



Игровой формат экзамена как эффективный инструмент оценки сформированности компетенций

Е.С. Смолий¹, О.Н. Колышева², П.Ю. Повалко³

Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Москва, Российская Федерация.

E-mail: ¹smolij-es@rudn.ru; ²kolysheva-on@rudn.ru; ³povalko-pyu@rudn.ru

✉ smolij-es@rudn.ru

Аннотация. *Введение.* Актуальность исследования обусловлена необходимостью создания нового формата экзамена, который позволил бы выполнять целый комплекс задач, соответствующих реалиям сегодняшнего дня. Основу такого формата экзамена представляет адаптированная под образовательные задачи ролевая игра. *Цель* исследования – определить эффективность разработанного формата экзамена на основе ролевой игры с позиций объективности и полноты оценки, вовлеченности и мотивированности студентов, уровня стрессогенности и возможности применения такого формата экзамена не только для оценивания сформированности компетенций, но и для активизации гибких навыков. *Методология, методы и методики.* В основу исследования положен деятельностный подход к обучению и оцениванию. Применялся метод системного анализа теоретических источников по обозначенным проблемам. Для разработки содержания экзамена в форме ролевой игры был использован метод игрового моделирования. Эмпирическая база исследования включает результаты онлайн-опроса, проведенного среди студентов, сдававших экзамен в игровом формате, и результаты контент-анализа полученных ответов на открытые вопросы. *Результаты.* Разработаны методология содержания экзамена в игровом формате, сценарный ход его проведения, критерии оценивания проверяемых компетенций. Выявлен потенциал игрового формата экзамена для развития дополнительных, надпрофессиональных навыков (soft skills), востребованных сегодня на рынке труда. *Научная новизна* работы заключается в подробном описании авторского педагогического дизайна экзамена в игровом формате и результатов его апробации, доказывающих его валидность и эффективность его применения для аттестации по гуманитарным дисциплинам, направленным на развитие коммуникативных компетенций. *Практическая значимость.* Полученные результаты вносят вклад в развитие процесса геймификации образовательного процесса в высшей школе в части применения игровых методик как инструмента оценивания.

Ключевые слова: геймификация, игровой формат, экзамен, ролевая игра, инструмент оценки, сформированность компетенций, надпрофессиональные навыки, soft skills

Благодарности. Авторы благодарят анонимных рецензентов за внимательное прочтение статьи и ценные замечания.

Для цитирования: Смолий Е.С., Колышева О.Н., Повалко П.Ю. Игровой формат экзамена как эффективный инструмент оценки сформированности компетенций. *Образование и наука.* 2025;27(3):54–84. doi:10.17853/1994-5639-2025-3-54-84

Game format of the exam as an effective tool for assessing competence development

E.S. Smolii¹, O.N. Kolysheva², P.Yu. Povalko³

Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba,
Moscow, Russian Federation.

E-mail: ¹smolii-es@rudn.ru; ²kolysheva-on@rudn.ru; ³povalko-pyu@rudn.ru

✉ smolii-es@rudn.ru

Abstract. *Introduction.* The relevance of this study stems from the necessity to develop a new examination format that accommodates a comprehensive range of tasks aligned with contemporary realities. The foundation of this examination format is a role-playing game tailored for educational purposes. *Aim.* This research aims to evaluate the effectiveness of the innovative examination format based on role-playing games, focusing on the objectivity and completeness of assessment, student engagement and motivation, levels of stress, and the potential for utilising this exam format to assess competence development and enhance soft skills. *Methodology and research methods.* The study employs an activity-based approach to learning and assessment. A systematic analysis of theoretical sources was conducted to address these issues. Additionally, game modelling was utilised to create an exam in the format of a role-playing game. The empirical foundation of the study comprises the results of an online survey conducted among students who participated in the exam in this game format, as well as the findings from a content analysis of their responses to open-ended questions. *Results.* The results of the study encompassed the methodology for creating an exam in a game format, the approach to conducting the exam, and the criteria for evaluating the competencies being assessed. Additionally, the study identified the potential of the game format for fostering supplementary, supra-professional skills (soft skills) that are currently in high demand in the labour market. *Scientific novelty.* The scientific novelty of this work lies in the comprehensive description of the pedagogical design of the exam in a game format developed by the authors, as well as the results of its testing, which demonstrate its validity and effectiveness. *Practical significance.* The results contribute to the advancement of gamification in higher education by utilising game techniques as assessment tools in the educational process.

Keywords: gamification, game format, exam, examination, role-playing game, assessment tool, development of competencies, supra-professional skills, soft skills

Acknowledgements. The authors express their gratitude to the anonymous reviewers for their thorough reading of the article and for providing valuable feedback.

For citation: Smolii E.S., Kolysheva O.N., Povalko P.Yu. Game format of the exam as an effective tool for assessing competence development. *Obrazovanie i nauka = The Education and Science Journal*. 2025;27(3):54–84. doi:10.17853/1994-5639-2025-3-54-84

Введение

Трансформация современного образования, обусловленная процессами глобализации и цифровизации, побуждает преподавателей вузов искать инновационные методы обучения и инструменты контроля знаний студентов. Этим и обусловлена актуальность настоящего исследования, в ходе которого была разработана и апробирована методика проведения экзамена в игровом формате на основе адаптированной ролевой игры с последующим выявлением его преимуществ.

К разработке игрового формата экзамена авторов статьи, практикующих преподавателей, побудили некоторые наблюдения за поведением и состоянием студентов во время проведения традиционного экзамена (в виде ответа на вопросы по билету). Так, было зафиксировано снижение мотивации студентов в процессе подготовки к экзамену в традиционной форме, а также отмечен высокий уровень стресса и тревожности как при подготовке, так и во время сдачи экзамена, что не позволяло студентам в полной мере продемонстрировать знания, умения и навыки, которыми они овладели во время освоения дисциплины. Для разрешения сложившейся ситуации преподавателями была предпринята попытка разработки методики проведения экзамена в игровом формате на основе гипотезы о том, что игровой формат экзамена позволит решить целый комплекс задач: повысить уровень мотивации и вовлечения студентов в процесс подготовки к экзамену; снизить уровень стрессогенности при соблюдении критериев качества оценки, таких как объективность и валидность, а также позволит не только оценить компетенции, формируемые в процессе освоения дисциплины, но и развить дополнительные навыки – *soft skills*, такие как коммуникабельность, умение работать в команде, креативность и др., что соответствует реальным потребностям студентов, а также запросам современного рынка труда.

Таким образом, цель исследования – определить эффективность инновационного формата экзамена на основе ролевой игры с позиций вовлеченности и мотивированности студентов, уровня стрессогенности, а также изучить возможности применения такого формата экзамена не только для оценивания сформированности компетенций, но и для активизации надпрофессиональных навыков.

Исследовательские вопросы, которые легли в основу данной статьи:

1. Возможно ли применять игровые технологии не только в процессе обучения, но и в качестве инструмента оценки сформированности компетенций?
2. Способствует ли игровой формат экзамена повышению мотивированности и вовлеченности студентов в процесс подготовки к экзамену и успешной его сдачи, а также минимизации стресса?
3. Имеет ли инновационный формат экзамена преимущества перед традиционным в отношении формирования дополнительных, надпрофессиональных навыков (*soft skills*), востребованных сегодня на рынке труда?

Полученные результаты исследования вносят вклад в модернизацию образовательного процесса в части дополнения и совершенствования инструментов оценивания уровня сформированности компетенций различного типа, а также в развитие геймификации образовательного процесса в высшей школе.

Ограничение настоящего исследования связано с тем фактом, что педагогический дизайн игрового формата экзамена был разработан для дисциплины «Стилистика современного русского языка», его апробация проходила в рамках данной дисциплины с участием студентов 4 курса бакалавриата, обучающихся по специальности «Филология» на филологическом факультете Россий-

ского университета дружбы народов им. Патриса Лумумбы (г. Москва, Россия). Отметим, что применение изложенной в данной статье методики проведения игрового формата экзамена в качестве инструмента оценивания компетенций, формируемых другими дисциплинами, может потребовать ее пересмотра и адаптации под требования к результатам освоения конкретной дисциплины.

Обзор литературы

На теоретическом уровне в рамках данного исследования был проведен анализ теоретических научно-методических источников, касающихся проблем трансформации образования, геймификации образовательного процесса, деятельностного подхода к обучению и оцениванию, практики применения технологии ролевых игр в дидактике, а также вопросов лингвокультурного моделирования речевого образа (создания речевой маски). Поиск осуществлялся по международным и российским наукометрическим базам РИНЦ, Scopus, Web of Science, Research Gate за период с 2010 по 2023 год. Выбор источников информации производился по ключевым словам «игровые технологии», «геймификация», «экзамен», «ролевая игра», «инструмент оценки», «сформированность компетенций».

Вопросам применения новых технологий в образовательном процессе в условиях системной трансформации современного образования под влиянием глобализации и цифровизации посвящен ряд работ исследователей. Так, в работе С. В. Ивановой и О. Б. Иванова рассматриваются основные тенденции использования цифровых технологий с целью повышения качества образования [1]. Авторы отмечают, что «сфера образования достаточно консервативна (это констатация факта, а не негативная оценка)» [там же, с. 7] и не всегда успевает за информационно-технологическим развитием общества. Особое внимание С. В. Иванова и О. Б. Иванов уделяют проблемным зонам геймификации, особо подчеркивая, что «геймификация становится одним из перспективных трендов современных образовательных практик», а «набранные очки и игровой статус становятся основным мотивирующим фактором и определяют авторитет в игровом сообществе» [там же, с. 18]. Ф. Г. Ханин также обращает внимание на необходимость изменения системы образования в контексте глобальных социально-политических изменений общества, особенно делая акцент на том, что количество людей, оставшихся невостребованными под влиянием экономических и политических процессов, будет расти, если образование не станет реагировать на современные вызовы [2].

Трансформации в сфере образования коснулись и применяемых в образовательном процессе технологий. В последнее время в высшей школе стали востребованными смешанные образовательные технологии. Так, работы Н. В. Бордовской в соавторстве с другими исследователями [3; 4] посвящены разработке критериев оценки их эффективности и непосредственно процессу оценивания эффективности смешанных технологий, применяемых в обучении студентов различных специальностей.

Среди инноваций, внедряемых в современное образовательное пространство, особое место занимают игровые технологии (геймификация, или *game-based learning*), применение которых в рамках обучения студентов иностранному языку достаточно подробно изучено, например, в работах С. Х. Биджевой, Ф. А-А. Урусовой, Y.-C. Wang и К. Д. Балакиной [5; 6; 7]. В то же время их использование в качестве инструмента оценивания сформированности компетенций рассматривается лишь в нескольких англоязычных работах D. Zapata-Rivera, M. Bauer и D. Ifenthaler, D. Eseryel, X. Ge [8; 9], следовательно, еще требует апробации в российской образовательной среде с целью определения адекватности и эффективности такого подхода. Необходимость изучения данной проблематики подчеркивается и российскими исследователями, в частности, в работе И. Б. Шмигириловой, А. С. Рвановой и О. В. Григоренко: «Изменение взглядов на преподавание и обучение в сочетании с новыми требованиями общества к образовательным результатам постепенно меняют культуру обучения» [10].

Геймификация является модным трендом в современной образовательной среде, однако, как отмечает С. С. Чагин, использование игровых технологий в учебном процессе в высшей школе имеет как своих сторонников, так и противников [11]. Так, сторонники, среди которых В. В. Мантуленко, А. Cegolon, L. Da Silva, P. Nunes Costa Reis, M. Da Silva Ramos, E. Fernandes Narduche, утверждают, что геймификация соответствует вызовам XXI века, среди которых запрос на креативность, инновационность, гибкие коммуникативные навыки, умение учиться и способность адаптироваться к изменениям, сформированность компетенций для работы в команде [12–14]. I. Caponetto, Je. Earp и M. Ott обоснованно полагают, что использование игровых методов в образовательном процессе делает обучение более привлекательным и эффективным, в частности, влияет на решение проблем межличностных отношений и поведения, таких как сотрудничество, творчество и самостоятельное обучение [15]. В известной модели геймифицированной системы Octalysis Framework, разработанной Yu-Kai Chou и ориентированной на учет интересов человека в процессе игры, в частности, основных мотивационных факторов поведения, также дается положительная оценка игровым технологиям [16].

В то же время ряд исследователей является противниками игрового подхода. Так, С. Almeida, M. Kalinowski, A. Uchôa и В. Feijó в своей работе подробно описывают нежелательные элементы игрового дизайна, такие как значки достижений, очки за выполненные задания и др., которые приводят к ухудшению производительности и проблемам с мотивацией [17]. Другие исследователи также обращают внимание на влияние геймификации на здоровье и благополучие, а обзор литературы по этой теме, проведенный D. Johnson и др., показал, что в 41 % проанализированных научных работ было выявлено смешанное или нейтральное влияние геймификации на мотивацию и здоровье обучающихся [18]. Более того, С. В. Иванова и О. Б. Иванов, рассуждая о системных трансформациях в сфере образования в условиях внедрения цифровых технологий, отмечают опасность «погружения» субъекта в иллюзорное состо-

ание игры и «выпадения» из реальности, «оставаясь в иллюзорном состоянии игры или трансформированной действительности» [1, с. 19].

Такое расхождение в оценках исследователей объясняется, как отмечают Н. А. Асташова с коллегами, тем, что «в современных условиях у представителей научного сообщества отсутствует единый подход к определению концептуальных основ геймификации, выявлению ее потенциальных возможностей в области образования, внедрению игрового опыта в процесс обучения» [19, с. 21], что, в свою очередь, приводит к неоднозначности трактовки термина «геймификация». Так, С. А. Guaqueta и А. У. Castro-Graces под геймификацией понимают исключительно применение цифровых игровых форматов обучения: онлайн-приложения по изучению языков [20], Т. Т. Wu и Y. M. Huang – игры на телефоне и видеоигры [21], в то время как Y.-C. Wang также включает в геймификацию и ставшие уже привычными игровые методики – традиционные игры с распечатанными карточками, например *the card games, slides, and learning sheets* [6], а К. Д. Балакина – ролевые, коммуникативные и другие игры [7]. Отметим, что отдельные исследователи, например Т. А. Гольцова и Е. А. Проценко, ролевые и деловые игры не включают в понятие «геймификация», считая, что такого рода игры «переносят участников в иное пространство, в то время как геймификация предполагает нахождение в существующей реальности» [22, с. 69].

Авторы статьи вслед за S. Deterding, D. Dixon, K. Khaled и L. Nacke придерживаются широкого понимания термина «геймификация»: использование игровых конструкций и игровых принципов в неигровых контекстах с целью повышения мотивации и интереса обучающихся [23].

M. Sailer, J. U. Hence, S. K. Mayr, H. Mandl, B. J. Arnold, Ю. Ш. Капкаев, В. В. Лешинина, Д. С. Бенц подчеркивают эффективность применения игровых технологий в процессе обучения, отмечая при этом повышение интереса студентов, а также снижение уровня тревоги и стрессогенности во время учебного процесса [24–26].

Кроме того, как считают С. В. Самарская, И. А. Щеглова, Ю. Н. Корешникова и О. А. Паршина, важным преимуществом игровых технологий является их потенциал для развития гибких, надпрофессиональных навыков (*soft skills*) [27; 28]. Под гибкими навыками такие исследователи, как Е. А. Коваль, А. А. Сычев, Н. В. Жадунова, Л. Ю. Фомина, Т. Н. Ануфриева, подразумевают способность обучаться и адаптироваться к изменениям, эмоциональный интеллект, саморефлексию, самообучение и др. [29; 30]. По мнению L. Raitskaya и E. Tikhonova, *soft skills* особенно востребованы на современном рынке труда [31]. Как подчеркивает О. В. Румянцева, «совершенствование подготовки выпускников вуза за счет формирования у них *soft skills* станет одним из инструментов модернизации высшего профессионального образования» [32].

Несмотря на обширную литературу, посвященную геймификации в образовательном процессе, идея использования игровых технологий в качестве формы контроля освоения той или иной дисциплины была обозначена лишь

в работе Т. А. Гольцовой и Е. А. Проценко, однако без описания практики применения [22].

В настоящем исследовании авторы впервые подробно описывают непосредственно практику проведения экзаменационного испытания в игровом формате с обоснованием его целесообразности и эффективности.

Методология, материалы и методы

Как отмечает Д. Б. Эльконин, **деятельностный подход**, зародившийся в психологии и впоследствии спроецированный на образовательный процесс [33], является одним из лучших способов повышения мотивации к обучению и – в нашем случае – подготовке к экзамену по учебной дисциплине «Стилистика современного русского языка».

Отметим, что основной целью при использовании деятельностного подхода в образовательном процессе становится выработка умения действовать в заданных обстоятельствах. Знания же являются средством достижения этой цели: при отсутствии необходимых знаний появляется мотив к поиску нужной информации, ее освоению и выработке навыков и умений.

В связи с обозначенной целью требовалась такая организация итогового испытания, которая стимулировала бы студентов к самостоятельному поиску решений. Для этого был использован метод игрового моделирования, который является разновидностью игрового метода, осуществляется через погружение в некоторую ситуацию, смоделированную в дидактических целях, и предполагает максимально активную позицию самих обучающихся. Реализация метода игрового моделирования в образовательном процессе предполагает сочетание традиционных методов и приемов обучения с поиском путей и средств, активизирующих развитие компетенций широкого спектра у обучающихся.

Таким образом, нами был выбран игровой формат экзамена, являющийся, как отмечается в работах Т. Т. Wu, Y. M. Huang, B. J. Arnold и Д. Б. Эльконина, стимулом для развития мотивационно-потребностной сферы, способом снижения тревожности и страха [21; 25; 33] и предполагающий реализацию на практике полученных в ходе освоения дисциплины «Стилистика современного русского языка» знаний, навыков и умений.

Экспериментальной базой для апробации инновационного игрового формата экзамена был выбран курс «Стилистика современного русского языка», который студенты Российского университета дружбы народов имени Патриса Лумумбы, обучающиеся в бакалавриате по направлению «Филология», осваивают на последнем году обучения.

Перед преподавателем курса «Стилистика современного русского языка» стоят задачи аккумулирования всех полученных студентами теоретических знаний и создания условий для их практического применения в конкретных коммуникативных ситуациях. По окончании освоения дисциплины в качестве итогового контроля предусмотрен экзамен. Традиционно экзамен состоит из двух частей: письменной – в виде теста, который студенты выполняют в те-

лекоммуникационной учебно-информационной среде (ТУИС) университета, и устной – в виде собеседования по материалам курса.

Несмотря на то что вопросы для итогового контроля предоставляются студентам заранее, экзамен (особенно его устная часть) вызывает у студентов чувство тревоги и повышенную нервозность. Заметим, что даже те студенты, которые активно работают на занятиях и показывают высокие результаты в освоении дисциплины при промежуточном контроле, а также при прохождении итогового теста в ТУИС, на собеседовании с преподавателем могут разволноваться, растеряться и не продемонстрировать полученные знания, умения и навыки. Кроме того, преподаватели отмечают низкий уровень мотивированности и желания некоторых студентов тщательно подготовиться к устной части испытания. Студенты довольствуются минимальным количеством баллов для положительной оценки (51 балл / Е / удовлетворительно), которые они набирают, выполняя различные задания и тесты во время прохождения курса, и отказываются приходить на устную часть экзамена, чтобы повысить свою оценку.

Наиболее часто от собеседования отказываются иностранные студенты, что, на наш взгляд, объясняется объективной сложностью освоения содержания курса студентами, для которых русский язык не является родным, а также страхом перед необходимостью продуцировать монологическое высказывание с учетом и содержательной стороны (ответ на вопрос) и формальной (соблюдение стилистических норм данного типа текста) при общении с преподавателем. Актуальность обучения стилистическим нормам русского языка, а также трудности, испытываемые при этом иностранными студентами, отмечаются в работах преподавателей-практиков Н. Н. Суворовой [34], О. В. Муран [35], А. А. Подосинниковой [36].

В этой связи авторы задумались над тем, как можно снизить уровень стрессогенности итогового испытания для более полной и объективной оценки сформированности компетенций, при этом нужно было найти и способы повышения мотивации студентов во время подготовки к устной части испытания и участия в нем. Повысить мотивацию учащихся представлялось возможным, изменив их отношение к подготовке и к самим себе: пассивного участника, которому «навязали» для выучивания внушительный список вопросов, превратить в активного инициативного деятеля, стремящегося реализовать поставленную задачу и достичь своей цели.

Подчеркнем, что стилистика непосредственно связана с ситуативным уровнем владения языком, то есть умением, по мысли Л. П. Крысина, «применять языковые знания и способности – как собственно лингвистические, так и относящиеся к национально-культурному и энциклопедическому уровням – сообразно с ситуацией» [37, с. 130] с учетом всех объективных (условия общения, место, цель, способ и др.) и субъективных (отношения между адресантом и адресатом, их пол, возраст, уровень образования и др.) факторов.

Для наиболее полной и объективной оценки сформированности компетенций необходимо создать ситуацию, имитирующую реальное общение, которая включала бы как можно больше факторов, или, в терминологии Л. П. Крысина, «ситуативных переменных» [там же] и требовала бы использования различных языковых средств в тех или иных коммуникативных обстоятельствах.

По мнению авторов статьи, обозначенным задачам отвечает известная игра «Мафия», которую можно отнести к умеренно контролируемой ролевой игре. Отметим, что контролируемость хода игры является важным условием для оценивания студентов на итоговом испытании.

Игра «Мафия» была адаптирована под задачи курса: по разработанному сценарию были сохранены традиционные игровые роли (мафия, мирный житель), при этом были введены новые «стилистические роли». Под «стилистической ролью» авторами статьи понимается комплексный образ, включающий определенную коммуникативную стратегию «речевая маска», описанную Е. В. Шмелевой и М. В. Шпильман [38; 39]. В основе речевой маски часто лежит «лингвокультурный типаж», рассматриваемый в исследованиях В. И. Карасика, Е. М. Дубровской, Г. М. Мандриковой, – обобщенные образы личностей, которые служат лингвокультурными индикаторами этнического и социального своеобразия общества [40; 41].

Выделение стилистических ролей было основано на классификации функциональных стилей русского языка, предложенной О. А. Крыловой [42]. Например, официально-деловой функциональный стиль представлен ролями прокурора, министра финансов, адвоката; разговорно-бытовой стиль – ролями мамы в декрете, домохозяйки; церковно-религиозный стиль – ролью священнослужителя; газетно-публицистический стиль – ролями журналиста, эксцентричного политика; научный стиль – ролями преподавателя вуза, ученого, академика.

Таким образом, студент оказывается носителем двух ролей: стилистической (подготовленной заранее речевой маски) и полученной в ходе игры (мирный житель или мафия). Соответственно, в процессе игры студент решает два типа задач: игровую (выиграть в составе мафии или мирных жителей) и экзаменационную (не выйти за рамки установленного стилистического образа). Стилистический компонент ролевого задания позволяет оценить сформированные в ходе освоения курса «Стилистика современного русского языка» компетенции, тогда как игровой активизирует вовлеченность студентов в процесс, а также обеспечивает интерес и мотивацию.

С учетом отмечаемых исследователями преимуществ критериального типа оценивания именно этот тип был выбран для выставления оценки за экзамен. Так, И. Б. Шмигирилова, А. С. Рванова, О. В. Григоренко на основе анализа работ исследователей-сторонников данного типа оценивания выделяют следующие положительные характеристики: «1) оценка на основе критериев каждого обучающегося не зависит от того, как ту же работу выполнил другой обучающийся; 2) оценка на основе критериев имеет перспективную цель, заключающуюся в том, чтобы дать возможность обучающимся использовать

знание критериев оценки его работы для разумного и правильного ее выполнения» [10, с. 58]. Авторы данной статьи также изучили модели критериального оценивания, описанные D. Sadler [43], и при разработке и описании качественных критериев опирались на достижение обучающимися целей курса.

Более подробно критерии оценивания и методика проведения экзамена в игровом формате представлены в разделе «Результаты».

Для разработчиков было важно определить эффективность проведения экзамена в игровом формате. Анализ эффективности основывался на данных, полученных методом опроса, а также с помощью эмпирического наблюдения за вербальным и невербальным поведением студентов и их психологическим состоянием во время проведения экзамена.

На курсе обучалось 68 человек, из них игровой формат экзамена выбрали по собственному желанию 37. В опросе приняли участие 33 студента (четверо не участвовали по различным причинам). Таким образом, выборка составила 89 % от генеральной совокупности (от числа студентов, сдававших экзамен в игровом формате).

Для рефлексии над экзаменом студентам было предложено анонимно оценить его как новую, самостоятельную форму итогового испытания в сопоставлении с традиционным экзаменом. Для этого с использованием инструментария Google Forms был составлен опрос, в котором студентам было предложено оценить уровень стрессогенности, вовлеченности и сложности традиционного экзамена и экзамена в формате ролевой игры по десятибалльной шкале, где 1 – минимальная оценка, а 10 – максимальная. Ссылка на опрос была отправлена студентам по корпоративной почте, в письме подчеркивался анонимный характер опроса. В таблице 1 представлены вопросы, предложенные респондентам.

Таблица 1

Вопросы для рефлексии над экзаменом

Table 1

Questions for reflection on the exam

Вопрос / Question	Тип вопроса / Question type
1. Опишите в нескольких предложениях Ваше впечатление от экзамена по курсу «Стилистика русского языка» в формате ролевой игры «Мафия» / Write in several sentences your impression of the exam on the course "Stylistics of the Russian Language" in the format of the role-playing game "Mafia"	Открытый вопрос / Open-ended question
2. Укажите преимущества экзамена в формате ролевой игры / Point out the advantages of a role-playing exam	Открытый вопрос / Open-ended question
3. Укажите недостатки экзамена в формате ролевой игры / Point out the disadvantages of a role-playing exam	Открытый вопрос / Open-ended question
4. Опишите, какой момент (эпизод) на экзамене произвел на Вас наибольшее положительное впечатление. Почему? / Describe the moment (episode) in the exam that made the most positive impression on you. Why?	Открытый вопрос / Open-ended question

5. Опишите, какой момент (эпизод) на экзамене произвел на Вас наибольшее отрицательное впечатление. Почему? / <i>Describe the moment (episode) in the exam that made the most negative impression on you. Why?</i>	Открытый вопрос / <i>Open-ended question</i>
6. Оцените по десятибалльной шкале сложность подготовки к экзамену: / <i>Rate on a scale of ten the difficulty of preparing for the exam:</i> • традиционный экзамен / <i>traditional exam</i> • экзамен в форме ролевой игры / <i>role-playing game format exam</i>	Шкала (1 – очень легко, 10 – максимально сложно) / <i>Scale (1 – very easy, 10 – extremely difficult)</i>
7. Оцените по десятибалльной шкале сложность сдачи экзамена: / <i>Rate on a scale of ten the difficulty of taking the exam:</i> • традиционный экзамен / <i>traditional exam</i> • экзамен в форме ролевой игры / <i>role-playing game format exam</i>	Шкала (1 – очень легко, 10 – максимально сложно) / <i>Scale (1 – very easy, 10 – extremely difficult)</i>
8. Оцените по десятибалльной шкале уровень вовлеченности (интерес) в процессе подготовки и на экзамене: / <i>Rate on a scale of ten the level of involvement (interest) in the preparation process and in the exam:</i> • традиционный экзамен / <i>traditional exam</i> • экзамен в форме ролевой игры / <i>role-playing game format exam</i>	Шкала (1 – низкий (совсем неинтересно), 10 – высокий (очень интересно, увлекся)) / <i>Scale (1 – low (not interested at all), 10 – high (very interested, enthused))</i>
9. Оцените по десятибалльной шкале стрессогенность экзамена: / <i>Rate on a scale of ten the stress level of the exam:</i> • традиционный экзамен / <i>traditional exam</i> • экзамен в форме ролевой игры / <i>role-playing game format exam</i>	Шкала (1 – отсутствие стресса; 10 – максимальный уровень стресса) / <i>Scale (1 – no stress; 10 – maximum stress level)</i>

Таким образом, нам удалось получить оценку игрового формата итогового испытания в сопоставлении с традиционным экзаменом по критериям вовлеченности студентов, стрессогенности экзамена и сложности его сдачи. Кроме того, ценными были данные открытых вопросов, которые расширили представление авторов статьи о проводимом формате экзамена.

Авторским коллективом была разработана методика проведения экзамена в игровом формате. Проведению игрового экзамена предшествует подготовительный этап.

1. Подготовка к игре-экзамену

На этом этапе между студентами распределяются стилистические роли в случайном порядке (с помощью жеребьевки). С одной стороны, это позволяет избежать выбора более предпочтительной («выгодной») роли, с другой – составить игровые группы по принципу разнообразия представленных ролей, что повышает увлекательность игры, а также помогает увеличить количество ситуативных переменных моделируемой коммуникативной ситуации.

Преподавателями разработаны методические рекомендации для подготовки к экзамену, включающие правила игры, краткое описание ролей, а также формы для систематизации предполагаемых характеристик создаваемой стилистической роли.

В методических рекомендациях студенту предлагается:

- 1) подготовить монологическое высказывание – самопрезентацию – в соответствии с требованиями того или иного функционального стиля (длительность высказывания 1–1,5 минуты);
- 2) подобрать и зафиксировать фонетические, лексические, морфологические и синтаксические языковые средства, соответствующие выбранному функциональному стилю для использования в ответах на вопросы, в реакциях в процессе игры;
- 3) продумать стиль одежды и атрибутику, характерные для полученной стилистической роли;
- 4) проработать невербальные средства.

В ходе подготовки студенты имеют возможность обратиться к преподавателю для консультации.

2. Проведение игры-экзамена

В соответствии с правилами взятой за основу игры «Мафия» ведущий (преподаватель) раздает игрокам карточки с игровой ролью: мафия / мирный житель. Соотношение мирных жителей и мафии зависит от общего количества игроков в одной группе (например, 3 мафии / 5 мирных жителей). После получения игровой роли студенту дается время (1 минута) для выбора коммуникативной тактики с учетом уже подготовленной стилистической и полученной на экзамене игровой роли.

Игровой процесс реализуется в соответствии с общепринятыми правилами игры «Мафия». В процессе игры стилистическая роль реализуется в следующих игровых эпизодах:

- первичная самопрезентация (подготовленная речь);
- вопросы к другим участникам (подготовленная и спонтанная речь);
- ответы на вопросы и реплики по ходу игры (спонтанная речь);
- обсуждение кандидатуры на выбывание из игры (спонтанная речь);
- завершающее слово (подготовленная и спонтанная речь).

Кроме того, на всем протяжении игры образ поддерживается паралингвистическими и невербальными средствами – интонацией, мимикой, жестами, позой и др., а также элементами одежды и атрибутикой.

3. Процесс оценивания

Студенты заранее были ознакомлены с системой выставления оценок и критериями (оценочные листы). Для оценивания были выделены блоки и критерии, представленные в таблице 2.

Таблица 2

Критерии оценивания

Table 2

Evaluation criteria

Блок / Unit	Критерии оценивания / Evaluation criteria
1. Подготовленная речь (самопрезентация, завершающее слово) / Prepared speech (self-presentation, closing speech)	Временной регламент (тайм-менеджмент) / <i>Time regulations (time management)</i>
	Адекватность/правильность употребления языковых средств (грамматическое и стилистическое оформление речи) / <i>Adequacy/correct use of linguistic means (grammatical and stylistic speech design)</i>
	Адекватность употребления паралингвистических средств (интонация, паузы и др.) / <i>Adequate use of paralinguistic means (intonation, pauses, etc.)</i>
	Адекватность употребления невербальных средств (мимика, жесты, позы и др.) / <i>Adequate use of non-verbal means (facial expressions, gestures, postures, etc.)</i>
	Образ (одежда и общее впечатление) / <i>Image (clothes and overall impression)</i>
2. Неподготовленная речь (участие в дискуссии, ответы на вопросы) / Unprepared speech (participation in the discussion, answers to questions)	Адекватность/правильность употребления языковых средств / <i>Adequacy/correct use of linguistic means</i>
	Адекватность употребления паралингвистических средств (интонация, паузы и др.) / <i>Adequate use of paralinguistic means (intonation, pauses, etc.)</i>
	Адекватность употребления невербальных средств (мимика, жесты, позы и др.) / <i>Adequate use of non-verbal means (facial expressions, gestures, postures, etc.)</i>
3. Умение задать вопрос / An ability to ask questions	Адекватность/правильность употребления языковых средств / <i>Adequacy/correct use of linguistic means</i>
	Адекватность употребления паралингвистических средств (интонация, паузы и др.) / <i>Adequate use of paralinguistic means (intonation, pauses etc.)</i>
	Адекватность употребления невербальных средств (мимика, жесты, позы и др.) / <i>Adequate use of non-verbal means (facial expressions, gestures, postures etc.)</i>

Как нам представляется, выделенные критерии позволяют оценить степень сформированности компетенций различных типов (универсальные, общепрофессиональные, профессиональные), предусмотренных ФГОС¹.

Так, для оценивания универсальных компетенций был разработан ряд индикаторов, представленных в таблице 3.

¹ ФГОС высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 45.03.01 «Филология» (от 12 августа 2020 № 986). Режим доступа: <https://fgos.ru/fgos/fgos-45-03-01-filologiya-986> (дата обращения: 15.03.2023).

Таблица 3
Универсальные компетенции и индикаторы их сформированности

Table 3

Universal competences and indicators of their formation

Название компетенции / Name of competence	Индикаторы / Indicators
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач / UC-1. Able to search, critically analyse and synthesise information, apply a systematic approach to solve the assigned tasks	Демонстрирует результаты поиска необходимой информации для решения поставленной задачи (создание речевой маски на основе знаний, полученных на курсе, а также самостоятельно найденной информации) / Demonstrates the results of searching for the necessary information to solve the assigned task (creating a speech mask based on the course content and information found independently)
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений / UC-2. Able to determine the range of tasks within the set goal and choose the best ways to solve them, based on the current legal norms, available resources and limitations	Демонстрирует способность при достижении общей цели (создание речевой маски) последовательно выполнять задачи: используя имеющиеся ресурсы с учетом правовых норм и ограничений, выделить типовые особенности речевого поведения лингвокультурного типажа, включающие как вербальные проявления, так и невербальные / Demonstrates the ability, while achieving a common goal (creating a speech mask), to consistently perform tasks: using available resources, taking into account legal norms and limitations, to identify typical features of speech behavior of a linguocultural type, including both verbal manifestations and nonverbal ones
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде / UC-3. Able to realise social communication and role in the team	Демонстрирует способность взаимодействовать с другими участниками игры-экзамена с учетом ее правил, сохраняя свою индивидуальную специфику в зависимости от представляемого лингвокультурного типажа / Demonstrates the ability to interact with other participants of the exam game taking into account its rules, maintaining their individual specificity depending on the represented linguocultural type
УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (-ых) языке (-ах) / UC-4. Able to communicate in oral and written forms in the official language of the Russian Federation and foreign language(s)	Демонстрирует знания различных норм (акцентологических, грамматических, стилистических и др.) ведения коммуникации в устной и письменной формах на русском языке и умение применять их в различных коммуникативных ситуациях / Demonstrates knowledge of various norms (accentological, grammatical, stylistic, etc.) of communication in oral and written forms in the Russian language and the ability to apply them in various communicative situations.
УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах / UC-5. Able to perceive the intercultural diversity of society in socio-historical, ethical and philosophical contexts	Демонстрирует толерантность к участникам игры-экзамена, представителям различных языков и культур, а также понимание сущности многокультурного и многонационального мира / Demonstrates tolerance towards the participants of the examination game, representatives of different languages and cultures, and understanding of the essence of a multicultural and multinational world

УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни / UC-6. <i>Able to manage one's time, develop and realise a trajectory of self-development based on the principles of lifelong learning</i>	Демонстрирует готовность представить результаты подготовки к определенной дате проведения игры-экзамена; соблюдает временной регламент выступлений на различных этапах игры-экзамена / <i>Demonstrates readiness to present the results of preparation by a certain date of the exam game; follows the time schedule of speeches at various stages of the exam game.</i>
---	--

По мнению авторов, в процессе подготовки к экзамену в таком формате, участия в нем, а также рефлексии формируются и компетенции, не предусмотренные образовательной программой, – надпрофессиональные навыки (способность обучаться и адаптироваться к изменениям, эмоциональный интеллект, саморефлексия, самообучение и др.).

Результаты

Результаты опроса студентов подтверждают высказанную авторами гипотезу. Так, при сопоставимом уровне сложности экзаменов обоих форматов экзамен в игровом формате обладает преимуществами: более высоким уровнем вовлеченности студентов в процесс подготовки и сдачи и менее низким уровнем стрессогенности (рис. 1).

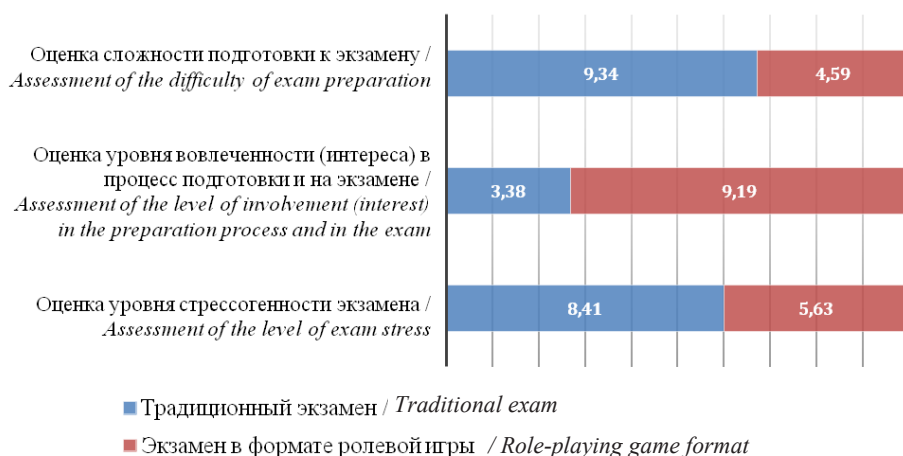


Рис. 1. Средние значения показателей оценки экзамена в традиционном формате и в формате ролевой игры (по результатам опроса студентов)

Fig. 1. Average values of exam assessment indicators in the traditional format and in the game format (based on the results of the student survey)

Так, при оценке **стрессогенности** почти 60 % студентов отметили традиционный экзамен как максимально стрессогенный, в то время как стрессогенность экзамена в игровом формате по максимальной шкале не отметил никто из студентов (рис. 2).

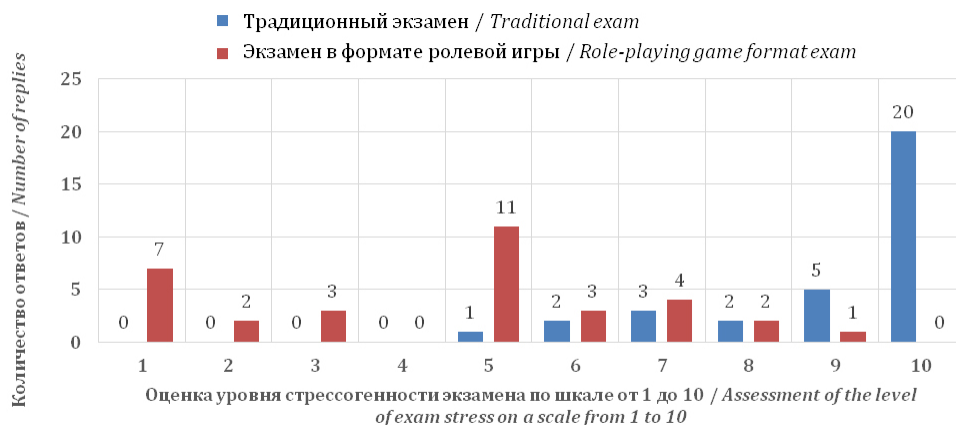


Рис. 2. Оценка уровня стрессогенности экзамена (традиционный экзамен и экзамен в игровом формате)

Fig. 2. Assessment of the level of exam stress (traditional exam and role-playing game format exam)

Данное преимущество экзамена в формате ролевой игры многократно отмечается в комментариях студентов (приводятся в авторской редакции):

Без нервов, с энтузиазмом.

Меньше стресса! Это самое главное отличие.

Нет «сессионного» напряжения, сдавать легко и приятно.

Экзамен проходил в комфортной обстановке и не так нервно, как традиционные экзамены.

Очень приятно, когда преподаватели смеются, снижает нервозность и позволяет больше расслабиться.

Самый большой плюс – это отсутствие стресса на экзамене. Все проходит без напряжения и страха. Очень комфортная атмосфера.

Я очень тревожный человек, и отсутствие давления действительно помогло мне не потеряться. Поэтому с самого начала на экзамене я была приятно удивлена тем, что почти не нервничаю.

Вовлеченность студентов в подготовку к традиционному экзамену и в сам процесс экзамена минимальна, в пределах 1–5 баллов по десятибалльной шкале, в то время как вовлеченность в подготовку и в процесс сдачи экзамена в игровой форме чрезвычайно высока – 71,9 % по максимальной шкале (рис. 3).

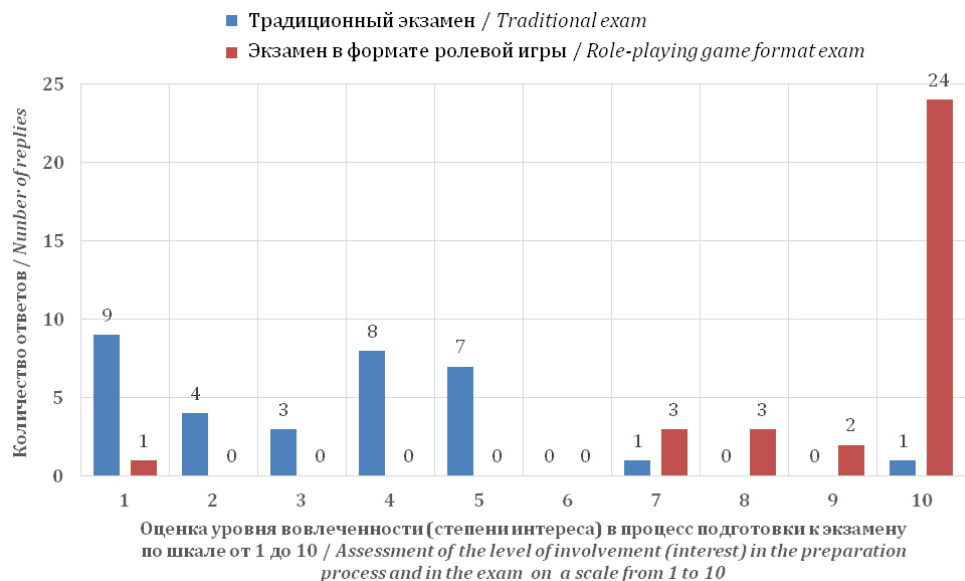


Рис. 3. Оценка уровня вовлеченности (интереса) в процесс подготовки и на экзамене (традиционный экзамен и экзамен в форме ролевой игры)

Fig. 3. Assessment of the level of involvement (interest) in the preparation process and in the exam (traditional exam and role-playing game exam format)

Комментарии студентов:

К нему было интересно готовиться.

Мне понравилось, это было необычно и интересно, хороший способ проверить стилистическое чутье.

Было интересно прорабатывать образы и речь своего персонажа, что дает более детальное понимание того, как работает стилистика на практике.

Такая мотивированность обусловила более интенсивную подготовку к экзамену:

Из-за того, что нужно вжиться в роль, студент смотрит очень много видеоматериалов, много читает.

Подготовка была безумно увлекательной, она очень сильно затянула: я продумывала образ, детали на протяжении всего времени до экзамена.

Вовлеченность в процесс подготовки также связана с ответственностью: на экзамене студент предстает перед своими однокурсниками, все участники невольно оценивают друг друга:

Если плохо подготовишься к экзамену в формате игры, то будет неловко перед однокурсниками, которые пришли во всеоружии, и – естественно – перед преподавателями.

Несколько ответов касались трудностей при работе со стилистической ролью, что подчеркивает серьезность и глубину подхода к проработке образа, несмотря на возможно кажущуюся «несерьезность» такого формата экзамена.

на. При оценивании по десятибалльной шкале степени ответственности при подготовке к традиционному экзамену и экзамену в формате ролевой игры мы получили практически равные результаты. Так, 11 студентов отметили, что более ответственной подготовки потребовал «игровой» экзамен, 13 студентов – что классический устный экзамен по билетам, 9 студентов считают, что оба экзамена требуют равноценной подготовки.

Подготовка включала как проработку атрибутов образа, так и подбор языкового материала:

Трудно было подготовить монолог.

Я потратила много времени на написание речи, но это того стоило!

Очень трудно искать информацию. В основном она в видеоформате.

Обе формы так или иначе требуют подготовки, только разной. В первом случае – теоретический аспект, во втором – творческий. Нельзя недооценивать второй и называть его более простым, потому что нужно максимально вложиться в поиск образа, речи, вжиться в роль. При этом ничем не ограничены поиски, от этого подготовка становится еще более объемной и требует тщательной проработки.

При оценивании по десятибалльной шкале **уровня сложности** подготовки к традиционному экзамену 40,6 % студентов оценили сложность по максимуму – в 10 баллов, в то время как сложность подготовки экзамена в формате ролевой игры по максимальной шкале отметили только 3,1 % студентов (рис. 3), что объясняется, на наш взгляд, повышенной заинтересованностью и мотивированностью студентов.

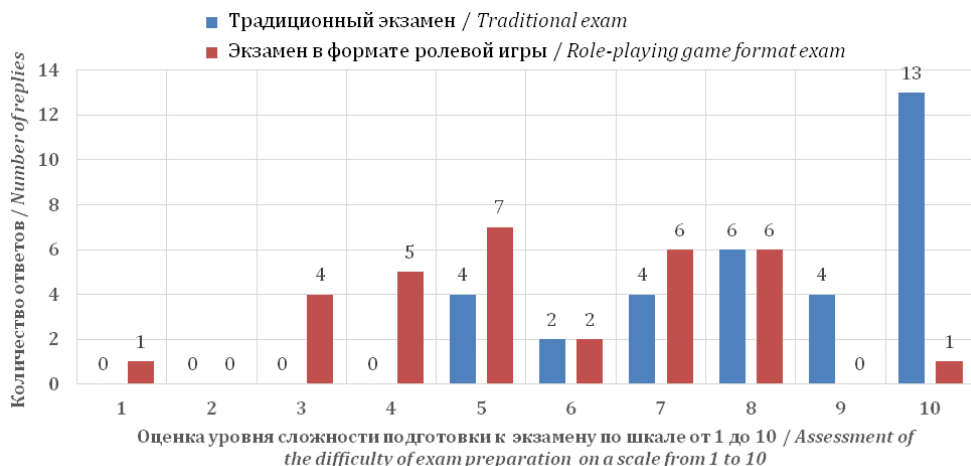


Рис. 4. Оценка сложности подготовки к экзамену (традиционный экзамен и экзамен в формате ролевой игры)

Fig. 4. Assessment of the difficulty of exam preparation (traditional exam and role-playing game exam format)

Ответы студентов на открытые вопросы были распределены по нескольким смысловым блокам.

Инновационный формат экзамена

Студенты выразили положительное отношение к нестандартности такого формата экзамена и его уникальности в качестве способа оценивания знаний, полученных в рамках освоения дисциплины «Стилистика современного русского языка»:

Довольно нестандартная форма экзамена, но именно поэтому интересная.

Мне безумно понравился такой формат. Вот бы все экзамены так проходили!

Будучи студентами 4 курса бакалавриата, студенты делали акцент на том, что за все время обучения экзамен в подобной форме проходил впервые:

Это был самый удивительный экзамен за 4 года обучения.

За 4 года учебы в университете у нас никогда не было подобных ролевых экзаменов! Это было незабываемо!

Впервые экзамен был в таком формате. И он был самым запоминающимся за 4 года обучения.

Практикоориентированность

Наиболее частотными были комментарии и ответы студентов, касающиеся практикоориентированности формата экзамена. Прорабатывая свою речевую маску, студенты имели возможность применить на практике полученные в ходе освоения курса «Стилистика современного русского языка» теоретические знания – получить практический опыт и наглядное представление о том, как работает стилистика:

Экзамен в формате ролевой игры позволил не только закрепить теоретические знания по данному курсу, но и подтянуть практические навыки, которые выходят за рамки классических заданий на бумаге.

Прекрасный вариант проведения экзамена, где можно было на практике показать степень освоения знаний, показать свои способности.

Идея экзамена очень хорошо спланирована и структурирована, так как необходима практическая часть стилистики русского языка и точное знание того, как говорят люди, в зависимости от их профессии, социального положения, происхождения.

Основное для меня преимущество – нацеленность на практику. Мы не просто повторяем то, что нам говорили на лекциях, но учимся применять знания на практике.

Творческий потенциал экзамена

Экзамен в формате ролевой игры дает студентам возможность проявить креативность при подготовке к роли, приобрести неожиданный актерский опыт, раскрыть свои творческие способности:

Каждый студент имеет прекрасную возможность проявить свой креатив при написании речи, продумывании образа!

Благодаря перевоплощению я узнала другую себя, и эта «другая я» мне очень-очень понравилась.

Появляется возможность раскрыть в себе новые таланты.

Мне больше всего понравились вступительные речи игроков. Многие ребята проявили большой креатив при подготовке к своей роли (при самопрезентации у игроков были свои заготовленные «фишки»)! Было очень интересно наблюдать за каждым участником!

Наиболее положительное впечатление вызвало «представление» участников. Будто была не на экзамене филологического факультета, а на поступлении в театральный.

Развитие надпрофессиональных навыков

Помимо контроля усвоения учебного материала, результатом участия в «игровом» экзамене для студентов становится развитие так называемых soft skills – надпрофессиональных навыков:

Подобный экзамен предоставляет возможность получить опыт работы в команде и выступлений на публике.

Стимул к саморазвитию, самоконтролю и самообразованию (многим стоит поработать над внутренним таймером и краткостью изложения мыслей, самопрезентацией и умением совладать с нервами во время неподготовленной речи, что будет хорошим опытом для взрослой жизни).

Акцент на развитии «мягких» навыков: креативность, коммуникативные навыки, работа в коллективе, эмпатия, мотивация, индивидуальность, навык публичных выступлений, тайм-менеджмент, преодоление себя и управление собой (страх, стресс, стеснительность).

Ролевая игра – новый, увлекательный формат. Он притягивает уже своей неизвестностью. Это с пользой проведенное время, которое формирует новые нейронные связи, что гораздо важнее, чем зазубренный учебник.

Отношения между студентами

Студенты отмечают сплоченность коллектива при подготовке к экзамену, нацеленность на взаимопомощь и поддержку друг друга:

Наша дружба стала крепче.

Еще лучше наладила коммуникацию с одногруппниками.

Плодотворное языковое взаимодействие между студентами из разных стран.

Сплочение студентов: за время экзамена получилось сильно сблизиться, поскольку каждый мог поделиться своими эмоциями, вопросами, впечатлениями с другим – всем было интересно, что за образ у другого, какие фишки он подготовил, и при этом все были внутренне как бы наравне.

Большинство ответов на вопрос «Что вам больше всего запомнилось в этом экзамене?» касалось оценки студентами подготовки других студентов:

Выступления однокурсников.

Слушать монолог каждого студента.

Наиболее положительное впечатление вызвало «представление» участников.

Ребята очень хорошо подготовились, и было очень интересно наблюдать за тем, как они отыгрывают свои роли.

Положительные впечатления

Наиболее частотной реакцией стали ответы, содержащие положительную оценку и эмоции:

Было очень интересно и необычно. Я не только сдала экзамен, но и получила положительные эмоции.

Подготовка к такому формату экзамена вызывает в несколько раз больше положительных эмоций, чем подготовка к традиционному экзамену (по билетам).

Дарит положительные эмоции как на самом экзамене, так и при подготовке. Первый раз я с нетерпением бежала на аттестацию.

Студенты отмечают удовлетворенность ходом экзамена и полученными результатами:

Я осталась очень довольна экзаменом в таком формате! Все прошло даже лучше, чем я могла себе предположить!

Очень хорошее впечатление от организованной игры.

Оценка вклада преподавателей

В опросе студенты выражают преподавателям благодарность за организацию экзамена и подчеркивают теплые межличностные отношения (доверительные отношения с преподавателями; их легкое отношение к происходящему; очень душевные, человеческие преподаватели), которые благоприятно сказываются на решении студентов «рискнуть» и выбрать незнакомый формат, чувствуя поддержку преподавателей. Такая поддержка приободряет студентов:

Было приятно наблюдать, что самим преподавателям это нравится.

Очень вдохновила реакция преподавателей на наши самопрезентации. Энтузиазм увеличился вдвойне.

Большое спасибо за комфортную атмосферу и смех над нашими шутками.

Было очень приятно, когда мне хлопали после финального слова.

Студенты неоднократно высказывали желание запечатлеть экзамен на память и огорчались, что не у всех студентов остались видео и фото:

Также хочется выразить отдельную благодарность преподавателям за проведение видеосъемки. Все фотографии и видео – память на всю жизнь!

Не бойтесь спрашивать разрешения на съемку! Очень жаль, что не осталось видео!

Трудности подготовки и проведения экзамена

В опросе мы также попросили студентов описать недостатки экзамена в игровой форме. Примечательным стало то, что среди 33 ответов 16 транслируют полное отсутствие недостатков: *не заметила; недостатков нет; недостатков не наблюдала; для меня их нет, честно; все хорошо и т. п.* Остальные

ответы подробно характеризуют дискуссионные моменты, что, на наш взгляд, подчеркивает вовлеченность студентов и их небезразличие.

Выбор и состав ролей

Многим студентам показалась узкой выборка ролей в связи с их принадлежностью к функциональным стилям русского языка. Инновационный формат, креативный подход, увлеченность – все это вызывает желание выйти за рамки системы функциональных стилей:

Некоторые роли, которые были выбраны для проведения экзамена, кажутся мне не очень удачными за счет ограниченности применения специфической для роли лексики.

Некоторые роли были довольно сложными именно в плане стилистики, приходилось сильно утрировать.

Комментарии по правилам и ходу игры

Уровень интереса и вовлеченности в процесс экзамена в игровом формате, а также азарт и желание выиграть могут отвлекать студента от экзамена как такового:

Мне кажется, что было слишком большое количество мафии на такое количество игроков. Игра закончилась слишком быстро.

Часть ответов касалась параметра времени или результатов игры, а не результатов экзамена, что также является косвенным доказательством вовлеченности студентов именно в игровой процесс:

Мы не поймали мафию, а хотелось бы выиграть...

Единственный минус, который не относится к игре, – нехватка времени. Время экзамена-игры очень быстро пролетело, хотелось очень продолжить такой контроль полученных знаний.

Отдельно отметим то, что разработка и проведение экзамена в игровом формате требуют от преподавателя больших временных и интеллектуальных затрат на создание педагогического дизайна «игрового» экзамена, заключающегося в адаптации сценария игры под задачи курса, формировании системы оценки, проведение консультаций во время подготовки к экзамену и модерацию самого экзамена. Креативность, увлеченность, свобода и смелость преподавателей становятся своеобразным катализатором активизации мотивированности и заинтересованности студентов.

Обсуждение

В условиях трансформации современной образовательной системы, связанной с переходом на новые образовательные стандарты, меняются и задачи практической педагогики, в том числе продолжает оставаться актуальным вопрос пересмотра ставших традиционными инструментов оценки компетенций, формируемых у учащихся высшей школы. Так, в уже упомянутой нами работе И. Б. Шмигириловой и др., посвященной обзору научных статей по вопросам оценивания в образовании, показано, насколько различными могут быть подходы к процессу оценивания и виды оценки [10].

Нам представляется важным выработать такие современные инструменты оценивания, которые позволяли бы обучающемуся продемонстрировать не только результаты своей познавательной деятельности по итогам обучения, но и собственную позицию как социально активной личности, проявить свою индивидуальность, креативность и самостоятельность в решении практических задач.

Авторы статьи предполагают, что предложенная экспериментально проверенная игровая модель итогового испытания внесет определенный вклад в реформирование системы оценивания в высшей школе, так как разумно сочетает преимущества и минимизирует недостатки суммирующего и формирующего оценивания, обсуждаемых, например, в работе D. D. Dixon, F. C. Worrell [44], а также критериальной и нормированной оценок, описанных, например, в работе B. Lok, C. McNaught, K. Young [45].

Разработка новых игровых технологий и их применение в образовательном процессе в качестве инструмента оценивания представляется нам перспективным направлением в образовании. Анализ существующей литературы показал, что многие исследователи высказывают схожее мнение, однако лакуной в научно-методической литературе по данному вопросу остаются примеры практики проведения игрового формата экзамена с подробным описанием его методики. Описанная в данной работе методология создания экзамена в игровом формате, методика его проведения, критерии оценивания с указанием проверяемых компетенций, а также доказанная эффективность такого формата экзамена с позиций объективности и полноты оценки, вовлеченности и мотивированности студентов, уровня стрессогенности и возможности применения такого формата экзамена не только для оценивания сформированности компетенций, но и для активизации «гибких» навыков позволяет восполнить пробел в научно-методической литературе по данному вопросу.

Перспективы исследования видятся в возможности проведения «игрового» экзамена в иной целевой аудитории с доработкой критериев оценки, отвечающих требованиям к развитию компетенций конкретной специальности, а также адаптации других ролевых игр для пополнения арсенала способов контроля знаний.

Заключение

Проведенное исследование было посвящено актуальной для системы высшего образования проблеме расширения педагогического арсенала современного преподавателя в условиях трансформации образовательного процесса.

В рамках исследования предложена авторская методика проведения экзамена в игровой форме с последующей апробацией в рамках аттестации по дисциплине «Стилистика современного русского языка» для студентов-филологов 4 курса бакалавриата.

Разработанная методика предполагала адаптацию умеренно контролируемой ролевой игры с учетом задач экзаменационного испытания. В рамках

методики были сформулированы критерии, которые позволили оценить степень сформированности компетенций различных типов – универсальных, общепрофессиональных, профессиональных.

Результаты апробации обозначенной методики позволили подтвердить научную гипотезу о том, что игровой формат экзамена способен решить целый комплекс задач, связанных с организацией и проведением оценивания в высшей школе, а именно объективно и полно оценить уровень сформированности необходимых компетенций, а также обеспечить высокий уровень мотивированности и вовлеченности студентов в процесс подготовки и сдачи экзамена. Анализ результатов опроса студентов, проведенного после экзамена, показал, что подобный формат позволяет снизить уровень стрессогенности итогового испытания, достичь эмоциональной стабильности, что, в свою очередь, создает возможность для студента более открыто и свободно демонстрировать компетенции, приобретенные в ходе освоения курса. Помимо этого, проведение экзамена в такой форме формирует востребованные сегодня надпрофессиональные навыки (soft skills).

В итоге достигнута цель исследования, причем полученные результаты, подтверждая правильность положенной в его основу гипотезы, вносят вклад в модернизацию образовательного процесса в части дополнения и совершенствования инструментов оценивания уровня сформированности компетенций различного типа, а также в развитие геймификации в образовании, чем и определяется научно-практическая значимость данного исследования.

При этом оно имеет очевидные перспективы развития, связанные прежде всего с возможностью проведения аналогичных по содержательно-целевым установкам «игровых» экзаменов для иной целевой аудитории с обязательной разработкой релевантных критериев оценки, а также адаптацией других ролевых игр для пополнения арсенала способов контроля знаний в высшей школе.

Список использованных источников

1. Иванова С.В., Иванов О.Б. Системные трансформации в сфере образования в условиях внедрения цифровых технологий. *Ценности и смыслы*. 2020;5(69):6–27. doi:10.24411/2071-6427-2020-10042
2. Ханин Ф.Г. Влияние глобализации на формирование современной системы образования в контексте пятой технологической революции. *Социально-политические науки*. 2023;13(1). doi:10.33693/2223-0092-2023-13-1-129-137
3. Бордовская Н.В., Кошкина Е.А., Мелкая Л.А., Тихомирова М.А. Критерии оценки эффективности смешанных образовательных технологий, применяемых в вузе. *Интеграция образования*. 2023;27(1). doi:10.15507/1991-9468.110.027.202301.064-081
4. Бордовская Н.В., Кошкина Е.А., Тихомирова М.А., Исакова М.П. Эффективность смешанных образовательных технологий в вузе: методология оценки. *Образование и наука*. 2023;25(7):69–102. doi:10.17853/1994-5639-2023-7-69-102
5. Биджиева С.Х., Урусова Ф.А.-А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития. *Мир науки. Педагогика и психология*. 2020;4. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovaniya-problemy-ispolzovaniya-i-perspektivy-razvitiya> (дата обращения: 18.05.2024).

6. Wang Y.-C. Gamification in a News English Course. *Education Sciences*. 2023;13(1):90. doi:10.3390/educsci13010090
7. Балакина К.Д. Ролевые игры как ключевая технология развития навыков говорения у студентов вне языковой среды. *Русистика*. 2020;18(4):439–453. doi:10.22363/2618-8163-2020-18-4-439-453
8. Zapata-Rivera D., Bauer M. Exploring the role of games in educational assessment. In: Clarke-Midura J., Mayrath M., and Robinson D., eds. *Technology-Based Assessments for 21st Century Skills: Theoretical and Practical Implications from Modern Research*. 2012:147–169. Accessed May 18, 2024. https://www.academia.edu/19536643/EXPLORING_THE_ROLE_OF_GAMES_IN_EDUCATIONAL_ASSESSMENT
9. Ifenthaler D., Eseryel D., Ge X. *Assessment in Game-Based Learning. Foundations, Innovations, and Perspectives*. New York: Springer; 2012:3–10. Accessed March 14, 2024. https://www.researchgate.net/publication/234035558_Ifenthaler_D_Eseryel_D_Ge_X_2012_Assessment_in_game-based_learning_In_D_Ifenthaler_D_Eseryel_X_Ge_Eds_Assessment_in_game-based_learning_Foundations_innovations_and_perspectives_pp_18_New_York_Springer
10. Шмигирилова И.Б., Рванова А.С., Григоренко О.В. Оценивание в образовании: современные тенденции, проблемы и противоречия (обзор научных публикаций). *Образование и наука*. 2021;23(6):43–83. doi:10.17853/1994-5639-2021-6-43-83
11. Чагин С.С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? *Профессиональное образование и рынок труда*. 2021;1(44). doi:10.24412/2307-4264-2021-01-26-35
12. Мантуленко В.В. Осмысление опыта цифровизации российского образования: актуальные вызовы и задачи. *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. 2023;3. doi:10.24412/2304-120X-2023-11019
13. Cegolon A. Soft skills and general education. *Form@re – Open Journal per la Formazione in Rete*. 2023;23(1):112–122. doi:10.36253/form-13757
14. Da Silva L., Nunes Costa Reis P., Da Silva Ramos M., Fernandes Narduche E. Soft skills e sua demanda no mercado de trabalho. *Cadernos UniFOA, Volta Redonda*. 2023;18(51). doi:10.47385/cadunifoa.v18.n51.4321
15. Caponetto I., Earp Je., Ott M. Gamification and education: a literature review. In: *Proceedings of the 8th European Conference on Games-Based Learning – ECGBL 2014*. 2014;1:50–57. Accessed March 14, 2024. <https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>
16. Yu-Kai C. *Actionable Gamification*. New York: Packt Publishing Ltd.; 2019. 500 p.
17. Almeida C., Kalinowski M., Uchôa A., Feijó B. Negative effects of gamification in education software: systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*. 2023;156:107142. doi:10.1016/j.infsof.2022.107142
18. Johnson D., Deterding S., Kuhn K.-A., Staneva A., Stoyanov S., Hides L. Gamification for health and wellbeing: a systematic review of the literature. *Internet Interventions*. 2016;6. doi:10.1016/j.invent.2016.10.002
19. Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход. *Образование и наука*. 2023;25(1):15–49. doi:10.17853/1994-5639-2023-1-15-49 (дата обращения: 25.04.2024).
20. Guaqueta C.A., Castro-Graces A.Y. The use of language learning apps as a didactic tool for EFL vocabulary building. *English Language Teaching*. 2018;11(2). doi:10.5539/elt.v11n2p61
21. Wu T.T., Huang Y.M. A mobile game-based English vocabulary practice system based on portfolio analysis. *Educational Technology & Society*. 2017;20:265–277. Accessed March 14, 2024. https://www.researchgate.net/publication/317027212_A_mobile_game-based_English_vocabulary_practice_system_based_on_portfolio_analysis

22. Гольцова Т.А., Проценко Е.А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса. *Отечественная и зарубежная педагогика*. 2020;3(68). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsifrovizatsii-obrazovatel'nogo-protsessa> (дата обращения: 25.04.2024)
23. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: *Proceedings of the 15th international Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 2011;11:9–15. doi:10.1145/2181037.2181040
24. Sailer M., Hense J.U., Mayr S.K., Mandl H. How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*. 2017;69(2). doi:10.1016/j.chb.2016.12.033
25. Arnold B.J. Gamification in education. In: *Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences*. 2014;21:32–39. Accessed March 14, 2024. https://www.academia.edu/5490146/Gamification_in_Education
26. Капкаев Ю.Ш., Лешинина В.В., Бенц Д.С. Геймификация образовательного процесса. *Проблемы современного педагогического образования*. 2019;63(2). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa> (дата обращения: 25.04.2024).
27. Самарская С.В. Развитие softs skills в процессе обучения иностранным языкам на основе игровых технологий. *Международный научно-исследовательский журнал*. 2022;2(116). doi:10.23670/IRJ.2022.116.2.088
28. Щеглова И.А., Корешникова Ю.Н., Паршина О.А. Роль студенческой вовлеченности в развитии критического мышления. *Вопросы образования / Educational Studies Moscow*. 2019;1. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-studencheskoy-vovlechenosti-v-razvitiy-kriticheskogo-myshleniya?ysclid=lguyf191io710813337> (дата обращения: 15.03.2024)
29. Коваль Е.А., Сычев А.А., Жадунова Н.В., Фомина Л.Ю. «Руководствоваться законом и совестью»: hard skills и soft skills в юридическом образовании. *Интеграция образования*. 2020;24(2). doi:10.15507/1991-9468.099.024.202002.276-295
30. Ануфриева Т.Н. Контент-анализ понятия «гибкие навыки» (soft skills). *Вестник Томского государственного педагогического университета*. 2023;2(226). doi:10.23951/1609-624X-2023-2-120-132
31. Raitskaya L., Tikhonova E. Skills and competencies in higher education and beyond. *Journal of Language and Education*. 2019;5(4):4–8. doi:10.17323/jle.2019.10186
32. Румянцева О.В. Исследования soft skills в высшем образовании: топ-100 в международной базе Scopus. *Интеграция образования*. 2021;25(4):593–607. doi:10.15507/1991-9468.105.025.202104.593-607
33. Эльконин Д.Б. *Психология игры*. 2–3 изд. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС; 1999. 360 с. Режим доступа: [https://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM?ysclid=lguxqunc-6j56649394#\\$p1](https://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM?ysclid=lguxqunc-6j56649394#$p1) (дата обращения: 14.03.2024)
34. Суворова Н.Н. Система оценивания творческих компетенций студентов при преподавании стилистики русского языка. *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. 2021;11. Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/sistema-otsenivaniya-tvorcheskih-kompetent-siy-studentov-pri-prepodavanii-stilistiki-russkogo-yazyka?ysclid=lgfb_33cmta162334057 (дата обращения: 15.03.2024).
35. Муран О.В. Прагмалингвистический аспект в преподавании курса «Стилистика русского языка» в иностранной аудитории. *Молодой ученый*. 2019;21(259). Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/259/59629> (дата обращения: 15.03.2024)
36. Подосинникова А.А. К проблеме обучения иностранных студентов филологов стилистике русской разговорной речи. *Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные*

- науки. 2012;1(2). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-probleme-obucheniya-inostrannyh-studentov-filologov-stilistike-russkoy-razgovornoj-rechi?ysclid=lguxsygujw285443132> (дата обращения: 15.03.2024)
37. Крысин Л.П. *Социолингвистические аспекты изучения современного русского языка*. Москва: Наука; 1989. 186 с.
 38. Шмелева Е.Я. «Новый русский» как фольклорный персонаж. *Русский язык сегодня: сборник статей*. Москва: Азбуковник; 2003;2:565–575.
 39. Шпильман М.В. Коммуникативная стратегия «речевая маска»: на материале произведений А. и Б. Стругацких: автореф. дис. канд. филол. наук: 10.02.01; Новосибирск; 2006. 23 с. Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/kommunikativnaya-strategiya-rechevaya-maska-na-materiale-proizvedenii-i-b-strugatskikh?ysclid=lgv1oaja5576648774> (дата обращения: 15.03.2024).
 40. Карасик В.И., Ярмахова Е.А. *Лингвокультурный типаж «английский чудак»*. Москва: Гнозис; 2006. 238 с.
 41. Дубровская Е.М., Мандрикова Г.М. Типажи и квазитипажи: о развитии теории лингвокультурных типажей. *Пушкинские чтения – 2020. Художественные стратегии классической и новой словесности: жанр, автор, текст: материалы XXV Международной научной конференции*; Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет им. А.С.Пушкина; 2020:344–350.
 42. Крылова О.А. *Лингвистическая стилистика. В 2 кн. Кн. 1. Теория: учебное пособие*. Москва: Высшая школа; 2006. 319 с.
 43. Sadler D.R. Interpretations of criteria-based assessment and grading in higher education. *Assessment & Evaluation in Higher Education*. 2005;30(2):175–194. doi:10.1080/0260293042000264262
 44. Dixon D.D., Worrell F.C. Formative and summative assessment in the classroom. *Theory into Practice*. 2016;55(2):153–159. doi:10.1080/00405841.2016.1148989
 45. Lok B., McNaught C., Young K. Criterion-referenced and norm-referenced assessments: compatibility and complementarity. *Assessment & Evaluation in Higher Education*. 2016;41(3):450–465. doi:10.1080/02602938.2015.1022136

References

1. Ivanova S.V., Ivanov O.B. Systemic transformation on the sphere of education in the context of the digital technologies introduction. *Tsennosti i smysly = Values and Meanings*. 2020;5(69):6–27. (In Russ.) Accessed May 18, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/sistemnye-transformatsii-v-sfere-obrazovaniya-v-usloviyah-vnedreniya-tsifrovyyh-tehnologiy?ysclid=lgfb1gzdet47636155>
2. Khanin Ph.G. The impact of globalization on the formation of the modern education system in the context of the fifth technological revolution. *Social'no-politicheskie nauki = Sociopolitical Sciences*. 2023;1. (In Russ.) doi:10.33693/2223-0092-2023-13-1-129-137
3. Bordovskaia N.V., Koshkina E.A., Melkaya L.A., Tikhomirova M.A. Criteria for assessing the effectiveness of blended learning technologies used at the university. *Integraciya obrazovaniya = Integration of Education*. 2023;27(1). (In Russ.) doi:10.15507/1991-9468.110.027.202301.064-081
4. Bordovskaia N.V., Koshkina E.A., Tikhomirova M.A., Iskhakova M.P. The effectiveness of blended learning technologies in higher education: assessment methodology. *Obrazovanie i nauka = The Education and Science Journal*. 2023;25(7):69–102. (In Russ.) doi:10.17853/1994-5639-2023-7-69-102
5. Bijieva S.Kh., Urusova F.A.-A. Gamification of education: problems of use and development prospects. *Mir nauki. Pedagogika i psihologiya = World of Science. Pedagogy and Psychology*. 2020;4. (In Russ.) Accessed May 18, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovaniya-problemy-ispolzovaniya-i-perspektivy-razvitiya>

6. Wang Y.-C. Gamification in a News English Course. *Education Sciences*. 2023;13(90):1–14. doi:10.3390/educsci13010090
7. Balakina K.D. Role-playing games as a key technology for developing students' speaking skills outside the language environment. *Rusistika = Russian Language Studies*. 2020;18(4):439–453. (In Russ.) doi:10.22363/2618-8163-2020-18-4-439-453
8. Zapata-Rivera D., Bauer M. Exploring the role of games in educational assessment. In: Clarke-Midura J., Mayrath M., and Robinson D., eds. *Technology-Based Assessments for 21st Century Skills: Theoretical and Practical Implications from Modern Research*. 2012:147–169. Accessed May 18, 2024. https://www.academia.edu/19536643/EXPLORING_THE_ROLE_OF_GAMES_IN_EDUCATIONAL_ASSESSMENT
9. Ifenthaler D., Eseryel D., Ge X. *Assessment in Game-Based Learning. Foundations, Innovations, and Perspectives*. New York: Springer; 2012:3–10. Accessed March 14, 2024. https://www.researchgate.net/publication/234035558_Ifenthaler_D_Eseryel_D_Ge_X_2012_Assessment_in_game-based_learning_In_D_Ifenthaler_D_Eseryel_X_Ge_Eds_Assessment_in_game-based_learning_Foundations_innovations_and_perspectives_pp_18_New_York_Springer
10. Shmigirilova I.B., Rvanova A.S., Grigorenko O.V. Assessment in education: current trends, problems and contradictions (review of scientific publications). *Obrazovanie i nauka = The Education and Science Journal*. 2021;23(6):43–83. (In Russ.) doi:10.17853/1994-5639-2021-6-43-83
11. Chagin S.S. Gamification of vocational education: is the game worth the candle? *Professional'noe obrazovanie i rynek truda = Vocational Education and Labor Market*. 2021;1(44). (In Russ.) Accessed April 25, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-professionalnogo-obrazovaniya-stoit-li-igra-svech>
12. Mantulenko V.V. Comprehension of the digitalization practice in the Russian education: actual challenges and tasks. *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept" = Scientific-methodological electronic journal "Koncept"*. 2023;3. (In Russ.) Accessed April 25, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/osmyslenie-opyta-tsifrovizatsii-rossijskogo-obrazovaniya-aktualnye-vyzovy-i-zadachi>
13. Cegolon A. Soft skills and general education. *Form@re – Open Journal per la Formazione in Rete*. 2023;23(1):112–122. doi:10.36253/form-13757
14. Da Silva L., Nunes Costa Reis P., Da Silva Ramos M., Fernandes Narduche E. Soft skills e sua demanda no mercado de trabalho. *Cadernos UniFOA, Volta Redonda*. 2023;18(51). (In Portuguese) doi:10.47385/cadunifoa.v18.n51.4321
15. Caponetto I., Earp Je., Ott M. Gamification and education: a literature review. In: *Proceedings of the 8th European Conference on Games-Based Learning – ECGBL 2014*. 2014;1:50–57. Accessed March 14, 2024. <https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>
16. Yu-Kai C. *Actionable Gamification*. New York: Packt Publishing Ltd.; 2019. 500 p.
17. Almeida C., Kalinowski M., Uchôa A., Feijó B. Negative effects of gamification in education software: systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*. 2023;156:107142. doi:10.1016/j.infsof.2022.107142
18. Johnson D., Deterding S., Kuhn K.-A., Staneva A., Stoyanov S., Hides L. Gamification for health and wellbeing: a systematic review of the literature. *Internet Interventions*. 2016;6. doi:10.1016/j.invent.2016.10.002
19. Astashova N.A., Bondyрева S.K., Popova O.S. Gamification resources in education: a theoretical approach. *Obrazovanie i nauka = The Education and Science Journal*. 2023;25(1):15–49. (In Russ.) doi:10.17853/1994-5639-2023-1-15-49
20. Guaqueta C.A., Castro-Graces A.Y. The use of language learning apps as a didactic tool for EFL vocabulary building. *English Language Teaching*. 2018;11. doi:10.5539/elt.v11n2p61
21. Wu T.T., Huang Y.M. A mobile game-based English vocabulary practice system based on portfolio analysis. *Educational Technology & Society*. 2017;20:265–277. Accessed March 14, 2024. <https://>

www.researchgate.net/publication/317027212_A_mobile_game-based_English_vocabulary_practice_system_based_on_portfolio_analysis

22. Goltsova T.A., Protsenko E.A. Gamification as an effective technology for teaching foreign languages in a digitalized educational process. *Otechestvennaja i zarubezhnaja pedagogika = Domestic and Foreign Pedagogy*. 2020;3(68). (In Russ.) Accessed April 25, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-inostrannym-yazykam-v-usloviyah-tsi-frovizatsii-obrazovatel'nogo-protssesa>
23. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In: *Proceedings of the 15th international Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 2011;11:9–15. doi:10.1145/2181037.2181040
24. Sailer M., Hense J.U., Mayr S.K., Mandl H. How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*. 2017;69(2). doi:10.1016/j.chb.2016.12.033
25. Arnold B.J. Gamification in education. In: *Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences*. 2014;21:32–39. Accessed March 14, 2024. https://www.academia.edu/5490146/Gamification_in_Education
26. Kapkaev Ju.Sh., Leshinina V.V., Benc D.S. Gamification of the educational process. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya = Problems of Modern Pedagogical Education*. 2019;63(2). (In Russ.) Accessed April 25, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protssesa>
27. Samarskaya S.V. Development of soft skills in the process of teaching foreign languages based on gaming technologies. *Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal = International Research Journal*. 2022;2(116). (In Russ.) Accessed April 25, 2024. <https://research-journal.org/archive/2-116-2022-february/razvitie-softskills-v-processe-obucheniya-inostrannym-yazykam-na-osnove-igrovix-tehnologij>
28. Shcheglova I.A., Koreshnikova Yu.A., Parshina O.A. The role of engagement in the development of critical thinking in undergraduates. *Voprosy obrazovaniya = Educational Studies Moscow*. 2019;1. (In Russ.) Accessed March 15, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-studencheskoy-vo vlechenosti-v-razviti-kriticheskogo-myshleniya?ysclid=lguyf191io710813337>
29. Koval E.A., Sychev A.A., Zhadunova N.V., Fomina L.Yu. “To follow the law and conscience”: hard skills and soft skills in the legal education. *Integratsiya obrazovaniya = Integration of Education*. 2020;2(24). (In Russ.) doi:10.15507/1991-9468.099.024.202002.276-295
30. Anufriyeva T.N. Content analysis of the concept of soft skills. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta = Tomsk State Pedagogical University Bulletin*. 2023;2(226). (In Russ.) doi:10.23951/1609-624X-2023-2-120-132
31. Raitskaya L., Tikhonova E. Skills and competencies in higher education and beyond. *Journal of Language and Education*. 2019;5(4):4–8. doi:10.17323/jle.2019.10186
32. Rumiantseva O.V. soft skills research in higher education: top 100 Scopus-indexed publications. *Integratsiya obrazovaniya = Integration of Education*. 2021;25(4):593–607. (In Russ.) doi:10.15507/1991-9468.105.025.202104.593-607
33. Elkonin D.B. *Psihologiya igry = Psychology of the Game*. 2–3 ed. Moscow: VLADOS Humanitarian Publishing Centre; 1999. 360 p. (In Russ.) Accessed March 15, 2024. [https://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM?ysclid=lguxqync6j56649394#\\$p1](https://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM?ysclid=lguxqync6j56649394#$p1)
34. Suvorova N.N. The system of students' creative competences assessment in teaching the stylistics of the Russian language. *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept" = Scientific-methodological electronic journal "Koncept"*. 2021;11. (In Russ.) Accessed March 15, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/sistema-otsenivaniya-tvorcheskih-kompetentsiy-studentov-pri-prepodavanii-stilistiki-russkogo-yazyka?ysclid=lgfb33cm162334057>

35. Muran O.V. Pragmalinguistic aspect in teaching the course “Stylistics of the Russian language” in a foreign audience. *Molodoj uchenyj = Young Scientist*. 2019;21(259). (In Russ.) Accessed March 15, 2024. <https://moluch.ru/archive/259/59629/>
36. Podosinnikova A.A. About the problem of teaching foreign philologist to stylistics of Russian colloquial speech. *Izvestija Tul'skogo gosudarstvennogo universiteta. Gumanitarnye nauki = Izvestiya Tula State University*. 2012;1(2). (In Russ.) Accessed March 15, 2024. <https://cyberleninka.ru/article/n/k-probleme-obucheniya-inostrannyh-studentov-filologov-stilistike-russkoy-razgovornoy-rechi?ysclid=lguxsygujw285443132>
37. Krysin L.P. *Sociolingvističeskie aspekty izučeniya sovremennogo russkogo jazyka = Sociolinguistic Aspects of the Study of the Modern Russian Language*. Moscow: Publishing House Nauka; 1989: 186 p. (In Russ.)
38. Shmeleva E.Ja. “New Russian” as a folklore character. In: *Russkij jazyk segodnja: sb. Statej = Russian Language Today: A Collection of Articles*. Moscow: Publishing House Azbukovnik; 2003;2:565–575. (In Russ.)
39. Shpilman M.V. *Kommunikativnaja strategija “rečevaja maska”: na materiale proizvedenij A. i B. Strugackih = Communicative Strategy “Speech Mask”: Based on the Works of A. and B. Strugatsky*. Thesis dissertation. Novosibirsk; 2006. 23 p. (In Russ.) Accessed March 15, 2024. <https://www.dissercat.com/content/kommunikativnaya-strategiya-rečevaya-mask-na-materiale-proizvedenij-i-b-strugatskich?ysclid=lgv1oaja5576648774>
40. Karasik V.I. *Lingvokul'turnyj tipaž “anglijskij chudak” = Linguocultural Type “English Eccentric”*. Moscow: Publishing House Gnozis; 2006. 238 p. (In Russ.)
41. Dubrovskaja E.M., Mandrikova G.M. Types and quasi-types: on the development of the theory of linguistic and cultural types. In: *Pushkinskie čtenija – 2020. Hudožestvennyje strategii klassičeskoj i novoj slovesnosti: žanr, avtor, tekst: Materialy XXV Meždunarodnoj nauchnoj konferencii = Pushkin Readings – 2020. Artistic Strategies of Classical and New Literature: Genre, Author, Text. Materials of the XXV International Scientific Conference*; June 05–06, 2020; St. Petersburg. St. Petersburg: A.S. Pushkin Leningrad State University; 2020:344–350. (In Russ.)
42. Krylova O.A. *Lingvističeskaja stilistika = Linguistic stylistics*. In 2 books. In: Book 1. *Teorija = Theory*. Moscow: Publishing House Vysshaja škola; 2006. 319 p. (In Russ.)
43. Sadler D.R. Interpretations of criteria-based assessment and grading in higher education. *Assessment & Evaluation in Higher Education*. 2005;30(2):175–194. doi:10.1080/0260293042000264262
44. Dixon D.D., Worrell F.C. Formative and summative assessment in the classroom. *Theory into Practice*. 2016;55(2):153–159. doi:10.1080/00405841.2016.1148989
45. Lok B., McNaught C., Young K. Criterion-referenced and norm-referenced assessments: compatibility and complementarity. *Assessment & Evaluation in Higher Education*. 2016;41(3):450–465. doi:10.1080/02602938.2015.1022136

Информация об авторах:

Смолий Елена Сергеевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры общего и русского языкознания Российского университета дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Москва, Российская Федерация; ORCID 0000-0002-2122-0729, Scopus Author ID 58870913200. E-mail: smoliiy-es@rudn.ru

Кольшева Ольга Николаевна – кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры общего и русского языкознания Российского университета дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Москва, Российская Федерация; ORCID 0000-0003-0118-8546; Scopus Author ID 57218909950. E-mail: kolysheva-on@rudn.ru

Повалко Полина Юрьевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры общего и русского языкознания Российского университета дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Москва, Рос-

сийская Федерация; ORCID 0000-0002-4278-3408, Scopus Author ID 58871115900. E-mail: povalko-pyu@rudn.ru

Вклад соавторов. Авторы внесли равный вклад в подготовку статьи.

Информация о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Статья поступила в редакцию 09.07.2024; поступила после рецензирования 19.01.2025; принята в печать 05.02.2025.

Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

Information about the authors:

Elena S. Smolii – Cand. Sci. (Philology), Associate Professor, Department of Russian and General Linguistics, Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow, Russian Federation; ORCID 0000-0002-2122-0729, Scopus Author ID 58870913200. E-mail: smolii-es@rudn.ru

Olga N. Kolysheva – Cand. Sci. (Philology), Senior Lecturer, Department of Russian and General Linguistics, Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow, Russian Federation; ORCID 0000-0003-0118-8546, Scopus Author ID 57218909950. E-mail: kolysheva-on@rudn.ru

Polina Yu. Povalko – Cand. Sci. (Philology), Associate Professor, Department of Russian and General Linguistics, Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow, Russian Federation; ORCID 0000-0002-4278-3408, Scopus Author ID 58871115900. E-mail: povalko-pyu@rudn.ru

Contribution of the authors. The authors have made an equal contribution to the preparation of the article.

Conflict of interest statement. The authors declare that there is no conflict of interest.

Received 09.07.2024; revised 19.01.2025; accepted 05.02.2025.

The authors have read and approved the final manuscript.