

УДК: 378.14:37.034

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННОГО ПОТЕНЦИАЛА СТУДЕНТОВ В СОВРЕМЕННОЙ АКСИОСИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Ерёмина Л.Е.**

Мелитопольский государственный университет

Статья подготовлена в рамках проекта «Исследование готовности студентов к принятию стратегических решений в изменяющемся культурно-образовательном пространстве» (FRRS-2023-0012)

### **Аннотация**

В материалах статьи представлено изучение проблемы использования игровых технологий в развитии духовно-нравственного потенциала студентов в современной аксиосистеме высшего педагогического образования. Автором описан процесс экспериментальной апробации игровых технологий в процессе профессиональной подготовки будущих педагогов. Целью исследования является теоретическое обоснование и экспериментальная апробация использования игровых технологий в образовательном процессе высшей школы. В процессе изучения проблемы были использованы методы анализа, синтеза, обобщения, наблюдения, анкетирования и др. В ходе анализа научных исследований относительно применения игровых технологий в современной аксиосистеме высшего педагогического образования было определено понятие «развитие духовно-нравственного потенциала студента» как процесс, включающий содержание воспитательного и образовательного ресурсов, основу которых составляют формы и методы интерактивного взаимодействия педагога и студентов, направленного на активизацию духовной энергии, активности и жизненной позиции будущего педагога. В процессе исследования были охарактеризованы и экспериментально апробированы методы сюжетно-ролевой и деловой игры, а также методы кроссворда и квест-игры, что в результате позволило получить подтверждение эффективности их использования. Перспективы дальнейших научных разработок очерчены следующим образом: разработать комплекс интерактивных игр «В социум на позитиве» и составить алгоритм его применения в высшем педагогическом образовании. Авторский комплекс будет направлен на развитие мировоззрения современных студентов, на актуализацию их профессиональных компетентностей, а также на формирование стремлений к осознанному самосовершенствованию в процессе выстраивания собственной образовательной траектории.

### **Ключевые слова**

Духовность, нравственность, духовно-нравственный потенциал, аксиосистема высшего педагогического образования, игра, игровые технологии, будущие педагоги.

### **Введение**

Глобальные вызовы современности, социально-экономическая и политическая ситуация обуславливают переосмысление духовно-нравственных ценностей в нашем обществе. Современная духовность и нравственность, пребывая в границах представлений разных ценностных представлений и моральных идеалов, пребывают в состоянии трансформационных изменений, которые могут быть причиной деструктивности воспитательных функций подрастающего по-

коления. Всё это активизирует потребность развития духовно-нравственного потенциала студентов, получающих высшее педагогическое образование. Нормативной основой в решении проблем развития духовно-нравственного потенциала студентов являются положения Конституции РФ; «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (от 029 мая 2015 г. № 996-р); Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», а также Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей», ФГОС Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование. и др.

Цель: теоретически обосновать и апробировать экспериментально эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе высшей школы.

Методы. В процессе изучения проблемы были использованы методы анализа, синтеза, обобщения, наблюдения, анкетирования и др.

### **Краткий обзор литературы**

Духовность и нравственность играют важную роль в жизни студентов, формируя их ценности, убеждения и поведение. В современном мире, где стремительное развитие технологий и глобализация могут отвлечь от внутренних ценностей, развитие духовно-нравственного потенциала студентов, обучающихся по направлению психолого-педагогическое образование, становится особенно важным для российского общества. Духовность включает в себя поиск смысла жизни, развитие внутренней гармонии и связь с высшими ценностями. Для студентов это может означать стремление к самопознанию, развитию духовных практик, медитации или участию в религиозных обрядах. Духовность помогает студентам найти в себе внутренние силы и ресурсы для преодоления трудностей, а также способствует развитию эмпатии, толерантности и уважения к окружающим. Нравственность, в свою очередь, определяет моральные принципы и правила поведения, которые помогают студентам принимать этически правильные решения в различных ситуациях. Это включает в себя честность, ответственность, уважение к другим людям и их правам, а также способность к самоконтролю и саморегуляции. Исследования показывают, что студенты, обладающие высоким уровнем духовности и нравственности, чаще испытывают чувство благополучия, удовлетворенности жизнью и лучше справляются с различными видами стресса. Они также проявляют более развитые социальные навыки, лучше адаптируются к изменениям и успешнее достигают своих целей. Для развития духовно-нравственного потенциала студентам полезно обращаться к духовным практикам, участвовать в обсуждениях и мероприятиях, посвященных этой теме, а также общаться с единомышленниками и наставниками. Важно также осознавать свои ценности, развивать этическое мышление и принимать ответственность за свои поступки.

Основу нашего исследования составили научные разработки ведущих учёных, таких, как И. Бахметьевой, В. Василенко, Н. Лобачевой, Н. Макаровой (про эффективность использования игровых технологий на начальном этапе изучения нового материала и для проверки его усвоения), Е. Носкова (про игру как продуктивно-преобразовательную деятельность студентов), О. Назаровой и А. Назарова (про игровую модель в образовании для развития деловых качеств личности и профессиональных компетенций студентов), Р. Яйлаевой (игрофикация как мотивация студентов), Г. Петровой (о формировании духовно-нравственного потенциала студентов) и др.

Материалы исследований учёных представляют как положительные, так и отрицательные моменты использования игровых технологий в высшем образовании. Так, например, в работах Е. Носкова игра описана как активная форма учебных занятий, где основой является продуктивно-преобразовательная деятельность студентов. Использование игры в образовании требует значительных усилий со стороны педагогов относительно подготовки к её использованию.

Только в таком случае использование геймификации будет способствовать взаимосвязи теоретических знаний со спецификой их будущей практической профессиональной деятельности [10].

В рамках исследования компетентностного подхода И. Бахметьева и Р. Яйлаева [1] используют понятие «игрофикация», что подразумевает использование игры в учебно-воспитательном процессе высшей школы. Проведение качественных игр способствует изменению модели отношений между педагогом и учащимися: усиливается аспект в сторону наставничества и помощи, вытесняя при этом традиционные модели подачи информации. Мы полностью разделяем взгляды учёных в понимании того, что игрофикация способствует повышению уровня мотивации среди студенческой молодёжи, а также актуализирует вопросы их вовлечение в образовательный процесс. Игрофикация также положительные результаты обеспечивает и в вопросе личностного роста преподавателя.

Актуализация использования игровых технологий не только в образовательном процессе, а также и для обеспечения качества самостоятельной работы студентов представлена в трудах О. Назаровой и А. Назарова [8]. Игровая модель положительно согласуется с процессом интериоризации и способствует развитию деловых качеств личности и профессиональных компетенций студентов.

При этом отдельные признаки недоработок в использовании игровых технологий указала Н. Макарова. Так называемые «слабые места», по мнению учёной, сосредоточены в следующем: возможное возникновение спорных ситуаций; риск перехода соперничества из игры в повседневность (например, при несправедливой оценке возможны появления дестимулирующего эффекта); ограниченность времени. Наиболее эффективным применением игровых технологий, как отмечает Н. Макарова, является начальный период изучения материалов или же использования игры для проверки его усвоения [6].

Концепция гейминга, а также масштабное её использование в образовательном дискурсе представлена в научных трудах Н. Лобачевой. Учёная указывает на положительные результаты её применения: формирование у студентов навыков выбора стратегии коммуникативного взаимодействия; отработка способности конструировать диалог в различных его форматах; а также оказание педагогической поддержки в выборе приемлемых форм самопрезентации [5].

Что же касается применения игровых технологий в вопросах развития духовно-нравственного потенциала студентов – исследований в данном направлении намного меньше, чем тех, где раскрыто применение игры для образовательных задач. Так, например, А. Стерхов [12] презентует применение интеллектуальных игр как технологию духовно-нравственного развития. Нам импонирует мнение учёного, ведь игровые технологии направлены на стабилизацию уверенности игрока в своих способностях, на формировании навыков преодоления сложных задач, а также – игра, как акцентируется в исследованиях А. Стерхова, существенно дополняет единую модель педагогического сопровождения духовно-нравственного развития обучающихся.

Исследуя процесс формирования и развития духовно-нравственного потенциала студентов в современной образовательной системе, Г. Петрова определяет его суть как комплексного культуротворческого процесса, в основе чего планируемая деятельность коллектива вуза, которая в общем формате направлена на формирование и совершенствование системы взглядов, нравственных установок и общекультурных ценностей студентов [11]. Реализация смыслоориентированной направленности процесса обучения будущих педагогов, как справедливо отмечает Н. Бирюкова, возможна посредством контекстных методов и форм обучения, а именно в ходе использования деловой игры достигаются положительные изменения в смысловой сфере [2]. Эта идея учтена нами при разработке диагностического материала, задача которого заключается при реализации педагогической поддержки студентов в поэтапном развертывании личностно-развивающих ситуаций.

Конструктивный подход к разработке игр предполагает глубокий анализ их характеристик. Так, В. Василенко отмечены следующие особенности игровых методов проведения учебных занятий в высшей школе: многовариантность и многоальтернативность решений; возможность

создания обстановке условной практики; многообразие условий проведения игры; сжатые временные границы; возможность анализа последствий принятых решений; многофункциональная интеграция теории в практику [3].

### Результаты и их обсуждение

Духовно-нравственный потенциал студентов играет ключевую роль в формировании личности студентов, определяет их ценностные ориентации, мировоззрение и способность к саморазвитию. Поэтому диагностика этого потенциала является важным инструментом для понимания и развития студентов в сфере педагогического образования. В современном образовании все больше внимания уделяется не только академическим знаниям, но и развитию личности студента в целом. Одним из важных аспектов личностного развития является духовно-нравственный потенциал, который влияет на моральные убеждения, ценности и поведение человека.

Духовно-нравственный потенциал студентов включает в себя такие аспекты, как этику, мораль, духовные убеждения, способность к саморефлексии и развитию духовности. Он определяет способность студентов к эмпатии, толерантности, альтруизму, а также их отношение к окружающему миру и к самим себе. Нам импонирует научная мысль Е. Троицкой относительно диалогического образования, науки и культуры. Как отмечает учёная, безусловно, должна быть заложена связь с прошлым, настоящим и будущим, встреча с новыми и неожиданными проблемами, которые связаны с ближайшим и удалённым окружением. Именно этот аспект необходимо учитывать в профессиональной подготовке будущих педагогов. В виду духовно-нравственного развития студенты должны быть ознакомлены с существованием таких субъектов как церковь и ее учения, дома культуры и другие учреждения, которые функционируют в пространстве [13, с.36].

Диагностика духовно-нравственного потенциала позволяет выявить сильные и слабые стороны личности студентов, помогает им лучше понять себя и свои ценности, а также определить направления для личностного роста и развития. Как подчёркивают Л. Москалёва и Ю. Шевченко, диагностические инструменты в процессе взаимодействия со студентами предполагают учитывать педагогами индивидуальную траекторию развития, что в будущей профессиональной педагогической деятельности может оказать положительное воздействие на выбор стратегий роста студентов [7]. Для определения уровня духовно-нравственного потенциала студентов используется широкий спектр методов, которые позволяют выявить скрытые аспекты личности. Отметим наиболее актуальные методы диагностики духовно-нравственного потенциала студентов:

- анкетирование (возможность получить информацию о ценностях, убеждениях и моральных принципах студентов);
- интервьюирование (глубокий анализ в процессе бесед с каждым студентом их мировоззрения, мотивации, духовных потребностей и стремлений);
- тестирование (удачный инструмент для оценивания уровня духовно-нравственного развития студентов);
- наблюдение (возможность расширения представлений об основных моральных принципах студентов, способности их к эмпатии, толерантности).

Использование различных методов диагностики позволяет получить более полное представление о духовно-нравственном потенциале студентов и способствует их личностному росту и развитию. Применение проективных методик для определения уровня духовно-нравственного потенциала студентов позволяет получить глубокое понимание личности каждого студента, выявить их сильные и слабые стороны, организовать психолого-педагогическую поддержку в развитии моральных ценностей и навыков.

Апробация игровых технологий происходила в работе со студентами 3 курса. Участие приняли 48 студентов, обучающихся по направлению подготовки Психолого-педагогическое образование. Предшествованием использования игровых технологий был диагностический процесс.

Диагностический инструментарий по определению уровня духовно-нравственного потенциала студентов составили анкеты, вопросы которых касались отношения к себе, к другим людям, к обществу, к природе и к духовным ценностям; интервьюирование, которое стало опорным инструментом для установки доверительных отношений со студентами; тестирование, направленное на определение уровня эмпатии, наличия моральных дилемм и духовных убеждений; а также наблюдение за поведением студентов в различных ситуациях.

Также студентам было предложено пройти проективные методики, которые способствовали созданию благоприятной образовательной среды, где каждый студент может раскрыть свой потенциал.

Проективные методики – это специальные психологические тесты, задания или процедуры, которые позволяют исследователю получить информацию о внутренних процессах и характеристиках личности человека. Они основаны на предположении, что человек проецирует свои скрытые мысли, чувства и желания на неструктурированные стимулы, такие как картинки, тексты или ситуации. Нами был использован тест «Смыслжизненные ориентации» (методика СЖО) Д. Леонтьева. Кроме того, для определения духовно-нравственного потенциала студентов были использованы проективные методики, основанные на анализе сновидений, ассоциаций или проекции эмоций на абстрактные изображения.

По результатам диагностики «на входе», был выявлен преимущественно средний и низкий уровни духовно-нравственного потенциала студентов. Это стало основой внедрения игровых технологий

В рамках практических занятий нами были проведены сюжетно-ролевая игра «Ценности заговорили»; деловая игра «Духовно-нравственный потенциал глазами студента». Кроме этого были апробированы методы кроссворда «Всезнайка» и квест-игра «Корни духовности и нравственности».

Представим краткое их описание.

Сюжетно-ролевая игра «Ценности заговорили» – каждому участнику сюжетно-ролевой игры мы предложили обыграть конфликтные ситуации. Студенты в ранжированном порядке образовали мини-группы, каждая из которых представила ситуацию в разных местах действия (супермаркет, храм, школа, больница, городской транспорт). По окончании представления своих ситуаций команды обсудили положительные и отрицательные моменты, охарактеризовали основные понятия ситуаций в контексте их тематики.

Деловая игра «Духовно-нравственный потенциал глазами студента» также была предложена для мини-групп студентов, что позволило с разных точек зрения раскрыть значимость духовности и нравственности для каждого студента. В игре были использованы различные способы коммуникативной деятельности, что позволило студентам оценить возможности общения, очертить границы личного и общего в культуре восприятия собеседника.

Кроссворд «Всезнайка» был использован нами как игровой метод, суть которого заключается в разгадывании слов. Нами были использованы предварительно заготовленные кроссворды, работа с которыми были проведена в индивидуальной и групповой формах. Также были задействованы Интернет-ресурсы, использование которых позволило студентам создавать авторские варианты кроссворда в контексте темы духовно-нравственного потенциала личности.

Квест-игра «Корни духовности и нравственности» была направлена на углубление знаний студентов о духовности и нравственности, об отношениях к духовно-нравственным ценностям в образовании, науке и культуре. Выполняя задания квеста на каждой из его станций, студенты подробнее рассмотрели культурное ядро современного российского общества, состоящего из норм морали, вероисповедания, а также обыденного способа общения с людьми и поведения в обществе.

По окончании работы с обозначенными игровыми технологиями была проведена повторная диагностика – диагностика «на выходе», которая позволила получить более высокие результаты в сравнении с первоначальным определением уровня духовно-нравственного потенциала

студентов. Так, например, в начале исследования был определён высокий уровень у 5 (10,4%) студентов, а по завершению работы – у 8 (16,7%) студентов. Средний уровень был изначально выявлен у 13 (27%) студентов, а по завершению – у 24 (50%). И, соответственно, низкий уровень был определён следующим образом: до участия студентов в игровых технологиях зафиксирован у 30 (62,2%) студентов, а на заключительном этапе – у 16 (33,3%) студентов. Графически результаты представлены на рисунке 1.

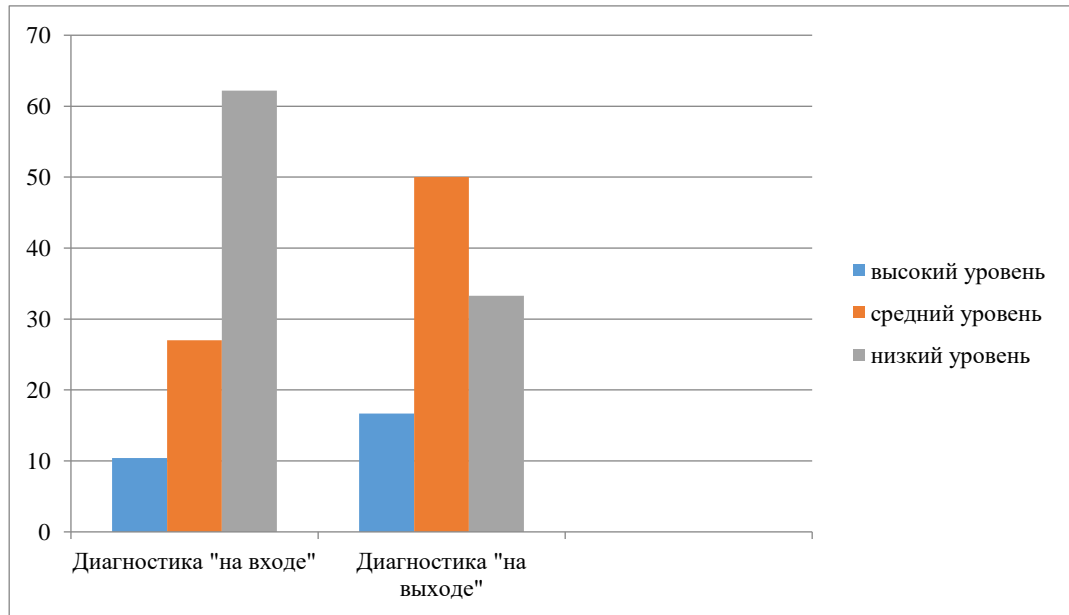


Рисунок 1 – Уровень духовно-нравственного потенциала студентов в современной аксиосистеме высшего педагогического образования: результаты диагностики студентов «на входе» и «на выходе»

Как видим, результативность действительно подтверждена. Безусловно, полностью высокий уровень достичь возможно только при интегрированной систематической работе, к чему мы будем стремиться в наших дальнейших исследованиях.

Новизна полученных результатов заключается в эффективности применения игровых технологий в профессиональной подготовке будущих педагогов, где акцент сделан на развитие их духовно-нравственного потенциала в современной аксиосистеме высшего педагогического образования. Полученные результаты могут быть полезны студентам и педагогам, работающим по направлению психолого-педагогическое образование.

### Заключение

Таким образом, духовность и нравственность играют ключевую роль в формировании личности студентов, помогая им стать более эмпатичными, толерантными и успешными в жизни. Поддерживая эти аспекты своего развития, студенты могут обрести внутреннюю уверенность, гармонию и способность к справедливым и мудрым решениям. В данном контексте понятие «развитие духовно-нравственного потенциала студента» рассматривается нами как процесс, включающий содержание воспитательного и образовательного ресурсов, основу которых составляют формы и методы интерактивного взаимодействия педагога и студентов, направленные на активизацию духовной энергии, активности и жизненной позиции будущего педагога.

В рамках практического аспекта изучения темы – экспериментально апробирована игровая технология на примере методов сюжетно-ролевой и деловой игры, а также метода кроссворда и квест-игры, что в результате позволило получить подтверждение эффективности их использования. Перспективы дальнейших научных разработок рассматриваем в разработке авторского комплекса игр «В социум на позитиве» и в составлении алгоритма его применения в высшем педагогическом образовании.

### Библиография

1. Бахметьева И. А., Яйлаева Р. Н. Игрофикация в образовании // *Colloquium-journal*. 2019. №21 (45). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 10.05.2024).
2. Бирюкова Н. В. Деловая игра как средство развития личностных смыслов обучения у студентов вуза // *МНКО*. 2019. №6 (79). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-sredstvo-razvitiya-lichnostnyh-smyslov-obucheniya-u-studentov-vuza> (дата обращения: 04.05.2024).
3. Василенко В. Г. Игровые методы проведения учебных занятий в высшей школе // *Вестник РМАТ*. 2014. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-metody-provedeniya-uchebnyh-zanyatij-v-vysshey-shkole> (дата обращения: 04.05.2024).
4. Говоров А. И., Говорова М. М., Валитова Ю. О. Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением // *КИО*. 2018. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-aktualnosti-razrabotki-metodov-ispolzovaniya-sredstv-geymifikatsii-i-igrovyyh-tehnologiy-v-sistemah-upravleniya-obucheniem> (дата обращения: 06.05.2024).
5. Лобачева Н. А. Концепция гейминга и её роль в образовательном дискурсе // *Московский педагогический журнал*. 2018. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptsiya-geyminga-i-eyo-rol-v-obrazovatelnom-diskurse> (дата обращения: 04.05.2024).
6. Макарова Н. В. Игровые технологии обучения на занятиях в высшей ШКОЛЕ // *Проблемы современного образования*. 2021. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyye-tehnologii-obucheniya-na-zanyatiyah-v-vysshey-shkole> (дата обращения: 04.05.2024).
7. Москалева Л. Ю., Шевченко Ю. В. Готовность студентов к принятию стратегических решений: разработка психолого-педагогической диагностической методики // *Russian Journal of Education and Psychology*. 2024. Т. 15, No 2. С. 7-21. DOI: 10.12731/2658-4034-2024-15-2-443.
8. Назарова О. В., Назаров А. В. Практические аспекты использования игровых технологий в процессе организации долговременной самостоятельной работы студентов высшей школы // *Общество: социология, психология, педагогика*. 2019. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prakticheskie-aspekty-ispolzovaniya-igrovyyh-tehnologiy-v-protse-organizatsii-dolgovremennoy-samostoyatelnoy-raboty-studentov> (дата обращения: 04.05.2024).
9. Назарова О. В., Назаров А. В. Применение игровых технологий в высшей школе как фактор повышения качества обучения студентов // *Colloquium-journal*. 2019. №15 (39). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-vysshey-shkole-kak-faktor-povysheniya-kachestva-obucheniya-studentov> (дата обращения: 04.05.2024).
10. Носков Е. А. Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности // *Ярославский педагогический вестник*. 2018. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-obucheniya-i-geymifikatsiya-v-obrazovatelnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 04.05.2024).
11. Петрова Г. Д. Формирование духовно-нравственного потенциала студентов как необходимый компонент современной образовательной системы // *Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева*. 2018. №1 (97). С. 112-116.

12. Стерхов А. А. Инновационные игровые технологии в духовно-нравственном развитии обучающихся // Гуманитарные науки. 2016. №3 (35). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-igrovyie-tehnologii-v-duhovno-nravstvennom-razvitii-obuchayuschihся> (дата обращения: 18.05.2024).

13. Троицкая Е. М. Диалог как методологический конструкт и механизм гармонизации культурно-образовательного пространства // Pedagogical Journal. 2023, Vol. 13, Is. 11A. С. 26-36.

## USING GAMING TECHNOLOGIES IN THE DEVELOPMENT OF SPIRITUAL AND MORAL POTENTIAL OF STUDENTS IN THE MODERN AXIOSYSTEM OF HIGHER PEDAGOGICAL EDUCATION

Yeromina L.E.

Melitopol State University

### Abstract

The materials of the article present the study of the problem of using game technologies in the development of the spiritual and moral potential of students in the modern system of higher pedagogical education. The author describes the process of experimental testing of game technologies in the process of professional training of future teachers. The purpose of the research is theoretical justification and experimental testing of the use of game technologies in the educational process of higher education. In the process of studying the problem, methods of analysis, synthesis, generalization, observation, questionnaires, etc. were used. During the analysis of scientific studies regarding the use of game technologies in the modern axiom system of higher pedagogical education, the concept of "development of the spiritual and moral potential of the student" was defined as a process that includes the content educational and educational resources, the basis of which are the forms and methods of interactive interaction between the teacher and students, aimed at activating the spiritual energy, activity and life position of the future teacher. In the process of research, plot-role and business game methods were characterized and experimentally tested, as well as crossword and quest game methods, which resulted in confirmation of the effectiveness of their use. The prospects for further scientific development are outlined as follows: develop a complex of interactive games "In the society on the positive" and compile an algorithm for its application in higher pedagogical education. The author's complex will be aimed at developing the worldview of modern students, updating their professional competences, as well as forming aspirations for conscious self-improvement in the process of building one's own educational trajectory.

### Keywords

Spirituality, morality, spiritual and moral potential, axiosystem of higher pedagogical education, game, gaming technologies, future teachers.