

ность не распыляться, а, наоборот, сосредоточиться на текущих целях. Обязательство означает нашу ответственность, помогает грамотно распределять задачи и знать, что каждая будет выполнена. Уважение – способность услышать другого, разделить его точку зрения и в то же время донести свое мнение до других членов команды. Открытость же помогает нам обсуждать сложившиеся проблемы и решать их вместе. Стоит отметить, что грамотная работа возможна только в том случае, если каждый из членов команды разделяет эти ценности, иначе такой подход не принесет явных положительных результатов.

Итак, подведем итог. До разработки нового плана занятий, мы должны четко определить, какие компетенции мы закладываем в обучающихся на этом курсе и как сможем оценить закрепление полученных знаний и навыков на практике. Здесь нам могут помочь различные кейсы или бизнес-игры. Общение и сотрудничество с нашими клиентами для нас на первом месте, очень важна хорошая обратная связь для внесения изменений в программу. Необходимо создавать и хорошие условия для обучения, и преподавать актуальный материал, и организовывать работу в команде, чтобы каждому было удобно работать. К сожалению, такое возможно в основном на тренингах и курсах, где уже собираются заинтересованные люди, готовые разделять общие командные ценности.

Для того, чтобы успешно разрабатывать и внедрять методики Scrum в процесс обучения, необходимо сначала научить разделять основные ценности философии Agile. Только тогда мы получим действительно рабочий инструмент, позволяющий поднять качество образования.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ИГРОФИКАЦИИ В БИЗНЕС-ОБРАЗОВАНИИ

Поклонская Ольга Григорьевна

Институт бизнеса и менеджмента технологий БГУ, Республика Беларусь
o.poklonskaya@sbmt.by.

Умение и желание играть заложено в нас природой: мать играет с младенцем с первых месяцев жизни; коллективные игры позволяют ребенку постарше выработать систему взглядов на окружающий мир и свое место в обществе; в компьютерные игры, по статистике, играет около 58% взрослых [2]. Не только результат, но сам процесс игры, основанный на добровольности участия, соблюдении условностей игры, состязательности, творческой активности приносит удовольствие участ-

никам. Издавна было желание привнести это удовольствие, азарт, соревнование в обыденность образовательного процесса.

Компьютерные игры различают на развлекательные и серьезные, то есть обучающие. Последние позволяют в увлекательной форме освоить новый материал, приобрести необходимые знания. Когда игрок не может пройти то или иное испытание, он задумывается о причине неудачи, планирует последовательность действий для достижения выигрыша, то есть самостоятельно оценивает правильность сделанного выбора или ложность своих предположений [1].

Следует различать собственно игры, симуляции и такое понятие, как игрофикация (геймификация). Разница заключается в следующем:

- игрофикация использует внешние механизмы игры, такие как коллекционирование наград (уровней, значков, статусов), полосу прогресса, истории персонажей, структурную, дозированную подачу информации применительно к неигровой ситуации;

- симуляция – это не совсем игра, а, скорее, попытка воссоздать реальную жизненную ситуацию для отработки определенных действий участника;

- собственно игра – развлекательный процесс с определенными правилами, приносящий удовольствие, но при этом направленный, прежде всего, на победу, а не на обучение [3].

Интересные примеры использования компьютерных игр, симуляций и игрофикации есть в разных областях профессионального обучения, порой очень неожиданных.

Дизайн. При изучении типографики очень важны как детали, элементы начертания шрифтов, так и правильный подбор парных шрифтов. Сайт typeconnection.com предлагает игру-симуляцию для изучения шрифтов: с помощью игровых инструментов можно наложить один шрифт на другой и увидеть мельчайшие различия в начертании, посмотреть как выглядят шрифты в тексте, а после выбора пары получить обратную связь с описанием положительных и отрицательных аспектов выбора.

Английский язык. Сайт lingualeo.com широко использует методы игрофикации при вовлечении обучаемых от вступительного тестирования до качественного и количественного отслеживания успехов, полосы прогресса, игрового персонажа львенка Лео, который «питается» заработанными игроком очками. Интересные игровые упражнения, мини-игры используются для изучения грамматики и новой лексики; широко представлены мультимедиаресурсы. В принципе, изучение иностранных языков в силу специфики давно использует разнообразные компьютерные игровые методики.

Программирование. Благодаря заинтересованности IT-компаний в притоке свежих кадров и наличию высококвалифицированных разработчиков, эта область обучения представлена в самом широком спектре. Например, цельный курс для изучения веб-библиотеки jQuery try.jquery.com с набором видеоуроков, тренажеров и продуманной системой назначения очков за каждое пройденное упражнение представляет собой классический симулятор. Принцип игры «можешь проходить уровень многократно, пока не достигнешь успеха» стимулирует к достижению цели, а разумный перевес в пользу отработки практических навыков приводит к умению запрограммировать веб-страницу с широким функционалом.

Также хороший пример – ресурс sololearn.com, сочетающий в себе курсы для изучения 12 языков программирования и онлайн-спарринги с реальными людьми. Спарринги представляют из себя мини-тесты из пяти вопросов по чтению кода и распознаванию нюансов различных языков программирования. Ведется общий рейтинг обучающихся с разбивкой по странам, есть возможность получить значки и баллы за определенное количество побед, участие в обсуждениях, предложение новых тестовых вопросов. Особенно интересны для обучения примеры экспериментального кода, который выкладывают участники и который можно свободно изучать и комментировать. Недаром слоганом ресурса, на котором сейчас зарегистрировано более 20 млн человек, является «Learn Playing. Play Learning» – «Учись играя. Играй обучаясь». Данные ресурсы в настоящее время используются как дополнительные в программе переподготовки «Веб-дизайн и компьютерная графика» Института бизнеса и менеджмента технологий БГУ.

Бизнес-администрирование. Ресурс bizmania.ru – бесплатная многопользовательская экономическая онлайн-игра, бизнес-симулятор. Основная задача в игре – развивать собственный бизнес в любой из доступных областей: производство, торговля, финансовые услуги, реклама и др. Успех в игре зависит от выбора стратегии, управления ресурсами и принятия решений: какие и где товары производить, как уменьшить их себестоимость, на каких рынках их продавать, где закупать комплектующие и как работать с персоналом. В принципе, игра хорошо отражает бизнес-процессы реального мира с точки зрения таких дисциплин, как «Микроэкономика» и «Макроэкономика». Единственное, что все-таки игра не позволяет задействовать – это инновации: игровые объекты-товары и алгоритмы работы с ними заложены на этапе программирования, невозможно создать новый товар или услугу, если они не описаны в игре.

Для студентов «Бизнес-администрирования» bizmania.ru можно использовать в рамках дисциплины «Введение в специальность» – игра

позволяет получить общую картину ведения бизнеса, развить необходимые качества стратегического планирования и экономического мышления, увидеть зависимость благосостояния предприятия от принимаемых решений.

Сложность использования игры в обучении состоит в следующем:

- в настоящее время большинство преподавателей из-за возраста не имеют достаточного опыта в компьютерных играх и испытывают к ним недоверие;
- это затратно по времени для преподавателя, так как от него требуется разобраться в механизмах и особенностях игры (то есть поиграть самому);
- достаточно проблематично поставить контролируемую цель в игре, создать кейс, содержащий конкретные входные и выходные контролируемые параметры.

Плюсами использования игрофикации и игр в учебном процессе являются положительная эмоциональная окрашенность, увлеченность, структурная подача информации от простого к сложному, многократное повторение с возможностью совершать и исправлять ошибки. А одним из рисков использования игровых инструментов в образовании выступает подмена целей: вместо приобретения определенных профессиональных компетенций, учащийся стремится получить максимальное количество поощрений при игрофикации или любой ценой добиться победы собственно в игре, то есть обучается навыкам не для работы, а для игры. Поэтому, встраивая игру в учебный процесс нужно всегда оценивать не только качественный игровой процесс, реалистичность и погруженность игроков, но и какие компетенции в рамках изучаемой специальности эта игра развивает.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Компьютерные** игры в обучении и технологии их разработки / А. А. Думиньш, Л. В. Зайцева [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotka/>. – Дата доступа: 21.02.2018.
2. **Videogames** Industry in Russia 2014 / Andrey Podshibyakin, CEO // Co-founder at Social Insight [Electronic resource]. – 2018. – Mode of access: <https://www.slideshare.net/AndreyPodshibyakin/i1-games-2014>. – Date of access: 26.02.2018.
3. **What's** the Difference Between Games and Gamification? / Frank Catalano [Electronic resource]. – 2012. – Mode of access: <https://ww2.kqed.org/mindshift/2012/08/21/whats-the-difference-between-games-and-gamification/>. – Date of access: 18.02.2018.