org/10.24411/2073-3305-2021-1-141-147>.

26. Сафонова Е. В. Технологическая концепция образовательного квеста // Школьные технологии. 2018. № 3. С. 70–74. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologicheskaya-kontseptsiya-obrazovatel'nogo-kvesta>.

27. Левицкая А. Ф., Федоров А. В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 73–85. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-i-znachenie-veb-kvesta-v-sovremennom-obrazovanii>.

28. Возможности использования игровых интерактивных методов в образовательном процессе вуза / М. А. Данильченко [и др.] // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9, № 4 (33). С. 183–187. <http://doi.org/10.26140/anip-2020-0904-0038>.

29. Аникина А. С. Квесты, квизы и иные интеллектуальные игры // Вторая мировая война: актуальные вопросы истории и исторической памяти в школьном образовании: учебно-методическое пособие / под ред. О. В. Рыжковой. Екатеринбург. 2021. С. 38–61. <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44904023&selid=44904031>.

30. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. 3-е изд. М.: Просвещение, 2013. 223 с.

Статья поступила в редакцию 18.03.2023; одобрена после рецензирования 24.04.2023; принята к публикации 28.04.2023.

The article was submitted 18.03.2023; approved after reviewing 24.04.2023; accepted for publication 28.04.2023.