

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт педагогики, психологии и социологии
Кафедра информационных технологий обучения и непрерывного
образования

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Смолянинова О.Г.
подпись
« _____ » _____ 2018 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Электронное методическое обеспечение
дисциплины «Педагогический менеджмент»,
реализуемой с использованием элементов геймификации

44.04.01 «Педагогическое образование»

44.04.01.06 «Менеджмент образовательных инноваций»

Научный руководитель _____ канд. пед. наук, доцент Т.В.Седых
подпись, дата

Выпускник _____ А.С.Шумилова
подпись, дата

Рецензент _____ доктор пед. наук, профессор Г.И.Чижаква
подпись, дата

Красноярск 2018

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 Теоретические предпосылки проблемы разработки электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации	7
1.1 Методическое обеспечение использования элементов геймификации в образовательном процессе как предмет психолого-педагогического анализа.....	7
1.2 Анализ российского и зарубежного опыта по использованию элементов геймификации в образовательном процессе высшей школы	15
1.3 Особенности электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации	23
2 Разработка электронного методического обеспечения для дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.....	34
2.1 Специфика методики преподавания управленческих дисциплин у студентов педагогического бакалавриата.....	34
2.2 Особенности преподавания дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации	49
2.3 Описание процесса разработки и содержания электронного методического обеспечения для дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.....	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	68
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	71
ПРИЛОЖЕНИЕ А	78
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	82
ПРИЛОЖЕНИЕ В	83

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В «Национальной доктрине об образовании в Российской Федерации» приведены такие стратегические цели государства, как подготовка высококвалифицированных специалистов, способных к профессиональному росту и профессиональной мобильности в условиях информатизации общества и развития новых наукоемких технологий; создание программ, использующих информационные технологии в образовании, и развитие дистанционного обучения.

При этом в условиях динамичных изменений в жизни общества одним из критериев качества образования является подготовленность обучающихся к адаптации в современных рыночных отношениях. В обществе требуются специалисты с высоким уровнем экономической подготовки, готовые к осуществлению организационно-управленческой деятельности, конкурентоспособные на рынке труда, непрерывно актуализирующие свою профессиональную компетентность. Основным средством достижения приведенных требований служит использование электронного обучения (E-Learning).

Исследования по вопросу применения дистанционных образовательных технологий в образовании представлены в работах А.С. Ахметова, Т.А. Бороненко, М.Е. Вайндорф-Сысоевой, И.Б. Готской, Л.И. Карповой, М.А. Лямзина, Ч.Б. Миннегалиевой, А.А. Москвина, Д.А. Никитина, А.Ю. Ожигановой, Е.В. Решетовой, Е.М. Станкевича, К.А. Умнягиной, А.Ф. Шабаевой, В.А. Щитовой и др., а также и в зарубежной научной литературе

В настоящее время наблюдается активное развитие систем электронного обучения, совершенствование технологий проектирования образовательного процесса в условиях электронной среды. Результатом этого становится распространение прецедентов использования активных методов обучения, в том числе геймификации, в электронной образовательной среде.

Исследования по вопросам геймификации и использования игровых элементов в обучении отражены в работах отечественных авторов: Т.В. Барсегян, В.В. Давыдова, М.Г. Ермолаевой, Д.Н. Кавтарадзе, Г.А. Ляпиной, А.В. Мордовской, Д.Б. Эльконина. Также данная проблема активно исследуется и зарубежными учёными В. Dodge, S. Deterding, T. March, A. Marczewski, R. Kahled, L. Nacke и др.

Проблема исследования заключается в поиске оптимальных организационно-педагогических условий электронного методического обеспечения управленческих дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации, при профессиональной подготовке педагогов.

Цель исследования: теоретически обосновать, разработать и провести экспертную оценку организационно-педагогических условий электронного методического обеспечения для дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.

Объект исследования: методическое обеспечение дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.

Предмет исследования: организационно-педагогические условия электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.

Гипотеза исследования: электронное методическое обеспечение дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации, будет результативным, если будут реализованы следующие организационно-педагогические условия:

— использование системы обязательных и вариативных (конкурсных) заданий с целью развития умения студентов определять собственные образовательные цели (элементы «Задание», «Форум»);

— организация оперативной консультативной поддержки студентов при выполнении интерактивных заданий с целью развития умения преодолевать трудности (элементы «Чат», «Форум»);

— мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса посредством учета игровых денежных единиц с целью развития умения планировать свои дальнейшие действия в условиях постоянно изменяющейся ситуации (элемент «Элемент оценивания»).

Исходя из проблемы, объекта, предмета, цели, гипотезы исследования, были сформулированы следующие **задачи исследования**:

1. Исследовать теоретические предпосылки проблемы методического обеспечения использования элементов геймификации в образовательном процессе;

2. Провести анализ российского и зарубежного опыта по использованию элементов геймификации в образовательном процессе высшей школы;

3. Выявить особенности электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации;

4. Рассмотреть особенности преподавания дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации;

5. Теоретически обосновать и разработать организационно-педагогические условия электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации;

6. Провести экспертную оценку организационно-педагогических условий электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.

Для решения поставленных задач применялся комплекс **методов исследования**: теоретические – анализ философской, психологической, педагогической литературы; эмпирические – экспертный опрос, рефлексивно-оценочные процедуры; статистические – качественный и количественный анализ результатов исследования.

База исследования – федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Сибирский федеральный университет».

Апробация работы:

— XV Международная научно-практическая конференция «Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации», секция «Инновационные технологии в педагогической деятельности» в г. Пенза (март 2018 г.)

— Международная научная конференция «Перспектив Свободный – 2018», гуманитарное направление г. Красноярск (апрель 2018 г.)

Объем и структура работы: введение, две главы, заключение, приложения. Текст иллюстрирован таблицами, рисунками.

1 Теоретические предпосылки проблемы разработки электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации

1.1 Методическое обеспечение использования элементов геймификации в образовательном процессе как предмет психолого-педагогического анализа

За последние 10-15 лет происходит стремительная трансформация парадигмы образования от установки на трансляцию готового знания к совместному открытию нового знания, проживанию образовательных событий. Это вынуждает педагогов применять в профессиональной деятельности активные методы обучения, предполагающие творческий подход к процессу обучения, обеспечивающие мотивацию обучающихся на продолжение образования.

Современные ученые разработали уникальную образовательную технологию, стимулирующую мышление и мотивацию человека при организации интерактивно-игрового образовательного пространства. Она получила название «геймификация».

В рамках нашего исследования мы рассматриваем геймификацию как инструмент для повышения мотивации и вовлечения обучающихся в образовательный процесс [5].

Данная технология имеет специфические принципы и методы, которые делают образовательный процесс более захватывающим для обучающихся. Уже сейчас элементы геймификации используются в таких областях, как маркетинг, бизнес, управление персоналом, инновационный менеджмент, образование. Поэтапно продуманный сценарий с применением элементов геймификации представляет собой сложный и универсальный инструмент, который способен благотворно влиять на мотивацию и вовлеченность обучающихся [20].

Термин геймификация появился в 2003 году, но стал широко употребляться только в 2010. Основателем данного новшества можно считать

консультанта из Канады Гейба Зикермана. Кроме того, он председатель Gamification Summit и редактор блога The Sweet Way that Gamification Helps M&M Boost Consumer Engagement [22].

Гейб Зикерман и Джоселин Линдер, одни из первых и наиболее известных исследователей геймификации, указали на то, что такое геймификация [22]: Геймификация – это искусство извлечения всех забавных и увлекательных элементов игр и применения их в реальной или производственной деятельности. Это то, что можно назвать человеко-ориентированным проектированием в противоположность функционально-ориентированному проектированию. Это процесс проектирования, который оптимизирует систему для человека, в противоположность чистой эффективности системы.

На основании этого мы можем сделать вывод о том, чем геймификация не является:

- это не погружение в трехмерный виртуальный мир, как Second Life;
- это не тренажеры, используемые в обучении пилотов, врачей и военных экспертов;
- это не теория игр (раздел прикладной математики, занимающихся вопросами изучения оптимальных стратегий в играх).

В настоящее время феномен геймификации находится в центре внимания современных социологов и культурологов, в связи с чем, исследователи пытаются дать его научное определение [8].

1. Использование игровых механик и элементов в неигровом контексте.
2. Применение подходов, характерных для компьютерных игр, в программных инструментах для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.
3. Превращение чего угодно в подобие игры.

4. Набор техник игрового дизайна, игрового мышления и игровой механики для решения неигровых задач.

5. Применение игровых элементов и цифровых методов проектирования игр для неигровых задач.

Систематизировав самые популярные определения геймификации, исследователи М.А. Алчебаев и А.М. Гайдуков предлагают следующее определение: «Геймификация – это комплекс действий и элементов, характерных для игр и направленных на изменение какого-либо процесса с определенной целью» [8,13].

От других игровых практик (ролевых, деловых игр и т. д.) геймификация отличается не имитационным характером активности: сохраняя неизменным содержание образовательной деятельности, геймификация кардинально трансформирует способ организации этой деятельности и сопровождает весь образовательный цикл. Основная цель геймификации – это изменение поведения человека в зависимости от поставленной цели, увеличение вовлеченности, соревновательный момент, манипуляция, а также привлечение внимания обучаемых, повышение их заинтересованности в решении учебных задач и дальнейшем применении полученных знаний [26].

Основная особенность заключается в используемых элементах и способах их использования. Элементы геймификации – основа применения игровых техник и механик.

Основными являются такие игровые элементы, как сюжет, роли, а также баллы, бейджи, рейтинги, уровни, лидерборды (таблицы лидеров), виртуальная валюта, виртуальные товары, интерактивные элементы [10].

Наряду с этим можно выделить основные причины внедрения геймификации в образовательный процесс [13]:

1. Позволяет сделать обучение более мотивирующим (достигается за счёт использования конкуренции в процессе обучения, а так же за счёт личного интереса обучаемого);

2. Позволяет сделать обучение более инновационным. Для многих обучающихся институт представляется как система с устаревшими системами обучения. Такое восприятие характерно для студентов, обучающихся на первых курсах. Если включить в процесс обучения современные молодежные тренды и подходы, то и отношение к обучению у обучающихся станет более положительным;

3. Позволяет сделать обучение более функциональным. Геймификация помогает сподвигнуть студентов на действие;

4. Позволяет сделать обучение более интересным и приятным. Геймификация взяла своё начало из реальности, из детства человека, а лишь затем транспонировалась в электронные среды и онлайн обучение. У каждого потребность в игровых элементах разная, но у всех эта потребность есть.

Основное, что может дать геймификация, и не всегда даёт сам процесс обучения – сформировать ощущение прогресса и чувства удовлетворения от затраченных усилий и полученного результата, что, несомненно, направлено на повышение мотивации к обучению.

Но хаотичное внедрение элементов геймификации в образовательный процесс будет неэффективно, мы не добьёмся желаемой мотивации обучающихся, впечатлений и элемента инновационности. Для того, чтобы внедрение элементов геймификации было более действенным, нам необходимо разработать методическое обеспечение.

На официальном портале ФГАОУ ВПО «Казанский федеральный университет» [39] методическое обеспечение понимается как процесс, планирование, разработка и создание оптимальной системы учебно-методической документации и средств обучения, необходимых для эффективной организации образовательного процесса в рамках времени и содержания, определяемых профессиональной образовательной программой.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что для внедрения элементов геймификации в образовательный процесс необходимо разработать и создать оптимальную систему учебно-методической документации, подобрать

наиболее подходящие и оптимальные средства обучения в рамках образовательной дисциплины, что позволит в полной мере эффективно реализовать возможности геймификации в образовательном процессе.

Использование геймификации предполагает постоянную обратную связь с обучающимися, наряду с чем, перед преподавателем возникает несколько задач, которые необходимо выполнять при разработке методического обеспечения:

- мониторинг динамики игрового процесса и постоянное получение участниками обратной связи (рейтинги, достижения и пр.);

- создание истории, придумывание и применение приёмов, которые способствуют созданию у обучающихся ощущения сопричастности, создание интереса к вымышленным целям;

- поэтапное усложнение заданий по мере приобретения обучающимися опыта;

- совмещение конкуренции и сотрудничества в командой и индивидуальной работе среди обучающихся.

Для наглядности эффективного использования элементов геймификации, нами найден пример использования геймификации в бизнесе, направленный на изменение поведения человека в зависимости от поставленной цели. Так, компания Фольксваген запустила систему отслеживания скорости водителей. Но данная система не штрафовала водителей за превышение скорости, а отбирала законопослушных водителей для участия в денежной лотерее. Итог превзошел ожидания – за 3 дня тестирования системы скорость вождения замедлилась на 20%, что в свою очередь доказывает повышение мотивации, азарта у участников, вызванных внедрением в данный процесс геймификации [50].

Одним из наиболее известных примеров использования геймификации в образовании является портал по изучению английского языка <http://lingualeo.ru/>. За короткий промежуток времени данный ресурс сумел завоевать огромную популярность и стать значимым явлением в образовательном сегменте.

Важным пунктом работы в среде является отслеживание успехов друзей, собственных успехов, что стимулирует на дальнейшее изучение материала. Также данная система включает элементы социальных сетей, что делает обучающую среду более гибкой и привычной для широкого круга современных пользователей.

Анализируя данный пример, можно сказать, что основным принципом геймификации является обеспечение постоянной, измеримой обратной связи от обучающихся, обеспечивающей возможность динамичной корректировки деятельности и, как следствие, быстрое освоение всех запланированных задач и этапов [20].

В качестве второго принципа геймификации выделяют создание легенды, истории, которая сопровождает образовательный процесс на всём протяжении, пример портала по изучению английского языка <http://lingualeo.ru/> нам это наглядно демонстрирует. Это способствует созданию у обучающихся ощущения вклада в общее дело, сопричастности, пробуждению интереса к достижению каких-либо целей, в том числе и собственных. Кроме того, очень часто применяется поэтапное усложнение и изменение целей и задач по мере приобретения новых навыков и компетенций у обучающихся, что обеспечивает развитие личных результатов при обучении.

Также очень важно уметь создавать обстановку, в которой совмещается конкуренция и сотрудничество в командной и индивидуальной работе среди обучающихся. Это способствует развитию командных и личностных качеств, необходимых для эффективного процесса обучения, позволяющих достигать собственных и командных целей и задач.

Основными аспектами геймификации являются [8]:

— динамика (постановка собственных траекторий, обеспечивающаяся за счёт повышения уровня сложности; использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени);

— механика (использование сценарных элементов: виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары);

— эстетика (создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности);

— социальное взаимодействие (широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игровой деятельности).

Рассмотрев основные принципы, аспекты использования геймификации, мы приблизились к элементам геймификации, которые чаще всего используются в образовательных целях (но также могут быть эффективны и в других областях):

— баллы – вознаграждения, получаемые за совершение определённых действий; начисляемые за выполнение заданий, за прохождение этапов и др.;

— бэйджи – как правило, предназначены для измерения активности участников образовательного процесса; назначаются за активность или за определённое количество баллов;

— рейтинги – показатели, отображающие успехи участников образовательного процесса, позволяют выстраивать таблицы лидеров;

— уровни – статусы, которых участники могут достигать посредством своих действий в образовательном процессе;

— лидерборды – таблицы лидеров, на которых обозначаются участники-лидеры, имеющие высокие рейтинги;

— денежная валюта – средства, которые можно зарабатывать и тратить, начисляются за совершение определённых действий;

— интерактивные элементы – всевозможные элементы визуализации процесса;

— дайджесты успеха – тематические информационные продукты [22].

Современные тенденции развития высшего образования, выявленные Н.Г. Берденниковой, требуют такого методического обеспечения процесса обучения, которое включает в себя разработку компетентностного подхода, формирование компетенций будущих специалистов в рамках учебной

деятельности, гарантирующего успешную подготовку высококвалифицированных специалистов, отвечающего требованиям времени, а именно:

— учебные программы дисциплин должны строиться не только на хорошем традиционном уровне, а содержать в себе новые инновационные подходы – построение программ на блочно-модульной основе с включением технологических карт, с оценкой результативности обучения на балльно-рейтинговой основе [5].

Мы предлагаем в качестве инновационного подхода в обучении разработку методического обеспечения с использованием элементов геймификации, которая представлена в виде двух блоков и должна соответствовать предъявляемым принципам, аспектам, правилам, а также должна содержать заявленные элементы геймификации, уместные в конкретном случае.

1. Игровой (специфический блок);
2. Предметный (классический блок).

Первый блок предполагает:

— наличие общего сюжета, создание общей легенды в зависимости от замысла педагога и тематики предлагаемого материала, принятие решения об использовании виртуальной валюты;

— обозначение позиций участников, основных условий и правил;

— подробные и всегда доступные инструкции для участников;

— подробные и всегда доступные пояснения к каждому представленному заданию, с обозначением начисляемого количества баллов;

— информация о возможности получения обратной связи, о получении помощи и ресурсному обеспечению;

— информация о положении в рейтинге.

Предметный слой содержит основные разделы, касающиеся изучения определённого предмета, как правило, здесь размещается лекционный, практический материал, а также необходимая к изучению литература.

В завершении, хотелось бы отметить, что в связи с необходимостью перестройки традиционной системы методической деятельности в образовательном процессе, а также с необходимостью идти в ногу со временем и применять новые инновационные подходы в обучении, необходимо использовать элементы геймификации, и дополненное методическое обеспечение. Это позволит сформировать такие качества у выпускников вуза, которые необходимы для их успешного вхождения в профессиональную и социальную сферы жизни в современных экономических условиях.

1.2 Анализ российского и зарубежного опыта по использованию элементов геймификации в образовательном процессе высшей школы

Современное открытое образование, цель которого заключается в подготовке обучающихся к участию в общественной и профессиональной областях в условиях информационного общества, должно отвечать потребностям этого общества. Именно поэтому экспериментальные и инновационные процессы в современном образовании являются важным условием его адекватного существования в обществе. Одной из проблем, требующих разрешения, является проблема учёта в образовательном процессе того факта, что обучающиеся живут и учатся в современном интерактивном образовательном пространстве.

Для поиска оптимального решения данной проблемы мы обратимся к опыту, который уже имеется в истории образования. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. В данном случае, для ребенка игра заменяет действительность, тем самым процесс обучения становится более интересным и понятным. Включая игровые элементы в образовательный процесс, мы повышаем вероятность лучшего усвоения

информации и усиливаем творческое вдохновение, потому что игра оказывает очень сильное эмоциональное воздействие на личность ребёнка.

Отношение взрослого к игре схоже с отношением ребёнка. Сегодня становится все более популярным у работодателей использование игры, как для обучения своего персонала, так и для повышения их работоспособности. В связи с этим современные ученые разработали геймификацию, как уникальную образовательную технологию, стимулирующую мышление и мотивацию человека при организации интерактивно-игрового образовательного пространства.

Игровые элементы как личностно ориентированные технологии обучения направлены на развитие личности обучающихся, обеспечивают достижение диагностируемого и прогнозируемого результата, способствуют формированию у будущих специалистов профессиональных компетенций [49].

Исследователь Б.П. Дьяконов останавливается на таких преимуществах геймификации, как аддиктивность, появляющаяся за счет использования баллов, очков, прохождения уровней, использование систем штрафов и минимизация негативных коннотаций с учебным процессом.

С.А. Титов останавливается на схожих преимуществах, обозначая их как когнитивную составляющую (она связана с позволяющим отслеживать динамику освоения материала повышением или понижением уровня в ходе внедрения геймификации) и эмоциональную составляющую (связана со снижением негативной реакции на ошибки в геймификационном процессе обучения в сравнении с традиционным) [47].

В настоящее время происходит массовое включение геймификации и игровых технологий в учебные курсы. Современные задачи образования должны быть нацелены как на передачу образовательного контента, так и на реализацию процесса вовлечения, стимуляции интересов будущих педагогов.

За рубежом L. Joey, D. Schaffhauser, A. Marczewski, S. Deterding изучают целый ряд новых инструментов и методов для успешного использования в образовательном процессе геймификации. Современные задачи образования

должны быть нацелены как на передачу образовательного контента, так и на реализацию процесса вовлечения, стимуляции интересов обучающихся, сохранения их внимания и поддерживания постоянной обратной связи между обучающимися и педагогами [37].

Так, Joey Lee рассматривает три области поведения обучающихся при использовании геймификации в образовательном процессе, на которые она оказывает влияние (когнитивная, эмоциональная и социальная) [47].

Первая область – когнитивная. Как правило, геймификация имеет сложную систему правил для игроков, которые направлены на повышение мастерства по мере её прохождения. Геймификация обеспечивает решение конкретных проблем, адаптированных к уровню квалификации обучающегося. Повышение трудности способствует приобретению соответствующих умений. Содержание и организация процесса геймификации предполагает несколько маршрутов, обеспечивающих успех и позволяющих обучающимся выбирать собственные промежуточные цели в рамках общей задачи.

Вторая область – эмоциональная. Как отмечает Joey Lee, участие позволяет обучающимся испытывать ряд сильных эмоций – от радости до разочарования. Достигнутые успехи способны вызвать много положительных эмоций, таких как оптимизм и гордость. Однако у обучающегося могут возникнуть и отрицательные эмоции. Это связано с тем, что для приобретения нового знания порой приходится терпеть неудачу. Исследователь замечает, что это является необходимой частью обучения. Обеспечение обратной связи может быть достигнуто за счёт того, что обучающимся предоставляются низкие ставки в способах оценки собственных возможностей, создаётся среда, в которой усилия вознаграждаются.

Третья область – социальная. Содержание геймификации и её организация позволяют обучающимся выполнять новые роли и принимать решения, основываясь на различных точках зрения. Действуя в одиночку или в команде и выполняя различные роли, обучающиеся, в безопасном пространстве, имеют возможность исследовать новые собственные грани [48].

По мнению ряда учёных, геймификация способствует лучшему вовлечению обучающихся в образовательный процесс. Так, Диан Шаффхаусер выделяет следующие преимущества применения геймификации в образовательной деятельности:

- связь обучения с личным опытом обучающегося (использование игровой среды с моделированием изучаемых явлений, предметов, ситуаций);
- порождение здоровой конкуренции и соревновательного духа на занятии;
- работа в команде (обучающихся можно разделить на команды в зависимости от замысла);
- развитие системного мышления (хорошо продуманный сценарий позволяет обучающимся понять отношения внутри и между компонентами изучаемого материала);
- применение итерации для получения лучшего результата обучающегося [49].

Элементы геймификации могут фигурировать в различных формах и образах. Так, Щербаков Ю.П. говорит в своей работе, что одной из форм геймификации в сети являются веб-квесты, представляющиеся, в частности, игровым жанром, одним из вариантов компьютерной игры, который можно с успехом применять в образовательном процессе. «Веб-квесты представляют собой проблемное задание с собственным игровым сценарием, ролями и условиями, размещенное в сети Интернет» [44].

Образовательные веб-квесты ставят определенные задачи познавательного характера, которые могут быть связаны с содержанием учебного процесса и направлены на решение поставленной перед субъектом задачи. Также веб-квест рассматривается как определенная поставленная задача с элементами ролевой игры для максимального внедрения ресурсов сети Интернет в образовательную сферу [17].

Применение образовательных веб-квестов как инструмента изучения учебного материала успешнее вписывается во внеаудиторную работу,

например, при самостоятельной подготовке по дисциплине. В таких случаях веб-квест выступает как источник учебной информации, усвоение которой является необходимым условием успешного прохождения веб-квеста [17].

Разработка веб-квеста – творческий процесс, где многое зависит от навыков и задумки автора. Не менее важным является и выбор инструментария для создания образовательного веб-квеста. В рамках проведенной работы Щербаковым Ю.П. был выбран программный продукт AXMA StoryMaker как самый оптимальный с наличием необходимого функционала для разработки веб-квеста[17].

Подобный подход усвоения учебного материала позволяет рассматривать игру и как метод обучения, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса, так как геймификация в образовании – процесс распространения игры на различные сферы образования. Благодаря этому методу человек нацелен на результат и искренне желает достичь успеха.

Нами обнаружено несколько примеров использования элементов геймификации как при подготовке будущих педагогов, так и обучающихся по иной специальности.

Т.Е. Пахомова в своей работе [28] описывает результаты использования элементов геймификации, в частности игра Classcraft, в рамках междисциплинарного курса «Теория и методика преподавания информатики в начальной школе» со студентами третьего курса специальности «Преподавание в начальных классах» на базе ГПОУ «Читинский педагогический колледж».

Занятия по модулю «Основы теории информации» осуществляются один раз в неделю (всего 24 часа), что является достаточным для успешной реализации идеи геймификации в образовательном процессе группы, как показал анализ полученных результатов. Перед началом игры в Classcraft каждому обучающемуся необходимо создать персонаж, выбрав его из трёх представленных классов: Целитель, Маг или Воин. Каждый из классов обладает

своими «уникальными свойствами» и «способностями», разработанными для разных психологических типов обучающихся [28].

При выполнении обучающимися заданий, оказании помощи друг другу и ответах на вопросы преподавателя созданные персонажи получают очки опыта и повышают свой уровень, открывая новые «способности». Плохое поведение (игровой термин) и неуспеваемость ведут к потере «очков здоровья» [28].

При хорошей успеваемости на занятиях учащиеся получают очки опыта, которые ведут к повышению статуса персонажа и получению новых способностей. В противном случае учащиеся несут «урон», т. е. теряют очки или «гибнут». К потерявшему все очки учащемуся может быть применено «наказание», которое выбирается случайным образом. Это может быть требование остаться после занятий, подготовить презентацию или реферат на заданную тему и т. п. [28].

Система Classcraft постоянно модернизируется и обновляется, что делает её более мощной и увлекательной. В новой версии игры, которая вышла осенью 2015 г., система управления обучением (LMS) претерпела модернизацию, появилось отслеживание домашних заданий и создание контрольных тестов. Кроме того, по мнению создателей новой версии, появилась возможность установления более прочного контакта с обучающимися на основе использования новых интересных функций, например «Битвы боссов», «Быстрый опрос» и др. Благодаря новой функции работы с несколькими классами, обучающиеся могут использовать созданный персонаж во всех классах, в которые они записаны, что упрощает отслеживание прогресса [47].

Проведя опрос обучающихся Т.Е. Пахомова выявила, что занятия, на которых реализуется геймификация, способствуют повышению мотивации к изучению теоретического модуля, наличию на занятии элементов соревнования, конкуренции, формированию системного мышления, обучению анализу конкретных учебных ситуаций, подготовке к решению жизненных и профессиональных задач и т. п. [28].

Анализ полученных результатов представленного опыта использования геймификации в образовательном процессе ГПОУ «Читинский педагогический колледж» позволяет:

1. Говорить о положительной динамике успеваемости группы студентов специальности «Преподавание в начальных классах» при изучении темы «Основы теории информации» в рамках междисциплинарного курса «Теория и методика преподавания информатики в начальной школе»;

2. Рассматривать геймификацию как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач.

В качестве ещё одного примера использования элементов геймификации в образовательном процессе можно рассмотреть ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет». В процессе преподавания Капустиной Л.В. и Мартыновой О.Н. были внедрены элементы геймификации в ряд дисциплин: «Иностранный язык», «Деловой иностранный язык», «Профессиональный иностранный язык» [14].

Учебный процесс строится как игра: задания, получаемые студентами, оформляются как квесты, которые они сами должны для себя найти и решить, как их выполнить. Само выполнение задания – награда для обучающегося с системой баллов, бейджей и таблиц лидеров. Данные этих бейджей и таблиц лидеров публикуются студентами в своих аккаунтах в социальных сетях и/или в аккаунте преподавателя, созданном специально для получения обратной связи со всеми участниками игры [14].

Стоит отдельно отметить, что, проходя обучение с элементами геймификации, студенты одновременно выходят за пределы игры и реализуют цели, связанные с другими социальными практиками. Задания создаются путем задействования знаний и умений обучающихся из разных предметных областей (иностранные языки, экономика, менеджмент, межкультурная коммуникация и т. д.) [14].

Авторами исследования была выявлена положительная динамика в повышении уровня мотивации обучающихся с 28% – до 80% – и в увеличении

на 30% количества студентов, готовых к овладению профессиональными знаниями и профессионально важными качествами – до 64%. Процент достижения заявленных целей при проведении ролевых деловых игр увеличился с 31% – до 69% [14].

Результаты экспериментальной работы по данному исследованию свидетельствуют об эффективности внедрения элементов геймификации в профессиональное экономическое образование.

Основная предпосылка, способствующая повышению уровня мотивации в обучении и уровня профессиональных навыков у студентов, – внедрение в процесс высшего образования элементов геймификации (очки, бейджи, таблицы лидеров, постоянная обратная связь, квесты).

Данное исследование показало, что внедрение геймификации в систему высшего образования способно изменить уровень подготовки специалистов следующим образом [14]:

- повысить уровень интереса студентов к приобретению знаний;
- усилить стремление овладеть профессиональными знаниями и профессионально важными умениями не только для получения личной выгоды в будущем;
- снизить стремление приобрести диплом при формальном усвоении знаний;
- повысить способность студентов к ориентации в меняющемся рыночном пространстве;
- развить способность обучающихся принимать самостоятельные решения в условиях риска и неопределенности;
- научить находить оригинальные профессиональные решения;
- развить коммуникативные и социально-адаптивные качества у обучающихся.

Любой опыт по использованию элементов геймификации в образовании очень ценен и, при необходимости, может быть адаптирован под любое направление подготовки, в том числе и при подготовке будущих педагогов.

В целом, можно сделать вывод о наличии разностороннего, положительного опыта по использованию элементов геймификации при подготовке педагогов, как в России, так и за рубежом. Также нам удалось выделить основные элементы геймификации, используемые в образовательном процессе: очки, бейджи, таблицы лидеров, постоянная обратная связь, интерактивные задания, квесты. Это позволит нам применить полученные апробированные идеи в практической части нашего исследования.

1.3 Особенности электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации

В стремительно меняющемся мире цифровых технологий не все сферы деятельности человека поспевают за ними. Но самым важным запаздывающим звеном является образование. Однако надо идти к тому, чтобы оно могло меняться по мере того, как для этого созревает запрос, и находятся необходимые средства.

Необходимость в применении геймификации возникла в силу того, что традиционные мотивационные схемы часто не работают. Поэтому в настоящее время происходит массовое включение геймификационных технологий в учебные электронные курсы. Для этого разрабатывается электронное методическое обеспечение. Для начала мы обозначим ведущие понятия, без понимания которых нам не обойтись.

На официальном портале ФГАОУ ВО «Казанский федеральный университет» [39] методическое обеспечение понимается как «планирование, разработка и создание оптимальной системы учебно-методической документации и средств обучения, необходимых для эффективной организации образовательного процесса в рамках времени и содержания, определяемых профессиональной образовательной программой».

В положении «О реализации электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» [29] приведено следующее определение учебно-методического обеспечения дисциплины – «совокупность учебно-методических материалов, способствующих достижению обучающимися планируемых результатов освоения образовательной программы».

Также, в положении «О реализации электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» [29] приведено понятие электронного обучения – «организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательной программы информации, технических средств, а также информационно телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации».

В положении «Об электронных образовательных ресурсах» [30] приведено понятие электронный образовательный ресурс – «совокупность учебных и учебно-методических материалов, представленная в виде определённой информационно-технологической конструкции, удобной для изучения и использования в процессе обучения».

На основании понятий «методическое обеспечение», «учебно-методическое обеспечение дисциплины», «электронное обучение» и «электронные образовательные ресурсы» мы обозначим понимание электронного методического обеспечения дисциплины как «планирование, разработка и создание оптимальной системы учебно-методической документации и средств обучения, содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательной программы информации, необходимых для эффективной организации образовательного процесса в рамках времени и содержания, определяемых профессиональной образовательной программой и представленная в виде определённой информационно-технологической конструкции, удобной для изучения и использования в процессе обучения».

Кроме этого, необходимо рассмотреть понятие информационно-технологической конструкции (ЭОР) – результат комплекса технологических процессов подготовки ЭОР и задействованных программно-технических средств, обеспечивающих работоспособность ЭОР с применением возможных функциональных свойств (ссылочные отношения – гиперссылки, интерактивные элементы, поиск, мультимедийные свойства и др.) в соответствии с ГОСТ 7.0.83. В общем виде информационно-технологический комплекс ЭОР определяется набором используемых информационных технологий, способами организации контента и режимом использования ресурса [30].

В ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» под электронным обучением понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Во многих образовательных учреждениях России электронное обучение уже занимает собственную нишу в учебной сфере. Специалисты в области E-Learning выделяют три основные причины активного использования этого вида обучения в университетах [36]:

- необходимость борьбы за студентов (экономическая причина);
- стремление улучшить качество обучения (качественная причина);
- желание повысить эффективность работы университета (причина эффективности).

Принимая во внимание эти актуальные для каждого университета факторы, а также то, что ряд особенностей электронного обучения априори улучшает его качество, способствуя индивидуализации обучения, возможности онлайн актуализации контента, высвобождению времени обучения за счет

сокращения лекционных часов, следует отметить, что его внедрение в образовательный процесс вуза является актуальным и стратегически значимым [24].

Еще одним немаловажным аргументом в пользу активного использования электронного обучения в университете является работа современных преподавателей в условиях введения федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения и связанного с этим сокращения объемов аудиторной работы, увеличения и расширения форм самостоятельной работы студентов, для организации которой электронное обучение открывает принципиально новые возможности [11].

Высокие технологии в образовании приветствуются студентами. При внедрении системы ЭО у обучающихся вырабатываются такие навыки, как:

- умение самостоятельно работать с электронными материалами, с использованием персонального компьютера, мобильного телефона и т.д.
- формирование и повышение информационной культуры у всех участников образовательного процесса, повышение эффективности своей обычной деятельности [45].

Электронное обучение применяется во многих вузах нашей страны. Так, в Национальном исследовательском университете «Высшая школа экономики» НИУ ВШЭ сегодня реализуют несколько проектов по развитию электронного обучения, имеющих различную целевую направленность. Одним из таких проектов является Learning Management System (LMS) — проект по развитию единой внутренней информационной среды университета, поддерживающей широкий спектр потребностей преподавания и обучения.

В условиях распределённого кампуса обеспечить логику выбора индивидуальной образовательной траектории, согласование и реализацию вариативных индивидуальных учебных планов без использования IT-платформ невозможно. Организация курсов по выбору, модель Маго Лего, майноры, привлечение научных подразделений к руководству проектами и выпускными квалификационными работами и многие другие инициативы университета

поддерживаются соответствующими технологическими модулями LMS, используемой в Университете начиная с 2010 года.

На сегодняшний день создано более 40 новых программных модулей, заточенных под специфику образовательного процесса НИУ ВШЭ. К LMS имеют доступ все студенты высшего образования, включая иностранных. Сайты всех дисциплин учебного плана студента создаются автоматически, а наполнение этих сайтов находится в зоне ответственности преподавателя. Сейчас до 30% дисциплин поддерживается и наполняется преподавателями. Университет, помимо внутренних проектов по развитию электронного обучения участвует также и в крупных международных проектах. Наиболее массовой площадкой онлайн-обучения на сегодняшний день является международная интернет-платформа Coursera. В начале 2014 года на платформе Coursera были объявлены 12 курсов НИУ ВШЭ: 8 русскоязычных и 4 англоязычных [45].

Также опыт организации электронного обучения наблюдается и в Национальном исследовательском Томском государственном университете. Институт дистанционного образования Томского государственного университета – это главное подразделение, курирующее внедрение, совершенствование, развитие системы электронного обучения в университете.

В Томском государственном университете используется система дистанционного обучения «Электронный университет – Moodle». Платформа позволяет осуществлять обучение в индивидуальном режиме независимо от места и времени, с учетом индивидуальной образовательной траектории и непрерывно. Система дистанционного обучения «Электронный университет – Moodle» внедрена для организации электронного обучения в ТГУ в 2013 г. [33, 36].

Возможности платформы Moodle позволяют использовать ее как для стандартного дистанционного обучения, так и для поддержки очного обучения. Сервис электронной информационно-образовательной среды «Электронный университет – Moodle» поддерживает специальные интерфейсы,

обеспечивающие доступ к просмотру текущих и итоговых образовательных результатов: просмотр текущих образовательных достижений и формирование сводных ведомостей успеваемости обучающихся по освоению дисциплин учебного плана. Система «Электронный университет – Moodle» обеспечивает сбор и аналитическую обработку данных по активности работы обучающихся и преподавателей.

При реализации образовательных программ применяется балльно-рейтинговая система, предусматривающая формирование итоговых оценок с использованием независимого мониторинга результатов обучения и промежуточного контроля, осуществляемого с использованием данной системы [33].

Теперь ознакомимся с организацией электронного обучения в ФГАОУ ВО СФУ ИППС. В Институте педагогики, психологии и социологии активно используются средства модульной объектно-ориентированной динамической среды Moodle, на основе которой разрабатываются электронные курсы по различным дисциплинам и для различных направлений подготовки [35]. Система электронного обучения в ИППС СФУ используется на всех уровнях образования (бакалавриат, магистратура, аспирантура) для всех направлений подготовки и форм обучения (очное и заочное). Абитуриенты ИППС СФУ уже на стадии представления документов в приемную комиссию получают полную информацию об образовательных программах и дисциплинах, для реализации которых полностью или частично используется технология электронного обучения.

Существенными дидактическими преимуществами сопровождения дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации, является создание электронного методического обеспечения:

- многоуровневое предоставление учебного материала, что дает студенту возможность обучаться по индивидуальной траектории;
- учебный диалог с реализацией оперативной обратной связи между студентом и преподавателем;

- моделирование изучаемых объектов явлений процессов;
- автоматизацию процессов информационно-поисковой деятельности;
- интеграцию вербальной визуальной и звуковой учебной информации;
- накопление статистических данных о результатах учебных достижений студентов;
- систему диагностики и контроля знаний;
- автоматизацию процессов управления учебно-познавательной деятельностью студентов [37, 38].

При разработке электронного методического обеспечения для дисциплины необходимо учитывать требования, предъявляемые к электронным образовательным ресурсам, а также соблюдать их информационно-технологическую конструкцию [30].

Электронный фонд контрольно-измерительных материалов оценки знаний представляет собой ресурс, содержащий комплект заданий, организованных в виде базы данных, с различными видами представления вопросов, практических заданий и упражнений, формулируемых и проверяемых в электронной форме и соответствующих им действий обучаемого (в частности, вариантов ответов) в соответствии с определённой предметной областью знаний.

Информационно-технологическая конструкция:

- методические указания, в которых отображается порядок действий обучаемого;
- база данных, содержащая контрольно-измерительные материалы оценки знаний, имеющие структуру, соответствующую структуре разделов дисциплины;
- компьютерная система проверки знаний, работающая с базой данных контрольно-измерительных материалов оценки знаний;

- титульный экран и выходные сведения в соответствии с действующими требованиями;
- система навигации.

Электронный курс лекций должен представлять собой ресурс, содержащий комплекс текстографических конспектов лекций, освещающий содержание дисциплины в соответствии с учебной программой и организованный с помощью различных средств наглядности, мультимедийных компонентов и интерактивных форм.

Информационно-технологическая конструкция:

- лекции, представленные в виде текстографических конспектов;
- наборы презентационных материалов (слайдов) для сопровождения лекций;
- при необходимости – коллекции видеofilмов для сопровождения дисциплины, а также иные виды сопровождения;
- электронный фонд контрольно-измерительных материалов оценки знаний;
- титульный экран и выходные сведения в соответствии с действующими требованиями;
- методические указания по изучению;
- список литературы, в том числе гиперссылки на внешние источники, печатные, мультимедийные издания и ресурсы;
- система навигации по содержанию каждой лекции, а также между лекциями.

Помимо информационно-технологической конструкции в LMS Moodle существует ряд иных составляющих: чат, форум, значки, баллы и др.

Особенностью электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации, является непосредственное поддержание лишь некоторых геймификационных элементов, их отображение в электронном образовательном курсе. Важно то, что нет таких

элементов, которые в большей или меньшей степени эффективны, самые лучшие будут те, которые подходят для реализации конкретно поставленной образовательной цели.

Особенность разработки электронного методического обеспечения с использованием элементов геймификации реализуется за счёт следующих элементов: подсчёта очков, уровней сложности, таблиц достижений, рейтинговых таблиц, индикаторов выполнения, виртуальной валюты, соревнования между участниками, награды [37]. Большая часть заявленных элементов может быть отображена в LMS Moodle и сопровождать образовательный процесс.

Отметим основные этапы, которые должны быть обоснованы при связи геймификации курса и процесса обучения:

- фиксированное использование времени, выделенное для самостоятельной работы студентов;
- предоставление студентам возможности контролировать свой прогресс;
- усложнение этапов, что должно привести к повышению качества выполняемых студентами работ.

Применение геймификации в образовании может выполнять несколько функций: преодоления барьера между студентом и изучаемым предметом, повышение мотивации обучающихся, стимулирование их в усвоении учебного материала, вовлечение обучающегося в учебный процесс, его стимуляция к дальнейшему обучению и развитию. При проектировании электронного курса для дисциплины, реализуемой с использованием элементов геймификации, педагогу необходимо продумать как мотивационную, так и стимулирующую структуру игры.

Основные элементы геймификации, заявленные в ходе обучения, должны отображаться в электронном образовательном курсе, чтобы продвигаясь на следующий уровень, обучающийся видел собственный статус и достижения, мог улучшить свой результат. Построение обучающимся некоторой стратегии

позволяет обойти, избежать или исправить возможные нежелательные моменты, это является одним из основных моментов при использовании геймификации в обучении.

В рамках дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации, задания или привычные тесты в электронном курсе сохраняют в контексте некоторые геймификационные элементы. К примеру, наличие рейтинга, что вызовет соперничество с другими участниками. Также можно добавлять поощрения для наиболее успешных обучающихся в виде консультации или подсказки, фиксированные преподавателем. Кроме того, разработка электронного методического обеспечения обязательно содержит элементы социализации или быстрой обратной связи: форум, личные сообщения, чат. Данная система отражает основные тенденции в развитии современного общества, а также позволяет геймефицировать образовательный процесс [2].

Для увеличения степени вовлеченности в образовательный процесс и мотивации студентов необходимо добавить дополнительные соревновательные элементы, можно перейти к системе общего рейтинга, что позволит соревноваться не только на минигрупповом уровне, но и на общегрупповом. Сами рейтинги должны быть едины для всех студентов учебной группы. Чем больше различных рейтингов и элементов, где студенты или даже группы могут соревноваться, тем больше стимулов к обучению.

Интерфейс и дизайн – важные составляющие в разработке электронного методического обеспечения. Очень часто в процессе разработки упускается из виду, что все материалы делаются для обучающегося и с ориентацией на обучающегося. Система должна быть удобной и понятной, прежде всего, студенту. Сам интерфейс должен быть целенаправленным: прежде чем его составить, нужно понимать, какие ставятся цели. Задача состоит не в хаотичном размещении материала, а в достижении поставленной цели.

Также, одно из направлений развития дизайна, который можно взять за основу при разработке электронного методического обеспечения – это

использование элементов из других областей (игр, социальных сетей), что позволит создать более удобную среду для современных обучающихся.

Универсальными при разработке электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации, могут являться следующие элементы:

— «Задание», «Форум» они могут быть использованы для фиксации и контроля обязательных и вариативных (конкурсных);

— «Чат», «Форум» могут использоваться в качестве организации оперативной консультативной поддержки студентов при выполнении интерактивных заданий;

— «Элемент оценивания», «Категория оценивания» позволят проводить мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса посредством учета набранного количества баллов или подсчёта денежных игровых единиц.

Подводя итог по данному разделу, необходимо отметить большое значение использования элементов геймификации в образовательном процессе. Современные технологии обучения в вузах, работающих в LMS Moodle, позволяют нам организовать электронное методическое обеспечение для дисциплин, реализуемых с использованием элементов геймификации и успешно внедрять их в образовательный процесс.

2 Разработка электронного методического обеспечения для дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации

2.1 Специфика методики преподавания управленческих дисциплин у студентов педагогического бакалавриата

Поиск новой философии социального управления, обусловленный происходящими в нашей стране изменениями в государственно-общественном устройстве, в становлении рыночных отношений, в общественном сознании, осуществляется через переосмысление, переоценку опыта управления страной, производством, сферой образования. В последнем случае опыт управления выражается в общем понятии «менеджмент».

Для понимания специфики методики преподавания управленческих дисциплин у студентов педагогического бакалавриата для начала разберёмся с общими понятиями. Англоязычное слово «менеджмент» имеет три смысловых аспекта:

- совокупность лиц, занятых управленческим трудом в сфере частного и общественного бизнеса;
- социальный и экономический институт, влияющий на предпринимательскую деятельность, образ жизни и сферу политики современного общества;
- научная дисциплина, изучающая технико-организационные, социальные аспекты управления производством и другие сферы общественной жизни [7].

В русском языке его синонимом принято считать термин «управление» – совокупность принципов, методов, средств и форм руководства предприятием или учреждением.

Явление менеджмент возникло в бизнесе, но сегодня на западе широко распространено мнение, что менеджмент – это не только управление фирмой, корпорацией и т.д.; многие его теоретические позиции и постулаты пригодны

для управленческой деятельности в любой сфере, в том числе, и в образовании [34].

В современной научной литературе менеджмент раскрывается как [6]:

— процесс постановки и достижения целей посредством мобилизации труда людей, их интеллекта, мотивов поведения, а также финансовых и технических ресурсов;

— управление бизнесом через филигранную работу с людьми;

— специальный вид управленческой деятельности, вращающейся вокруг человека;

— умение руководителя добиваться поставленных целей, используя труд, интеллект и мотивы поведения подчиненных;

— функция, вид деятельности по руководству людьми в самых разнообразных организациях;

— область человеческого знания, помогающая эффективно осуществлять управленческие функции.

Из приведенных определений можно заключить, что в науке менеджмент рассматривается и в значении «вида деятельности», и в значении «области знания».

Наиболее подходящее и полное определение менеджмента, которое может быть использовано в некоммерческой сфере, дал известный американский теоретик менеджмента П. Друкер, считавший, что современный менеджмент – это специфический вид управленческой деятельности, вращающийся вокруг человека, с целью сделать людей способными к совместному действию, придать их усилиям эффективность и сгладить присущие им слабости, ибо человеческая способность вносить вклад в общество столь же зависит от эффективности управления предприятием, как и от собственных усилий и отдачи людей. Исходя из этого, П. Друкер определяет следующие «правила» менеджмента:

1. Сплотить людей вокруг общих целей предприятия, иначе никогда из толпы не создать коллектива;
2. Развивать в каждом сотруднике предприятия его потребности и по возможности их удовлетворять;
3. Ни на минуту не останавливать развитие людей;
4. Поскольку профессиональная подготовка и навыки людей, работающих на предприятии, различны, и сотрудники выполняют разнообразные виды работ, постольку их производственная деятельность должна строиться на основе коммуникации между работниками и на их индивидуальной ответственности;
5. О предприятии нельзя судить только по объему выпуска продукции и базовым производственным линиям. В этом отношении предприятие схоже с человеком: так же, как ему необходимы разнообразные средства для оценки здоровья и деятельности, такие же различные средства требуются и для оценки функционирования предприятия.

В рамках нашей работы уместнее всего рассматривать понятие менеджмент не в прямом его значении, а в педагогической области, говоря иначе – педагогический менеджмент.

Исследователь Л.В. Горюнова, с учетом всех аспектов понимания менеджмента и опираясь на индивидуально-личностный подход, дает следующее определение понятию «педагогический менеджмент»: «Педагогический менеджмент – это управленческая деятельность педагога, осуществляемая в образовательном процессе и направленная на достижение целей развития личности обучающегося, готового к жизни в новых социально-педагогических условиях» [9].

В работах Ф.В. Шарипова, В.А. Шевченко педагогический менеджмент выступает как комплекс принципов, методов, организационных форм и технологических приемов управления образовательными системами, направленный на повышение их эффективности.

Педагогический менеджмент имеет свою специфику и присущие только ему закономерности. Профессиональные знания по менеджменту обуславливают осознание управленцами, связанными с образованием, трех различных инструментов управления:

1. Организации, иерархии управления, основное средство здесь – воздействие на человека сверху с помощью мотивации, планирования, организации, контроля, стимулирования и прочее;

2. Культуры управления, т.е. вырабатываемых и признаваемых обществом, организацией, группой людей ценностей, социальных норм и установок, особенностей поведения;

3. Рыночных отношений, т.е. отношений, основанных на купле-продаже продукции и услуг, на равновесии интересов покупателя и продавца.

Педагогический менеджмент – не новое, но интенсивно развивающееся направление в теории менеджмента. Его освоение помогает понять, каковы сущностные характеристики деятельности управления образовательным процессом, каковы технологические механизмы её функционирования. При успешном усвоении теории и практики педагогического менеджмента станет доступнее переход от командно-административной системы управления к горизонтальной системе сотрудничества на разных организационных уровнях педагогического процесса: по итогу это обеспечит интенсивное развитие каждой личности (педагогов и обучающихся как субъектов педагогического процесса) и образовательного учреждения в целом. Следует помнить, что залогом успешного управления является не только качественная теоретическая подготовка специалиста, но и высокий уровень его управленческой культуры [7].

Также, внедрение педагогического менеджмента в практику деятельности современного образовательного учреждения вызвано необходимостью осуществления адекватного управления в условиях реформирующегося российского образования, когда образовательные учреждения уходят от единообразия, предоставляют населению вариативные образовательные услуги,

участвуют в инновационных процессах, развиваются, на основе демократизации. Но такое значительное изменение объекта управления – школы, дошкольного образовательного учреждения и т. д. – требует изменения и субъекта управления [15].

Специфика методики преподавания управленческих дисциплин у студентов педагогического бакалавриата, непосредственно связанна с традиционной системой принципов, отражающих организационно-производственную сторону управления в образовании.

С позиций педагогического менеджмента Ю.А. Конаржевским выделены следующие управленческие принципы [15]:

- принцип уважения и доверия к человеку;
- принцип целостного взгляда человека;
- принцип сотрудничества;
- принцип социальной справедливости;
- принцип индивидуального подхода в управлении;
- принцип обогащения работы педагога;
- принцип личного стимулирования;
- принцип консенсуса;
- принцип коллективного принятия решения;
- принцип целевой гармонизации;
- принцип горизонтальных связей;
- принцип автономизации управления;
- принцип постоянного обновления.

Выстраивание учебных модулей управленческой дисциплины для студентов педагогического бакалавриата в соответствии с заявленными принципами отображают специфику методики преподавания управленческой дисциплины. Таким образом, остановимся несколько более подробно на каждом из них.

Принцип уважения и доверия к человеку выступает как основополагающий принцип управленца и педагогического коллектива, отраженный в убеждениях каждого педагога, мотивирующих его поведение, и насквозь пронизывающий жизнедеятельность педагогического коллектива и всей школы [15].

Требования этого принципа:

- уважайте личное достоинство человека, признавайте за человеком соответствующие права и возможности;
- уважайте человека в себе и уважайте человека в других; берегите человека в себе потому, что в других также присутствует человек;
- предоставляйте личности, когда это возможно, свободу выбора;
- доверяйте человеку; его потенциальные возможности неисчерпаемы;
- создавайте атмосферу доверия на основе взаимоуважения;
- уважайте человека, но проявляйте к нему достаточно высокую требовательность;
- создавайте обстановку, в которой человек может проявить себя, раскрыть свои возможности;
- максимально развивайте инициативу, творческие способности, умение найти себя в коллективе;
- поощряйте достижения и личный вклад каждого в дела образовательного учреждения;
- гарантируйте каждому педагогу и ребенку личную защищенность в коллективе.

Принцип целостного взгляда человека – вторая очень важная позиция в системе ценностей образовательного учреждения, когда управленец рассматривает каждого члена педагогического коллектива не просто как работника, осуществляющего профессиональную деятельность, а как личность со всеми ее потребностями, мотивами, целями, переживаниями, которые он

испытывает в процессе педагогической деятельности. Одновременно с этим, каждый педагог рассматривает ребенка не просто как воспитанника дошкольного образовательного учреждения или ученика, а как личность во всем многоцветии ее качеств и проявлений [15]. Из этого принципа также вытекает целый ряд конкретных требований:

— стройте свои отношения с педагогом не как должностное лицо с подчиненным, а как человек с человеком;

— не ограничивайте отношения с педагогами только должностными обязанностями, вникайте в их жизнь, духовный мир и стремления, иначе каждый педагог неизбежно будет чувствовать отчужденность;

— помните, что жизнь педагога и ребенка не ограничивается только часами, проведенными в образовательном учреждении, - она гораздо шире и богаче;

— общаясь с педагогом, никогда не забывайте, что его работа составляет большую часть его жизни, - сделайте все возможное, чтобы часы, дни, годы, проведенные на работе, были для педагога светлыми и радостными;

— управленец должен быть причастен к образу жизни членов педагогического коллектива, он должен понимать, в чем состоят общие их потребности;

— встречайтесь с педагогами не только в формально-официальной обстановке, но и в такой, где можно просто пообщаться, «поговорить по душам».

Принцип сотрудничества предусматривает перевод управления с монологической на диалогическую основу, переход от коммуникации к общению, от субъектно-объектных к субъектно-субъектным отношениям [15].

Приведем некоторые вытекающие из него требования:

— считайтесь с человеком как с активным фактором, а не с пассивным элементом педагогической системы;

— знайте и учитывайте личные качества педагогов и на основе этого формируйте оптимальные социально-педагогические связи между ними, создавая рабочую высокопродуктивную атмосферу в образовательном учреждении;

— цените в педагоге гуманное отношение к детям, компетентность, инициативу, ответственность. Всегда помните, что вам требуется не подчиненный, а сотрудник, человек дела;

— создавайте атмосферу не только возложения на педагога ответственности, но и осознания им роли и необходимости участия в процессе управления образовательным учреждением;

— бережно относитесь к проявлению любой педагогической целесообразной инициативы со стороны своих заместителей и требуйте от них того же и по отношению к педагогам;

— основными паролями совместной деятельности руководителя и педагогического коллектива должны быть человечность, сознательная дисциплина, инициатива, педагогически целесообразная работа. Инициатива вначале, работа потом, человечность и сознательная дисциплина – всегда;

— сначала – пристальное внимание, анализ, диагноз, потом – принятие решения – вот основа сотрудничества.

Н. Витке считал, что вся суть административной работы заключается в создании атмосферы дружного коллективного сотрудничества при сочетании всеми признанного делового и морального авторитета администрации с проявлением самой широкой инициативы сотрудников учреждения [15].

Принцип социальной справедливости предусматривает такое управление педагогическим коллективом, при котором каждый педагог находится в равном положении с другими, а его взаимодействие с администрацией строится на основе понимания человека как цели управления, а не его средства [15].
Некоторые требования, вытекающие из этого принципа:

— стремитесь равномерно распределять не только учебную, но и общественную нагрузку среди педагогов, осторожно и постепенно включая их в социальную структуру;

— создавайте условия и предпосылки, дающие возможность проявить свои профессиональные и другие способности не только «педагогическим звездочкам», но и всем педагогам;

— поощряйте, оценивайте деятельность педагогов без предвзятости, объективно, на основе предоставления им равных «стартовых» возможностей;

— всегда при оценке труда педагога приводите в соответствие его трудовые достижения и их общественное признание;

— помните, что одной из гарантий социальной справедливости в педагогическом коллективе является гласность, систематическое освещение в коллективе всей деятельности аппарата управления;

— руководитель должен учитывать, что уровень социальной справедливости всегда находит отражение в общественном мнении, которое оценивает его в целом и по отдельным параметрам;

— ощущение несправедливости возникает тогда, когда человек признает, что соотношение его трудового вклада и результата оценено ниже (несправедливо) по сравнению с соотношением вклада и результата других участников деятельности. Отсюда и возникают конфликты.

Принцип индивидуального подхода в управлении предусматривает учет руководителями индивидуальных особенностей педагогов, уровня их профессиональной подготовки, интересов, жизненного и социального опыта [15]. Некоторые требования этого принципа формулируются следующим образом:

— помните, что индивидуальный подход может опираться только на глубокое изучение системы работы каждого педагога и его личности;

— на основе этого изучения индивидуализируйте объем, частоту и формы общения с педагогом, уровень его самостоятельности, дидактической и методической свободы, поощрение одних и расширение требований к другим;

— в ходе индивидуальной работы с педагогом помогайте ему укреплять те положительные профессиональные свойства и качества, которыми он обладает. Вселяйте в него профессиональную уверенность. Помните, что поощрение желательных видов индивидуального поведения всегда более плодотворно, чем подавление нежелательных. Опора на сильные стороны приносит больше пользы, чем бесконечный «разбор» недостатков;

— одной из главных задач индивидуального подхода в управлении образовательным учреждением является задача выравнивания профессионального мастерства педагогов, постепенное доведение отстающих до уровня передовых;

— определяйте для каждого педагога его индивидуальные цели и рубежи их достижения, - этим вы обеспечите ему путь к успеху.

Принцип обогащения работы педагога заключается в стремлении руководителя разнообразить профессиональную деятельность педагога, через пробуждение профессионального интереса и поддержку его профессиональной уверенности [15]. Некоторые конкретные требования этого принципа:

— проводить с педагогами консультации по поводу их сегодняшних и будущих профессиональных потребностей;

— создать условия для включения педагогов в инновационную деятельность;

— организовывать посещение уроков (занятий с детьми) творчески работающих педагогов в своем и других образовательных учреждениях;

— проводить семинары, «круглые столы» по проблемам методов образовательной деятельности;

— следить за повышением квалификации педагогов.

Принцип личного стимулирования обеспечивает личную заинтересованность педагога в работе, способствует принятию им определенных обязательств перед образовательным учреждением и коллективом [15]. Об этом свидетельствуют некоторые требования, вытекающие из этого принципа:

— каждый руководитель должен иметь хорошо продуманную систему стимулов, включающую материальное и моральное стимулирование. Кроме того, необходимо помнить, что вежливость, улыбка, внимательное и чуткое отношение руководителя также являются достаточно действенными стимулами для подчиненных;

— вся работа руководителя с педагогами должна строиться на основе стимулирования их деятельности: создание условий для труда, создание атмосферы взаимной удовлетворенности, создание системы творческой деятельности, создание условий для самообразования и т.д.

Реализация принципа консенсуса позволит руководителю в условиях формирования у педагогов самостоятельных взглядов и различных точек зрения привести коллектив к согласию, перевести людей от конфронтации к сотрудничеству. Приведем некоторые требования этого принципа:

— в основе консенсуса должна лежать объективная оценка точек зрения членов коллектива при обсуждении проблемы или принятия решения;

— руководитель должен особенно четко и логично аргументировать свою точку зрения, чтобы ее восприняло «критическое большинство» в коллективе;

— основным инструментом руководителя должен быть логический анализ ошибочных суждений. Он должен уметь вскрывать противоречия в суждениях коллег, добиваться осознания ими этих противоречий и пересмотра своей точки зрения, когда это необходимо;

— умеете идти на взаимные уступки, но не во вред делу.

Принцип коллективного принятия решения – это один из инструментов демократизации управления, основанный на вере в то, что люди не хотят быть вечными исполнителями [15]. Некоторые требования принципа:

— не всякое решение должно приниматься коллективно (это касается оперативных ситуаций, рутинных, повторяющихся дел). Коллективно принимаются решения, играющие существенную роль в жизнедеятельности образовательного учреждения (принятие его Устава, определение режима работы, принятие Программы развития и т.д.), касающиеся практически каждого члена коллектива;

— с информацией, на основе которой будет приниматься такое решение, должен познакомиться каждый член коллектива;

— решение только в том случае будет активно поддерживаться частью коллектива, если педагоги активно участвовали в его подготовке;

— всегда надо помнить, что там, где решение принято большинством, бывает и меньшинство, не согласное с ним. С этим меньшинство необходимо и дальше вести работу, вовлекая его в процесс выполнения решения.

Принцип целевой гармонизации предусматривает целеустремленность, целесообразность управления и такую работу руководителя с целями, в результате которой в образовательном учреждении появляется целевая целостность, т.е. такое положение, когда частные, лично профессиональные цели членов педагогического коллектива соответствуют общим целям образовательного учреждения, что является задачей управления образовательной системой [15]. Некоторые принципы, вытекающие из этого принципа:

— что бы в образовательном учреждении ни делалось, – все должно делаться на основе осмысленной, предварительно сформулированной, педагогически целесообразной цели;

— целевая целостность в образовательном учреждении формируется не сразу, это результат длительной и кропотливой работы руководителя с кадрами;

— приверженность целям образовательного учреждения связана с убеждениями педагога, с его приверженностью основным ценностям образовательного учреждения и его культуре.

Принцип горизонтальных связей обеспечивает установление связей между всеми членами педагогического коллектива, обмен информацией, опытом, не позволяет педагогу профессионально обособиться в коллективе [15]. Вот некоторые требования принципа:

— принцип реализуется в процессе делегирования полномочий педагогам, коллективном принятии решений, установления единого статуса всех работников и др.;

— горизонтальные связи необходимо формировать целесообразно, имея программу на длительное время;

— при формировании такой системы связей необходимо учитывать неформальные, дружеские связи между педагогами, с одной стороны, они улучшат качество работы, с другой – они могут стать источником оппозиции администрации и целям образовательного учреждения.

Принцип автономизации управления является одним из важнейших инструментов демократизации управления, являясь необходимым условием формирования групп линейных менеджеров (локальных руководителей внутри образовательного учреждения). Автономизация позволяет децентрализовать контроль за качеством профессиональной деятельности педагогов [15]. Некоторые требования к осуществлению принципа:

— во главе автономных участков управления обязательно должны находиться высококвалифицированные педагоги, изъявившие желание заниматься управленческой деятельностью;

— желательно, чтобы педагоги, руководящие конкретными участками управления (методическим объединением, командой диагностического сопровождения, командой учебно-программного обеспечения, командой педагогической поддержки ребенка и т.д.) выбирались или утверждались на собрании всего педагогического коллектива;

— все педагоги, ставшие во главе автономных подразделений, должны пройти соответствующую подготовку.

Принцип постоянного обновления обуславливает перевод образовательного учреждения из режима функционирования в режим развития. Этот принцип – основное руководящее положение для организации процесса освоения новых технологий и методик обучения и воспитания, изменения организационных и психологических структур, иных изменений в образовательном учреждении [15]. Некоторые требования к его осуществлению:

— любые крупные изменения необходимо заранее готовить, создавая в коллективе определенный психологический настрой;

— изменения должны быть основаны на детальном плане (проекте) и расчете, который обязательно приведет к успеху, – если уверенности в успехе нет, их лучше не проводить;

— коллектив должен быть готов теоретически и практически к осуществлению изменений;

— сопротивление переменам, было, есть и будет, учитывая это, необходимо искать консенсус и склонять людей к идее неизбежности и обоснованности внесения изменений;

— процесс перемен в образовательном учреждении – это, прежде всего, процесс перемен в самом педагоге, в его личности.

Представленные выше принципы системны, для осуществления эффективного управления каждый из них «работает» только при условии, что и остальные, взаимосвязанные с ним, также исполняются.

Рассмотрев основополагающие управленческие принципы, соблюдение которых позволяет будущему педагогу осуществлять управленческую деятельность, необходимо рассмотреть область профессиональной деятельности, которая включает:

— организации любой организационно-правовой формы коммерческие некоммерческие государственные муниципальные, в которых выпускники работают в качестве исполнителей или руководителей младшего уровня в различных службах аппарата управления;

— органы государственного и муниципального управления структуры, в которых выпускники являются предпринимателями, создающими и развивающими собственное дело.

Конкретные виды профессиональной деятельности, к которым в основном готовится бакалавр, определяются высшим учебным заведением совместно с обучающимися научно-педагогическими работниками высшего учебного заведения и объединениями работодателей.

Таким образом, будущий педагог, освоивший управленческую дисциплину, должен решать следующие профессиональные задачи в соответствии с видами профессиональной деятельности [34]:

- организационно-управленческая деятельность;
- участие в разработке и реализации корпоративной и конкурентной стратегии организации;
- участие в разработке и реализации комплекса мероприятий операционного характера в соответствии со стратегией организации;
- планирование деятельности организации и подразделений;
- разработка и реализация проектов, направленных на развитие организации предприятия органа государственного или муниципального управления;
- мотивирование и стимулирование персонала организации, направленное на достижение стратегических и оперативных целей;

- информационно-аналитическая деятельность;
- построение внутренней информационной системы организации для сбора информации с целью принятия решений планирования деятельности и контроля;
- создание и ведение баз данных по различным показателям функционирования организаций;
- оценка эффективности проектов;
- подготовка отчетов по результатам информационно-аналитической деятельности;
- оценка эффективности управленческих решений.

Специфика методики преподавания управленческих дисциплин у студентов педагогического бакалавриата непосредственно связана с традиционной системой принципов, описанных Ю.А. Конаржевским и отражающих организационно-производственную сторону управления в образовании. При планировании управленческой дисциплины (в том числе дисциплины «Педагогический менеджмент»), необходимо принимать во внимание данные принципы, а также предстоящее для будущего педагога решение профессиональных задач в соответствии с видами профессиональной деятельности.

2.2 Особенности преподавания дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации

Рассмотрим в данном параграфе особенности преподавания дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации. Данная дисциплина преподаётся в течение 3 семестров у студентов направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» профиль 44.03.01.01 «Тьютор» в Институте педагогики, психологии и социологии ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет», рабочая программа дисциплины утверждена 26 июня 2017 года [32].

В 2017/2018 учебном году были проведены два модуля дисциплины:

- Модуль 1. Теория менеджмента. Педагогический менеджмент.
- Модуль 2. Менеджмент образовательной организации.

В рабочей программе дисциплины, составленной Седых Т.В., отражено, что целью её изучения является ознакомление студентов с основами теории управления, специфическими особенностями управления образовательной организацией, получение представления о путях и способах разрешения проблем, возникающих в профессиональной деятельности менеджера системы образования.

Задачами изучения дисциплины являются [32]:

- общее ознакомление студентов с основами теории управления, с содержанием ключевых функций менеджмента;
- ознакомление с терминологией в сфере управления (понятия «управление», «менеджмент», «руководство» и др.);
- ознакомление со спецификой управления образовательной организацией в России и за рубежом;
- формирование у студентов представлений о процессе научно - обоснованного управления образовательной организацией;
- формирование у студентов представлений об основных направлениях деятельности менеджера системы образования;
- формирование практических навыков по разрешению проблемных ситуаций, возникающих в профессиональной деятельности менеджера системы образования;
- проектирование студентами собственной карьерной стратегии, а также комплекса мероприятий, направленных на её реализацию.

Планируемые результаты изучения (компетенции):

- способностью к самоорганизации и самообразования (ОК-6);
- способностью использовать базовые правовые знания в различных сферах деятельности (ОК-7);

— готовность осознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности (ОПК-1);

— готовность к профессиональной деятельности в соответствии с нормативно-правовыми актами сферы образования (ОПК-4).

— способность использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета (ПК-4);

— готовность к взаимодействию с участниками образовательного процесса (ПК-6);

— способностью проектировать индивидуальные образовательные маршруты обучающихся (ПК-9);

Выпускник, освоивший программу бакалавриата, должен [32]:

1. Знать:

— основные способы мотивации к осуществлению профессиональной деятельности;

— основы профессиональной деятельности в соответствии с нормативно-правовыми актами сферы образования;

— основные нормативно-правовые акты, регулирующие деятельность образовательного учреждения;

— современные методы диагностирования учебных достижений обучающихся, определение психолого-педагогических основ их индивидуальных образовательных маршрутов;

— основные индикаторы обеспечения качества учебно-воспитательного процесса;

— критерии оценки самостоятельно выполненных работ и применять их для самооценки;

2. Уметь:

- анализировать способы мотивации к осуществлению профессиональной деятельности;
- отбирать методы и формы профессиональной деятельности в соответствии с нормативно-правовыми актами сферы образования;
- выбирать нормативно-правовые акты, регламентирующие собственную деятельность;
- планировать самостоятельную работу в рамках дисциплины использовать образовательную среду для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса;
- проводить диагностику учебных достижений обучающихся, выявлять психолого-педагогические основы их индивидуальных образовательных маршрутов;
- осуществлять коммуникации и групповую деятельность;

3. Владеть:

- приемами мотивации к осуществлению профессиональной деятельности;
- методами и формами профессиональной деятельности в соответствии с нормативно-правовыми актами сферы образования;
- методами оценки личностных, метапредметных и предметных результатов обучения;
- приемами взаимодействия с участниками образовательного процесса;
- навыками самообразования.

В таблице 1 представлен учебно-тематический плана дисциплины «Педагогический менеджмент» (см. таблицу 1).

Таблица 1 – Тематический план занятий по дисциплине «Педагогический менеджмент»

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа (акад. час)	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа (акад. час)	Формируемые компетенции
			Практические занятия (акад. час)	Лабораторные работы и/или практикумы (акад. час)		
1.	Модуль 1. Теория менеджмента. Педагогический менеджмент	0,3 (10)	0,7 (26)		1(36)	ОК-6, ОК-7, ОПК-1, ОПК-4
2.	Модуль 2. Менеджмент образовательной организации	0,3 (10)	0,7 (26)		1(36)	ОК-6, ОК-7, ОПК-1, ОПК-4, ПК-4, ПК-6, ПК-9
3.	Модуль 3. Самоменеджмент	0,3 (10)	0,7 (26)		1(36)	ОК-6, ОК-7, ОПК-1, ОПК-4, ПК-4, ПК-6, ПК-9

Обучающимся необходимо добиться успешного овладения предлагаемого к изучению материала для решения профессиональных задач в соответствии с основными видами профессиональной деятельности:

- педагогическая;
- проектная;
- исследовательская.

Дисциплина «Педагогического менеджмента» предполагает аудиторную и внеаудиторную работу при поддержке электронного образовательного курса на платформе LMS Moodle (при разработке были учтены требования, предъявляемые к электронным образовательным ресурсам СФУ, а также соблюдена их информационно-технологическая конструкция).

Аудиторная работа предполагает прослушивание студентами лекций (краткие конспекты представлены в курсе), а так же выполнение устных и письменных практических заданий. Ответы на письменные задания размещаются студентами в курсе.

Внеаудиторная работа предполагает выполнение практических заданий (расположенных в каждой теме).

Аудиторная работа оценивается преподавателем непосредственно на аудиторных занятиях, внеаудиторная работа оценивается преподавателем через ЭОК – онлайн. Сочетание этих двух режимов обучения оценивается суммарно.

Освоение дисциплины завершается сдачей экзамена. При этом должны быть выполнены все обязательные задания курса.

Основной особенностью является внедрение элементов геймификации «Кадровый резерв» (общий игровой сценарий). Целью геймификации является стимулирование студентов к личностному и профессиональному самосовершенствованию посредством имитации условий реального рынка труда.

Каждый из видов активности студентов оценивается определенным количеством баллов:

- посещение занятия – 1 балл за два академических часа (ленту);
- активность на занятиях – до 5 баллов за одно занятие на всех студентов группы;
- выполнение обязательных и дополнительных заданий – до 10 баллов за задание. В отдельных случаях количество баллов, начисляемых за задание, может быть увеличено в соответствии с объёмом работ и качеством выполнения задания.

При этом дополнительная активность преподавателя так же оценивается в определенное количество баллов, которые вычитаются из рейтинга студента (группы студентов):

- индивидуальная или групповая консультация по поводу выполнения задания конкретным студентом вне занятия – 5-7 баллов;

- индивидуальная или групповая консультация по определенной теме курса – 5-10 баллов;
- индивидуальная или групповая консультация по определенной теме, выходящей за рамки тематики курса, – 10-20 баллов;
- индивидуальная консультация преподавателя по выполнению определенного задания – 1-10 баллов в зависимости от сложности задания.

Баллы за посещение занятий и выполнение заданий в ЭОК начисляются в курсе, баллы за активность и выполнение устных заданий выдаются в бумажной форме.

С учётом накопления баллов внедрена система общего рейтинга.

Условная единица курса (балл) носит название «белкоин».

Студент, в случае необходимости, может вносить баллы на свой счёт в курсе и снимать их (обналичивать) (элементы оценивания «Дебет» и «Кредит»).

Каждая изучаемая тема содержит предметный и игровой блоки. Последний предлагает реализацию следующий организационно-педагогических условий геймификации образовательного процесса:

- использование системы обязательных и вариативных (конкурсных) заданий;
- организация оперативной консультативной поддержки студентов при выполнении интерактивных заданий;
- мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса посредством учета игровых денежных единиц.

Применение вышеперечисленных элементов геймификации при ведении дисциплины выполняет несколько функций: повышение мотивации и здоровой конкуренции среди студентов, стимулирование их в усвоении учебного материала; вовлечение обучающегося в учебный процесс, его стимуляция к дальнейшему обучению и развитию, разрушение барьера между студентом и учебным предметом, вызванного изучением непрофильной дисциплины.

2.3 Описание процесса разработки и содержания электронного методического обеспечения для дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации

В данном разделе работы мы опирались на следующие законы и подзаконные акты, регламентирующие использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий:

— федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 02.03.2016) «Об образовании в Российской Федерации»;

— положение Сибирского федерального университета «О реализации электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» от 26.04.2018;

— «Программа развития электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в СФУ на 2016–2021 годы», утверждена 26 июня 2017 года.

При разработке электронного методического обеспечения для дисциплины «Педагогический менеджмент» нами учтены требования, предъявляемые к электронным образовательным ресурсам СФУ, а также соблюдена их информационно-технологическая конструкция [30].

В ходе исследования нами взяты за основу компоненты поведения обучающихся при использовании элементов геймификации в образовательном процессе, которые обозначили Джой Ли и Джессика Хаммер [4]:

— когнитивный (познавательная активность) – направлен на повышение мастерства, приобретение соответствующих умений, выбор собственных промежуточных целей;

— эмоциональный (эмоциональная окрашенность) – позволяет обучающимся испытывать ряд сильных эмоций: от радости (положительной) до разочарования (отрицательной);

— социальный (социальное взаимоотношение) – позволяют обучающимся выполнять новые роли и принимать решения, основываясь на различных точках зрения.

На основании выделенных компонентов поведения в рамках нашего исследования нами разработаны следующие организационно-педагогические условия электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации на базе платформы LMS Moodle:

— использование системы обязательных и вариативных (конкурсных) заданий с целью развития умения студентов определять собственные образовательные цели (элементы «Задание», «Форум»);

— организация оперативной консультативной поддержки студентов при выполнении интерактивных заданий с целью развития умения преодолевать трудности (элементы «Чат», «Форум»);

— мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса посредством учета игровых денежных единиц с целью развития умения планировать свои дальнейшие действия в условиях постоянно изменяющейся ситуации (элемент «Элемент оценивания»).

Далее, перейдем к более подробному рассмотрению каждого условия для организации электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.

Упражнения из раздела «Использование системы обязательных и вариативных (конкурсных) заданий», представлены в приложении А (адаптированные задания из учебного пособия Т.М. Батаровой и О.А. Шкляровой «Практикум по педагогическому менеджменту»). Данные задания предложены с целью развития умения студентов определять собственные образовательные цели (элементы «Задание», «Форум») (см. рисунок 1, 2).

Задания

Тема	Задания	Последний срок сдачи	Ответ	Оценка
Управление системой образования в Российской Федерации	Задание к лекции 1	-	0	-
	Вариативное задание к лекции 1	-	0	-
	Вариативное задание к лекции 2	-	0	-
	Интерактивное задание к лекции 2	-	0	-
	Задание к лекции 3	-	0	-
	Вариативное задание к лекции 3	-	0	-
Управление образовательной организацией	Задание к лекции 4-5	-	0	-
	Вариативное задание к лекции 4-5	-	0	-
	Второе задание к лекции 4-5	Среда, 20 Июнь 2018, 00:00	0	-

Рисунок 1 – Система обязательных и вариативных заданий для самостоятельной работы

Рисунок 2 – Форум для сопровождения обязательных и вариативных заданий по каждой теме курса

Задание из раздела «Организация оперативной консультативной поддержки студентов, при выполнении интерактивного задания», представлено в приложении Б. Данное задание представлено с целью развития умения преодолевать трудности (элементы «Чат», «Форум») (см. рисунок 3).

Общие форумы

Форум	Описание	Обсуждения	Вы подписаны	Тип отправляемого дайджеста [?]
Новостной форум	Главные новости и объявления	1	Да	По умолчанию (Без дайджеста) ▾

Учебные форумы

Тема	Форум	Описание	Обсуждения	Вы подписаны	Тип отправляемого дайджеста [?]
Актуальные конкурсы и заказы	Первый выпуск журнала "Красноярский вестник менеджера образования"	Объявляется конкурс, связанный с разработкой и электронной публикацией первого выпуска журнала "Сибирский вестник менеджера образования". Предмет конкурса - разработка и электронная публикация первого выпуска журнала "Сибирский вестник менеджера образования". Для реализации конкурса требуется ...	5	Нет	По умолчанию (Без дайджеста) ▾

Рисунок 3 – Организация оперативной консультативной поддержки при выполнении интерактивного задания

Мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса производится посредством учета игровых денежных единиц, что позволяет с целью развития умения планировать свои дальнейшие действия в условиях постоянно изменяющейся ситуации (элемент «Элемент оценивания») (см. рисунок 4).

Grade item	Категория оценки	Диапазон	Оценка	Отзыв	Override Все / Пусто	Exclude Все / Пусто
Задание к лекции 4-5	Обязательные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Второе задание к лекции 4-5	Обязательные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Задание к лекции 1	Обязательные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Интерактивное задание к лекции 2	Обязательные задания	0 - 20	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Задание к лекции 3	Обязательные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Итого в категории «Обязательные задания»	Обязательные задания	0 - 80	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Первый выпуск журнала "Красноярский вестник менеджера образования"	Дополнительные задания	0 - 10	<input type="text" value="9"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Вариативное задание к лекции 4-5	Дополнительные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Вариативное задание к лекции 1	Дополнительные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Вариативное задание к лекции 2	Дополнительные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Вариативное задание к лекции 3	Дополнительные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Итого в категории «Дополнительные задания»	Дополнительные задания	0 - 70	<input type="text" value="9"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Посещение занятий	Педагогический менеджмент (весенний семестр)	0 - 19	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Дебет	Педагогический менеджмент (весенний семестр)	0 - 100	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Кредит	Педагогический менеджмент (весенний семестр)	0 - 100	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Рисунок 4 – Мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса

За решение каждой задачи преподаватель начисляет студенту или команде баллы (денежные игровые единицы «Белкоин»), количество которых непосредственно влияет на положение в рейтинге. Для студентов добавлены

элементы «Дебет» и «Кредит», в случае необходимости они могли вносить баллы на свой счёт в курсе и снимать их (обналичивать) (см. рисунок 5).

↗	Вариативное задание к лекции 3	Дополнительные задания	0 - 15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
↗	Σ Итого в категории «Дополнительные задания»	Дополнительные задания	0 - 70	9	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
↗	<input checked="" type="checkbox"/> Посещение занятий	Педагогический менеджмент (весенний семестр)	0 - 19	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
↗	<input checked="" type="checkbox"/> Дебет	Педагогический менеджмент (весенний семестр)	0 - 100	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
↗	<input checked="" type="checkbox"/> Кредит	Педагогический менеджмент (весенний семестр)	0 - 100	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Рисунок 5 – Поля «Дебет» и «Кредит»

Для проверки эффективности электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации, была проведена экспертная оценка. Экспертами выступали сотрудники кафедры информационных технологий обучения и непрерывного образования института педагогики, психологии и социологии Сибирского федерального университета.

В качестве экспертов выступали: Коршунова В.В. – канд. пед. наук, доцент; Кузьмин Д.Н. – канд. пед. наук, доцент; Тимошков А.В. – канд. психол. наук. Все эксперты имеют документы, подтверждающие их квалификацию в области использования ЭО и ДОТ.

Для проведения экспертной оценки за основу была взята анкета американского ученого Пауля Бинера из университета Ball State University. Нами были разработаны и добавлены в анкету вопросы, позволяющие дать более точную оценку организационно-педагогических условий разработанного нами электронного методического обеспечения (см. приложение В).

По результатам оценки экспертов мы видим, что ответы экспертов на первый вопрос разделились, 67% ответили «Отлично» и 33 % «Хорошо» (рисунок 6).

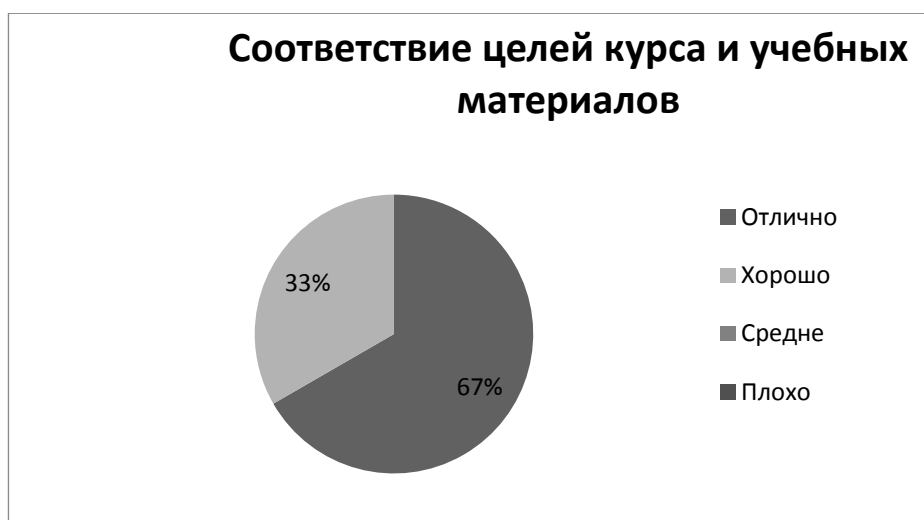


Рисунок 6 – Первый вопрос «Соответствие целей курса и учебных материалов»

Ответы экспертов на второй вопрос «Наличие методических рекомендаций по изучению курса» разделились – 67% «Отлично» и 33 % «Хорошо» (рисунок 7).

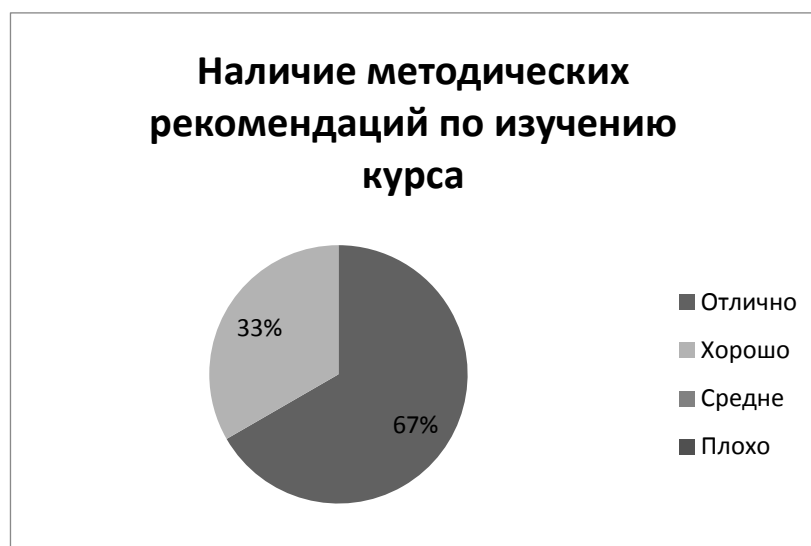


Рисунок 7 – Второй вопрос «Наличие методических рекомендаций по изучению курса»

Ответы экспертов, на третий вопрос следующие: 34% «Отлично», 33% «Хорошо», и 33% «Средне» (см. рисунок 8).



Рисунок 8 – Третий вопрос «Структурированность и модульность учебного курса»

На четвёртый вопрос «Доступность изложения учебного материала» эксперты дали единогласный ответ – «Хорошо».

Пятый вопрос «Полезность и актуальность внешних ресурсов/ссылок» был оценен экспертами единогласно на «Хорошо».

Ответы экспертов на шестой вопрос разделились – 67% «Отлично» и 33 % «Хорошо» (см. рисунок 9).

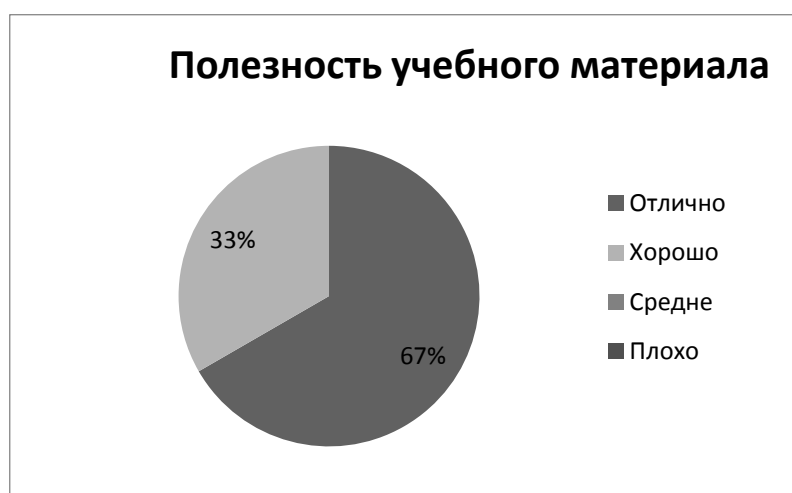


Рисунок 9 – Шестой вопрос «Полезность учебного материала»

На седьмой вопрос «Соблюдение авторских прав при разработке курса», эксперты дали единогласный ответ – «Хорошо».

На восьмой вопрос «Уровень визуализации учебного материала» мнение экспертов разделилось – 67% дали ответ «Хорошо», 33% дали ответ «Средне» (см. рисунок 10).

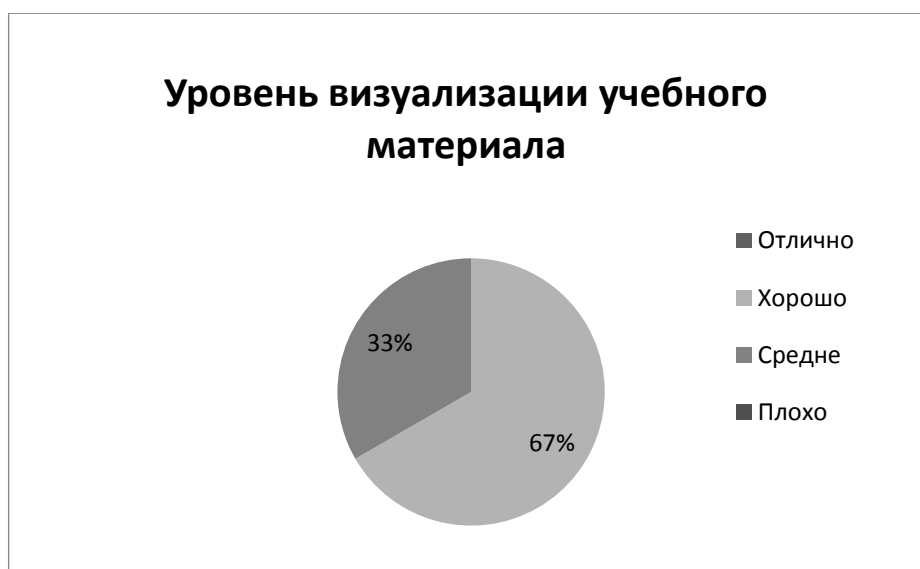


Рисунок 10 – Восьмой вопрос «Уровень визуализации учебного материала»

На девятый вопрос из анкеты эксперты дали следующие ответы: 67% «Отлично», 33% «Хорошо».



Рисунок 11 – Девятый вопрос «Чёткость формулировок заданий»

При ответе на десятый вопрос мнение экспертов разделилось, 67% оценили на «Отлично», 33% дали оценку «Средне» (см. рисунок 12).

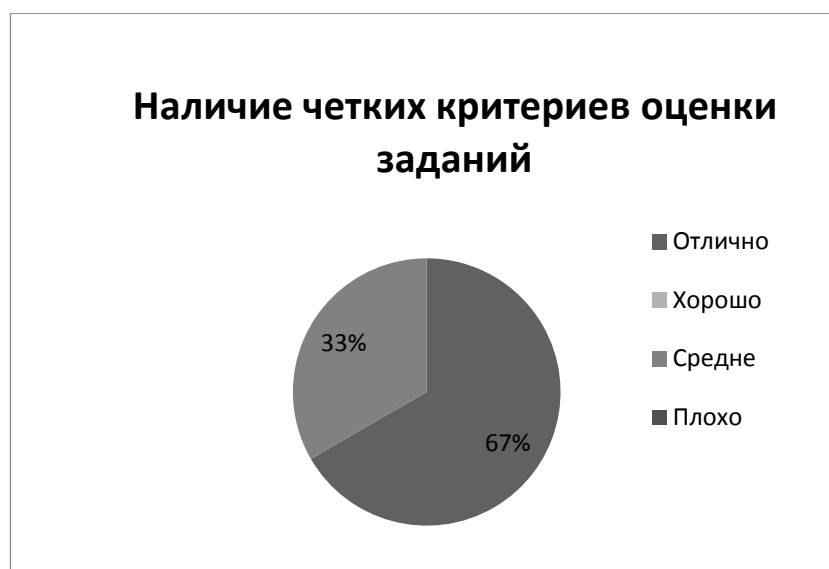


Рисунок 12 – Десятый вопрос «Наличие четких критериев оценки заданий»

При ответе на одиннадцатый вопрос 67% экспертов дали оценку «Отлично», 33% «Хорошо» (см. рисунок 13).



Рисунок 13 – Одиннадцатый вопрос «Вариативность заданий курса»

При ответе на двенадцатый вопрос 67% экспертов дали оценку «Отлично», 33% «Хорошо» (см. рисунок 14).



Рисунок 14 – Двенадцатый вопрос «Адекватность системы оценивания деятельности студентов»

При ответе на тринадцатый «Качество разработки обязательных заданий курса» и четырнадцатый «Качество разработки вариативных (конкурсных) заданий курса» вопросы, мнение экспертов оказалось одинаковым и в одном и в другом случае – 67% «Отлично», 33% «Хорошо».

При ответе на пятнадцатый вопрос «Соответствие условий использования системы обязательных и вариативных (конкурсных) заданий поставленной задаче развития умения студентов определять собственные образовательные цели», мнение экспертов разделилось – 67% дали оценку «Хорошо», 33% «Отлично» (рисунок 15).



Рисунок 15 – Пятнадцатый вопрос «Система обязательных и вариативных (конкурсных) заданий»

При ответе на шестнадцатый вопрос «Соответствие условий организации оперативной консультативной поддержки студентов, при выполнении интерактивных заданий поставленной задаче развития умения преодолевать трудности (посредством чата и форума)», мнение экспертов оказалось схожим, 100% дали оценку «Хорошо».

При ответе на семнадцатый вопрос «Соответствие условий использования игровых денежных единиц в курсе поставленной задаче развития у студентов умения планировать свои дальнейшие действия» мнение экспертов разделилось следующим образом: 67% дали ответ «Отлично», 33% «Хорошо» (см. рисунок 16).

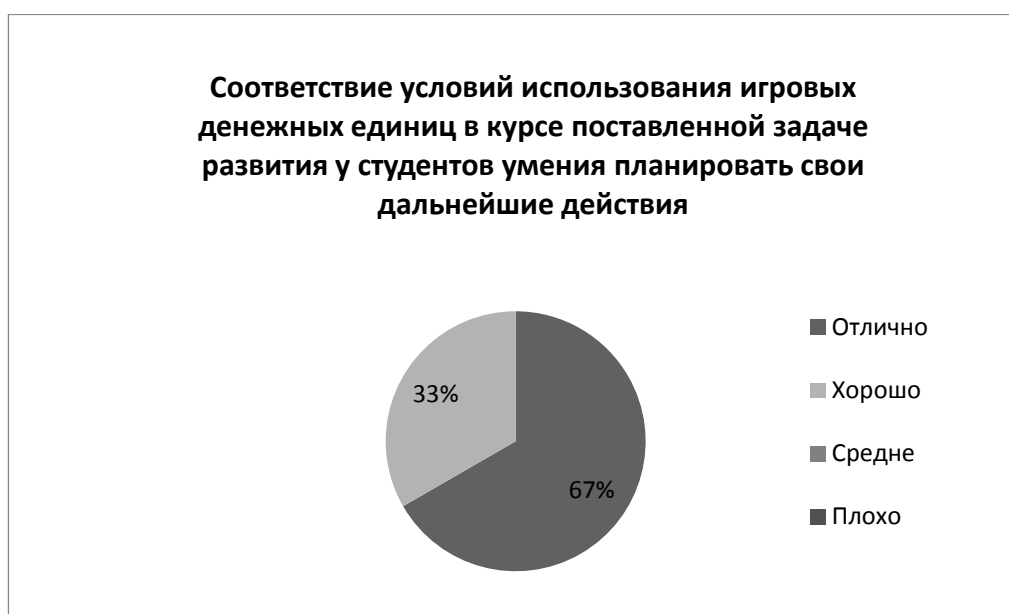


Рисунок 16 – Семнадцатый вопрос «Соответствие условий использования игровых денежных единиц»

Анализируя результаты оценки экспертов об эффективности электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации, мы пришли к выводу о том, что разработанные организационно-педагогические условия электронного методического обеспечения адекватны целям и задачам реализации основной образовательной программы по направлению «Педагогическое образование» профиль «Тьютор», а также целям и задачам дисциплины «Педагогический менеджмент».

Разработанное электронное методическое обеспечение дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации, рекомендуется к использованию в процессе подготовки обучающихся по программам бакалавриата направления «Педагогическое образование».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью нашей работы являлось теоретическое обоснование и опытно-экспериментальная проверка результативности организационно-педагогических условий электронного методического обеспечения для дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации.

В ходе работы были определены объект и предмет исследования, предлагаемая гипотеза, которая заключалась в том, что электронное методическое обеспечение дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации, будет результативным, если будут реализованы следующие организационно-педагогические условия:

— использование системы обязательных и вариативных (конкурсных) заданий с целью развития умения студентов определять собственные образовательные цели (элементы «Задание», «Форум»);

— организация оперативной консультативной поддержки студентов при выполнении интерактивных заданий с целью развития умения преодолевать трудности (элементы «Чат», «Форум»);

— мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса посредством учета игровых денежных единиц с целью развития умения планировать свои дальнейшие действия в условиях постоянно изменяющейся ситуации (элемент «Элемент оценивания»).

Проведён анализ опыта использования элементов геймификации в высшей школе, выделены наиболее приоритетные и востребованные элементы геймификации в высшей школе России и за рубежом. Было обозначено методическое обеспечение использования элементов геймификации в образовательном процессе, а также выявлены особенности электронного методического обеспечения для дисциплин, реализуемых с заявленными элементами.

Рассмотрены особенности преподавания дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации. Кроме этого, определены компоненты поведения обучающихся при использовании элементов геймификации в образовательном процессе:

— когнитивный (познавательная активность), направлен на повышение мастерства, приобретению соответствующих умений, выбор собственных промежуточных целей;

— эмоциональный (эмоциональная окрашенность), позволяет обучающимся испытывать ряд сильных эмоций – от радости (положительная) до разочарования (отрицательная);

— социальный (социальное взаимоотношение), позволяют обучающимся выполнять новые роли и принимать решения, основываясь на различных точках зрения.

Нами разработаны следующие условия для организации электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации:

— использование системы обязательных и вариативных (конкурсных) заданий с целью развития умения студентов определять собственные образовательные цели (элементы «Задание», «Форум»);

— организация оперативной консультативной поддержки студентов при выполнении интерактивных заданий с целью развития умения преодолевать трудности (посредством чата и форума);

— мониторинг рейтинга активности студентов в ходе освоения курса посредством учета игровых денежных единиц с целью развития умения планировать свои дальнейшие действия в условиях постоянно изменяющейся ситуации (элемент «элемент оценивания», «категория оценивания»).

Проведённая экспертная оценка показала, что элементы электронного методического обеспечения адекватны целям и задачам реализации основной образовательной программе по направлению «Тьютор», а также целям и

задачам рабочей программы дисциплины «Педагогический менеджмент». Разработанное электронное методическое обеспечение дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации, рекомендуется к использованию в процессе подготовки обучающихся по указанной выше программе бакалавриата.

В целом, решение задач позволило достичь поставленной цели. Эффективность электронного методического обеспечения дисциплины «Педагогический менеджмент», реализуемой с использованием элементов геймификации, была подтверждена экспертной оценкой, таким образом, полученные результаты подтверждают нашу гипотезу.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Акчелов, Е.О. Геймификация в образовании: новый подход к оценке Геймплея / Е.О Акчелов, Е.В Галанина, К.С. Никитина // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – № 12 – С. 103-114.
2. Аннотация к рабочей программе дисциплины «Образовательный менеджмент» направления подготовки «Тьютор» [Электронный ресурс] / Образовательные программы. Образовательный портал Сибирского федерального университета. – Режим доступа: <http://edu.sfu-kras.ru/umo> (дата обращения 1.02.2018г.)
3. Артеменко, В.Б. Организация сотрудничества в электронном обучении на основе проектного подхода и веб-инструментов / В.Б. Артеменко // Образовательные технологии и общество. – 2013. – № 2 – С. 489-504.
4. Безызвестных, Е.А. Электронное обучение в подготовке бакалавров педагогических направлений: опыт и перспективы / Е.А. Безызвестных, О.А. Иманова, О.Г. Смолянинова // Информатика и образование. – 2015. – № 2. – С. 14–22.
5. Берденникова, Н. Г. Методическое обеспечение процесса обучения как фактор повышения качества образования в вузе: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Берденникова, Наталья Григорьевна. – Санкт-Петербург, 2007. – 172 с.
6. Борискина, Е.А. Формирование компетентности в педагогическом менеджменте будущих педагогов профессионального обучения в агроинженерном вузе: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Борискина, Елена Александровна. – Москва, 2013. – 160 с.
7. Бояринов, Д.А. Педагогический менеджмент в контексте информационного образовательного пространства / Д.А. Бояринов // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — №4. — С. 83-90.

8. Бредихина, Н.С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг / Н.С. Бредихина // Коммуникативные исследования. – 2017. – № 2 – С. 96-108.
9. Горюнова, Л.В. Овладение знаниями и умениями педагогического менеджмента как фактор повышения качества профессиональной подготовки учителя [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dslib.net/obw-pedagogika/pedagogicheskij-menedzhment-v-processe-obuchenija.html> (дата обращения: 26.02.2018).
10. Варенина, Л.Г. Геймификация в образовании / Л.Г. Варенина // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – № 6. – С. 314–317.
11. Власова, Е.З. Электронное обучение в современном вузе: проблемы, перспективы и опыт использования [Электронный ресурс] / Е.З. Власова // Universum: Вестник Герценовского университета. – 2014. – № 1. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/elektronnoe-obuchenie-v-sovremennom-vuze-problemy-perspektivy-i-opyt-ispolzovaniya>
12. Голышева, М.Д. E-learning и дистанционное образование в России и за рубежом: проблемы и пути решения [Электронный ресурс] / М.Д. Голышева и // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2011. – № 4. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/e-learning-i-distantsionnoe-obrazovanie-v-rossii-i-za-rubezhom-problemy-i-puti-resheniya>.
13. Евплова, Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению / Е.В. Евплова // Одинцовские чтения. – 2013. – № 2. – С. 48–51.
14. Капустина, Л.В. Геймификация в высшем профессиональном экономическом образовании / Л.В Капустина, О.Н. Мартынова // Концепт. – 2017. – №10. – С. 1-6
15. Конаржевский, Ю.А. Применение идей и технологий менеджмента в практике образовательного учреждения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studfiles.net/preview/6171634/page:2/> (дата обращения: 26.02.2018).

16. Корень, А.В. Особенности разработки учебных курсов с использованием электронной образовательной среды Moodle [Электронный ресурс] / А.В. Корень // Интернет-журнал Науковедение. – 2013. – №1 (14). – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-razrabotki-uchebnyh-kursov-s-ispolzovaniem-elektronnoy-obrazovatelnoy-sredy-moodle>.
17. Корнилов, Ю.В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов, И.П. Левин // Современные проблемы науки и образования. — 2017. — №5. — С. 127-135.
18. Коряпина, В.В. Педагогический менеджмент как средство оптимизации образовательного процесса в учреждениях среднего профессионального образования: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Коряпина, Виктория Викторовна. – Челябинск, 2011. – 189 с.
19. Крулехт, М.В. Формирование компетентности магистров по профилю «Педагогический менеджмент» в области инноваций в сфере образования / М.В. Крулехт // Знание. Понимание. Умение. — 2014. — №2. — С. 73-79.
20. Мазелис, А.Л. Геймификация в электронном обучении / А.Л. Мазелис // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2013. – № 4 – С. 139-142.
21. Методика преподавания социологии как научная дисциплина. Методика преподавания как педагогическая наука [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://studme.org/41881/sotsiologiya/metodika_prepodavaniya_sotsiologii_kak_nauchnaya_distsiplina
22. Мешенева, Ю.И. Игровые технологии как средства обучения профессиональному иноязычному общению студентов неязыковых вузов / Ю. И. Мешенева // Концепт. – 2014. – № 21 – С. 1-6.
23. Мукажанов, Е.Б. Электронное обучение – неотъемлемая часть современного образования [Электронный ресурс] / Е.Б. Мукажанов, Е.Е. Телебаев // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. –

2012. – № 5. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/elektronnoe-obuchenie-neotemlemaya-chast-sovremennogo-obrazovaniya>.

24. Муромцев, А.Н. Электронное обучение, как форма дистанционного образования [Электронный ресурс] / А.Н. Муромцев // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии. – 2013. – № 33. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/elektronnoe-obuchenie-kak-forma-distantsionnogo-obrazovaniya>.

25. Национальная доктрина образования в Российской Федерации // Федеральный центр образовательного законодательства [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://goo.gl/IJzosH>

26. Орлова, О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 – С. 60-64.

27. Паперная, Н. В. Педагогический менеджмент в организации профессионального образования / Н.В. Паперная, А.С Шатилова // Молодой ученый. — 2017. — №25. — С. 307-309.

28. Пахомова, Т. Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач / Т.Е. Пахомова // Учёные записки Забайкальского университета. — 2015. — №3. — С. 31-39.

29. Положение о реализации электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в СФУ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://goo.gl/rRkAX8>

30. Положение об электронных образовательных ресурсах СФУ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://about.sfu-kras.ru/docs/8733/pdf/890349>.

31. Пресс, И.А. О некоторых психолого-педагогических аспектах применения e-Learning [Электронный ресурс] / И.А. Пресс // Высшее образование в России. – 2011. – № 10. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/o-nekotoryh-psihologo-pedagogicheskikh-aspektah-primeneniya-e-learning>.

32. Рабочая программа дисциплины «Педагогический менеджмент» утверждена 26 июня 2017 года для 44.03.01 «Педагогическое образование» профиль 44.03.01.01 «Тьютор» институт педагогики, психологии и социологии ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет».

33. Реализация электронного обучения и дистанционных образовательных технологий [Электронный ресурс] / Положение об электронном обучении, дистанционных образовательных технологий в НИ ТГУ портал официальный сайт ТГУ. – Режим доступа: <https://ido.tsu.ru/normdocs/elearning/elearning2017.pdf> (дата обращения 1.02.2018г.)

34. Ситаров, В.А. Педагогический менеджмент как теория и практика управления образовательным процессом [Электронный ресурс] // Знание. Понимание. Умение. Научный журнал Московского гуманитарного университета. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskiy-menedzment-kak-teoriya-i-praktika-upravleniya-obrazovatelnyim-protsessom> (дата обращения: 26.02.2018).

35. Смолянинова, О.Г. Электронный портфолио как средство поддержки интерактивного взаимодействия в информационно - образовательной среде / О.Г. Смолянинова, О.А. Иманова // Информатика и образование. – 2014. – № 1 (250). – С. 12-17.

36. Стратегии развития электронного обучения в Томском политехническом университете [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://portal.tpu.ru/eL/system_elearning_TPU

37. Титов, С.А. Геймификация дистанционного обучения / С.А Титов // Cloudofscience. — 2013. — №1. — С. 21-23.

38. Требования к учебно-методическому обеспечению дисциплин (модулей) на русском и иностранном языках [Электронный ресурс] / Учебно-методическое обеспечение дисциплин. Образовательный портал Сибирского федерального университета. – Режим доступа: <http://edu.sfu-kras.ru/umo> (дата обращения 1.02.2018г.)

39. Федеральное автономное государственное учреждение высшего образования «Казанский федеральный университет». Методическое обеспечение учебного процесса [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kpfu.ru/mediasociology/struktura/otdeleniesocialnyhnauk/kafedra%20prikladnoj-s/uchebno-metodicheskaya-rabota/metodicheskie-rekomendacii-po-podgotovke-kursovyh>

40. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки 050100 Педагогическое образование (квалификация (степень) «бакалавр» [Электронный ресурс]: утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 22 декабря 2009 г. N 788 (с изменениями от 31 мая 2011 г.). // Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования. – Режим доступа: <http://fgosvo.ru>

41. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012. № 273-ФЗ (в ред. от 02.03.2016) [Электронный ресурс] // Справочная правовая система «КонсультантПлюс». – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/.

42. Шарипов, Ф.В. Педагогический менеджмент / Ф.В. Шарипов // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – №10. – С. 145-147

43. Шевченко, В.А. Педагогический менеджмент в процессе обучения: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Шевченко, Валерий Аркадьевич. – Ростов на Дону, 2012. – 193 с.

44. Щербаков, Ю.П. Что такое образовательный веб-квест? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://edugalaxy.intel.ru/conf/2014/capplication/view_all (дата обращения: 20.03.2018).

45. Электронное обучение в НИУ ВШЭ. Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://okna.hse.ru/news/149122620.html>.

46. Юдин, В.А. Педагогические основы e-learning [Электронный ресурс] / В.А. Юдин // Высшее образование в России. – 2008. – № 8. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-osnovy-e-learning>.
47. Classcraft Ролевая игра // Официальный сайт. 2015 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.classcraft.com/ru/> / (дата обращения: 20.12.2017).
48. Joey J. Lee Gamification in Education: What, How, Why Bother? [Электронный ресурс] // Academia.edu. 2015. – Режим доступа: [http://www.academia.edu/570970/Gamification in Education What](http://www.academia.edu/570970/Gamification_in_Education_What) (дата обращения: 20.12.2017).
49. Schaffhauser, D. 5 Skills That Games Teach Better Than Textbooks [Электронный ресурс] // Education World. – Режим доступа: <http://hejournal.com/Articles/2014/11/05/5-Skills-That-Games-Teach-Better-Than-Textbooks.aspx>? (дата обращения: 20.12.2017).
50. Werbach, К. Gamification [Электронный ресурс] / Werbach К. // Courseragamification-2012-001. – Режим доступа: <https://class.coursera.org/> (дата обращения 20.12.2017).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Обязательные и вариативные (конкурсные) задания

Задание 1. Прочтите и проанализируйте ситуацию, которая была описана в дневнике по педагогической практике одной из студенток (текст приводится без изменений).

«Я побывала в школе на уроке музыки. У учителя очень необычные приемы и методы воздействия на учеников. Учитель музыки - мужчина лет сорока, имеющий солидный педагогический стаж. Дети на уроке вели себя очень раскованно, шумели, заглушая речь учителя. Сначала с его стороны были угрозы: «Вот я тебе «два» в четверти поставлю!», «Я поговорю с директором, и тебя выгонят!», «Ко мне можешь больше на уроки не ходить!». Эти угрозы не имели воздействия. Педагог уже не знал, что делать. Он схватил за руку первую попавшую девочку и сказал: «Полезай в шкаф!» (У стены стоял высокий, пустой шкаф.) Опешив, ученица едва выдавила из себя: «Я лучше выйду». Учитель: «Заткнись! Я сказал – в шкаф!» и затолкал её в шкаф. Правда через 10 секунд она оттуда вышла. Учитель выгнал её из класса и велел до конца урока не возвращаться. В классе стоял хохот. Я думаю, он просто не умеет управлять детьми и поэтому кричит, но это тоже не дает положительного результата. Он начинает диктовать ученикам текст песни, который у них уже есть, немного переделав слова. Сбивается, замечает, что повторяется в словах. Говорит детям: «Оставьте место, я потом придумаю, и мы допишем» Дети начинают веселиться, сами что-то рифмуют. Учитель злится. Говорит ученику, рядом с которым в данный момент стоит: «Ты что пицишь, как курица с яйцами?». И в таком роде идет весь урок»

— Подумайте, какие статьи Закона РФ «Об образовании» нарушает учитель?

— Какие последствия для детей может иметь такое «управление»?

— Какие меры могут и должны быть предприняты по отношению к такому педагогу со стороны администрации школы, со стороны родителей?

Задание 2. Устав является основополагающим документом любого образовательного учреждения. Мечта каждого начинающего педагога создать свое образовательное учреждение или работать в школе, отвечающей его самым смелым представлениям. Предлагаем, используя полученные знания, разработать Устав виртуальной модели образовательного учреждения – школы нового типа. Кратко опишите модель школы и обоснуйте основные положения Вашего варианта Устава. Основные требования к работе – устав должен быть объективным, реальным и конкретным.

Задание 3. Общеизвестным ведущим субъектом педагогической деятельности является учитель. Каждый педагог по-своему уникален, каждый имеет свой стиль. Р.Х.Шакуров дает следующее определение стиля руководства: «Стиль руководства – это постоянно повторяющаяся система способов деятельности, обладающая внутренней гармонией и целостностью и обеспечивающая эффективное осуществление функций управления в данных конкретных условиях». Вопрос о стиле руководства важен не только с точки зрения теории, но и в практическом плане, т.к. по мнению ученых-психологов фактор отношений подчиненных к руководителю – одна из причин непродуктивного взаимодействия педагога и учащихся, а порой и предпосылка конфликта. В психолого-педагогической литературе существуют различные подходы к классификации стилей руководства. Познакомьтесь с некоторыми авторскими позициями в рассмотрении стиля руководства и определите, какой ближе для вас, аргументируйте свою точку зрения.

Задание 4. Учитель начинает проявлять себя как управленец с первых мгновений урока. Познакомьтесь с рассуждениями В.М.Лизинского об особенностях организации начала занятия. «Настрой, с которым учитель приходит в класс, фактически определяет характер взаимодействия, линию успеха, степень включенности учащихся, дисциплину на уроке, качество урока, успешность процесса и результат. Излишняя легкость и веселость педагога приводит к повышенному возбуждению, когда трудно переключить внимание ребят на познавательную деятельность; жесткость и холодность учителя создает обстановку негативного напряжения, отчужденности, нервозности. Безразлично бросив: «Здравствуйте», сев за учительский стол и забыв об учащихся, педагог как бы показывает, что ему все давно надоело, и становится как-то даже неудобно отвлекать учителя от его переживаний. Вот и получается, что учитель обязан... внести в класс свое лицо, фигуру, настроение таким образом, чтобы за дверью кабинета остались неурядицы, проблемы и переживания, чтобы его сангвиническая собранность, уверенность, благожелательность, организованность стали очевидны для учащихся и дали бы им необходимый импульс для уверенной и эффективной познавательной работы».

— Какова по мнению автора роль невербальных средств общения в организации познавательной деятельности учащихся?

— Продемонстрируйте различные варианты и комбинации вербальных и невербальных средств для проведения организационно-психологического момента на занятии.

— Обоснуйте с точки зрения педагогики и психологии необходимость создания позитивного эмоционального настроения у детей для выполнения учебных заданий .

Задание 5. Директор одной американской школы Р.А. Мэйгхан вручал специальную памятку каждому учителю, который приходил работать в его школу. «Уважаемый учитель! Я один из немногих, кто уцелел, пройдя концентрационный лагерь. Мои глаза видели вещи, которые никто не должен бы видеть: газовые камеры, построенные учеными инженерами; людей, отравленных высокообразованными врачами; младенцев, убитых квалифицированными медсестрами; женщин, сожженных выпускниками университетов. Поэтому я не доверяю образованию профессионалов. Моя просьба: помогите ученикам стать более человечными. Результатом ваших усилий не могут быть подонки, квалифицированные психопаты, образованные Эйхманы. Чтение, письмо, арифметика важны только при условии, что они делают наших детей более человечным».

— К каким действиям призывал директор своих коллег?

— Правомерен ли его акцент на духовно-нравственном воспитании при генеральной цели образования – формирование всесторонне и гармонично развитой личности?

— В чем заключается деятельность педагога по формированию гуманистической среды?

— Определите основные требования к себе, как к будущему педагогу, которые помогли бы реализовать вам идеи гуманизации образования.

Задание 6. Место руководителя любой социальной организации в управленческой иерархии определяется не только должностным положением, полномочиями принятия решений, но, прежде всего, уровнем осознания своего статуса. Каждый руководитель должен стремиться выработать демократический стиль управления. Ознакомьтесь с «золотыми правилами» управления. Прокомментируйте возможности их соблюдения, в современной школе. Соотнесите эти правила с управленческой деятельностью директора школы, классного руководителя, руководителя методического объединения учителей. «Золотые правила» управления:

— не начинать день с выговора, замечания или обещания наказания;

— не оценивать учащегося (подчиненного) раз и навсегда, даже по целому ряду положительных или отрицательных качеств (не навешивать «ярлыков» типа: «этот плохой», «этот очень хороший»);

— учиться относиться ровно ко всем, избегать выделения «любимчиков»;

— стремиться объективно, оценивать деятельность подчиненных, не забывая о стимулирующей роли положительной оценки всякого затраченного труда;

— оценивая отрицательно какое-либо действие, ни в коем случае не отождествлять эту оценку с оценкой личности в целом;

— учиться владеть собой при любых тяжелых и неприятных (для данного субъекта) обстоятельствах;

— учиться реально, оценивать возможности исполнителей ваших указаний;

— стремиться к общению с подчиненными не только в период специально организованных мероприятий, но и во внеслужебное время, однако надо уметь избегать панибратства;

— совершенствовать свои знания в области педагогики, психологии, управления и пропагандировать эти знания среди своих коллег

Задание 7. Проанализируйте ситуацию, описанную студенткой в дневнике по педагогической практике. «На уроке учительница вела беседу на тему «Нравственные ценности». В беседе с учениками был затронут вопрос наркомании. И учитель сказала, что в каждом подъезде примерно половина жильцов – наркоманы. Один ученик ей возразил. Наталья Борисовна попросила Семена обосновать свою реплику, но он не смог этого сделать. Тогда она обозвала его «треплом». Мальчик сказал, что учительница тоже не может точно знать, сколько больных наркоманией живет в каждом подъезде, значит она тоже «треплется». За это Семен получил сильный удар по голове учебником. Был урок на тему «Нравственные ценности»....». Сопоставьте, как соотносятся содержательный аспект урока с управленческой деятельностью педагога? Спрогнозируйте возможные последствия данной ситуации: 1. для педагога; 2. для учащихся.

Задание 8. На примере Вашего образовательного учреждения рассмотрите структуру управляющей подсистемы школы, представьте ее структурно-логическую схему.

— Дифференцируйте функционал каждого из субъектов управляющей подсистемы школы.

— Охарактеризуйте проявление основных признаков социальной системы в деятельности Вашего образовательного учреждения.

— Можно ли утверждать, что Ваше образовательное учреждение является не только функционирующей, но и развивающейся системой? Дайте аргументированный ответ

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Интерактивное задание

«Построй детский сад/школу/колледж/вуз/в...». Студенты разбиваются на команды и создают свою виртуальную организацию:

- предоставляют информацию о работе данной организации, о странах, в которых компания ведет экономическую деятельность;
- дают информацию о корпоративной этике компании и об обычаях страны;
- выбирают город для постройки организации и аргументируют свой выбор, подтверждая его графиками, таблицами, фотографиями, которые демонстрируются для обсуждения, одобрения и критики со стороны других участников;
- готовят план переговоров с партнерами, учитывая все межкультурные и межнациональные особенности;
- пишут бизнес-план;
- проводят переговоры с одной из команд, представляющей деловых партнеров (в случае, если организация строится за рубежом, переговоры проводятся на иностранном языке);
- вступают в битву за принятие ключевых решений с командами-соперниками.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Анкета оценки электронного методического обеспечения дисциплины для преподавателей (экспертов)

Уважаемые коллеги!

Просим вас оценить разработанное электронное методическое обеспечение, размещенное по ссылке <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=14709>.

Заранее благодарим за оказанную помощь!

1. Соответствие целей курса и учебных материалов
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
2. Наличие методических рекомендаций по изучению курса
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
3. Структурированность и модульность учебного курса
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
4. Доступность изложения учебного материала
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
5. Полезность и актуальность внешних ресурсов/ссылок
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
6. Полезность учебного материала
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
7. Соблюдение авторских прав при разработке курса
 - Отлично
 - Хорошо

- Средне
- Плохо
- 8. Уровень визуализации учебного материала
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
- 9. Четкость формулировок заданий
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
- 10. Наличие четких критериев оценки заданий
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
- 11. Вариативность заданий курса
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
- 12. Адекватность системы оценивания деятельности студентов на курсе
(понятность, прозрачность)
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
- 13. Качество разработки обязательных заданий курса
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
- 14. Качество разработки вариативных (конкурсных) заданий курса
 - Отлично
 - Хорошо
 - Средне
 - Плохо
- 15. Соответствие условий использования системы обязательных и
вариативных (конкурсных) заданий поставленной задаче развития умения
студентов определять собственные образовательные цели
 - Отлично
 - Хорошо

- Средне
- Плохо

16. Соответствие условий организации оперативной консультативной поддержки студентов при выполнении интерактивных заданий поставленной задаче развития умения преодолевать трудности (посредством чата и форума);

- Отлично
- Хорошо
- Средне
- Плохо

17. Соответствие условий использования игровых денежных единиц в курсе поставленной задаче развития у студентов умения планировать свои дальнейшие действия

- Отлично
- Хорошо
- Средне
- Плохо

Спасибо за участие!

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт педагогики, психологии и социологии
Кафедра информационных технологий обучения и непрерывного
образования

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

 Смолянинова О.Г.

подпись

« 15 » июль 2018 г.


МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Электронное методическое обеспечение
дисциплины «Педагогический менеджмент»,
реализуемой с использованием элементов геймификации

44.04.01 «Педагогическое образование»

44.04.01.06 «Менеджмент образовательных инноваций»

Научный руководитель


подпись, дата

канд. пед. наук, доцент

Т.В.Седых

Выпускник


подпись, дата

А.С.Шумилова

Рецензент


подпись, дата

доктор пед. наук, профессор Г.И.Чижакова

Красноярск 2018