

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

EdCrunch Томск

**Материалы международной конференции
по новым образовательным технологиям**

г. Томск, 29–31 мая 2019 г.

Томск
Издательский Дом Томского государственного университета
2019

2. Гордов Е.П., Лыкосов В.Н. Информационно–вычислительные технологии для наук об окружающей среде: синтез науки и образования // Вычислительные технологии. 2008. Т. 13. Спец. выпуск № 3. С. 3–11.
3. Второй оценочный доклад Росгидромета об изменениях климата и их последствиях на территории Российской Федерации. М., 2014.
4. МГЭИК, 2014: Изменение климата, 2014 г.: Обобщающий доклад. Вклад Рабочих групп I, II и III в Пятый оценочный доклад Межправительственной группы экспертов по изменению климата [основная группа авторов, Р.К. Пачаури и Л.А. Мейер (ред.)]. МГЭИК, Женева, Швейцария, 163 стр.
5. МГЭИК, 2012 г.: Резюме для политиков Специального доклада по управлению рисками экстремальных явлений и бедствий для содействия адаптации к изменению климата [К.Б. Филд, В. Баррос, Т.Ф. Стокер, Д. Цинь, Д.Дж. Доккен, К.Л. Эби, М.Д. Мастрандреа, К.Дж. Мэч, Дж.-К. Платтнер, С.К. Ален, М. Тигнор, П. Миджлей (ред.) Специальный доклад Рабочих I и II Межправительственной группы экспертов по изменению климата. Кэمبرидж Университи Пресс, Кэمبرидж, СК и Нью-Йорк, шт. Нью-Йорк, США, 19 стр.
6. Мартынова Ю.В., Гордов Е.П., Крупчатников В.Н., Шульгина Т.М. Анализ прогнозируемых для базовых сценариев ИРСС климато-экологических изменений в выбранном регионе : учебно-методическое пособие. Томск: Томский государственный университет, 2012. 20 с.

УДК 372.893

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

С.А. Шевченко

Национальный исследовательский Томский государственный университет,
Томск, Россия
e-mail: shevchenkovskrs@yandex.ru

В рамках научной конференции по новым образовательным технологиям #EdCrunch спикером был проведён мастер-класс по использованию игровых технологий в образовательном процессе высшей школы. С.А. Шевченко представил авторскую игру «False Detective». Эстетика игры была создана на основании популярного американского детективного сериала «Настоящий детектив». Механика – сочетает в себе элементы интерактивной ролевой интеллектуальной игры и детектива. Игра была специально разработана и адаптирована в учебную программу дисциплины «Ситуационный анализ и методы прогнозирования», которую автор ведёт у магистрантов I курса направления «Прикладная историческая аналитика» на Факультете исторических и политических наук. Участникам

мастер-класса предлагалось раскрыть преступление и понять особенности разработки и внедрения полноформатных интеллектуальных игр в образовательный процесс.

Ключевые слова: Игра, детектив, обучение, США, Канзас, Уичито.

USAGE OF GAME TECHNOLOGIES IN EDUCATIONAL PROCESS

Sergey A. Shevchenko

National Research Tomsk State University, Tomsk, Russia

e-mail: shevchenkovskrs@yandex.ru

The speaker presented the master class on the use of gaming technology in the educational process, as part of a scientific conference on new educational technologies #EdCrunch Tomsk. S.A. Shevchenko presented the author's game "False Detective". The setting of the game was created on the basis of the popular American detective TV-series "True Detective". Gameplay of the game combines elements of an interactive role-playing intellectual game and a detective story. The game was specially developed and adapted to the curriculum of the discipline "The Situational Analysis and Decision Making Methods" at the Faculty of Historical and Political Sciences. The participants of the master class were asked to solve the crime and understand the features of the development and implementation of full-length intellectual games in the educational process.

Key words: Games, False Detective, True Detective, studying, USA, Kansas, Wichita.

Ненастоящий детектив (англ. False Detective) – интеллектуальная игра в детективном жанре, разработанная научно-образовательным центром American Studies Томского государственного университета в рамках исследовательского проекта #ASgames. Игра была внедрена в учебную программу дисциплин «Пенитенциарная система США XIX–XX вв.» (бакалавриат, 2 курс), «Ситуационный анализ и методы прогнозирования» (магистратура, 1 курс). В первом случае игра используется для закрепления знаний о правовой системе США, уголовно-исполнительной системе, работе американских судебных органов и органов правопорядка. Целью использования игры при обучении магистров является практическая демонстрация обучающимися методов ситуационного прогнозирования.

Эстетика. Игра проходит в формате моделирования следственных действий по уголовному делу. «Ненастоящий детектив» погружает участников в работу реально действующего Отдела расследований Офиса шерифа округа Седжвик (г. Уичито, штат Канзас, США). Помимо сту-

дентов, в игре принимают участие неигровые персонажи, которых представляет модератор. Вечером, 14 мая текущего года в Офис окружного шерифа поступил звонок очевидца о возгорании автомобиля, расположенного недалеко от дамбы водохранилища Чини (англ. – Cheney Reservoir). После тушения пожара, в автомобиле был найден труп человека. В этой стартовой точке студенты начинают расследовать дело на основании имеющихся улик.

Механика. «False Detective» представляет собой цепочку взаимосвязанных теоретических и прикладных задач, которые необходимо решить обучающимся за отведённое время. Игра предназначена для работы со студентами в небольших группах (от 4 до 15 человек), является полноформатной и требует не менее 2 академических часов аудиторного времени. Игра подразделяется на несколько этапов, на каждом из которых участники, в зависимости от предшествующего прогресса могут получить следующие документы: протокол об осмотре места происшествия, заключение судебно-медицинской экспертизы, заключение судебно-баллистической экспертизы, заключение экспертизы ДНК, опрос очевидцев, заключение пожарной службы, биографии с фотографиями неигровых персонажей, техническое описание автомобилей с государственными номерами, свидетельство о заключении брака, выписку из банка, заявление страховой компании и многое другое. Именно в работе с указанной документацией и заключается суть игры. Ненастоящий детектив имеет множество нелинейных вариантов развития событий и 7 альтернативных концовок, одна из которых является правильной. Итогом игры должна стать выработка единой версии случившегося и обозначение её на интерактивной доске (бумаге, ватмане) в произвольной форме.

Динамика. Участники работают с большим объёмом информации, в условиях многозадачности и ограниченного времени (3 ч.). Игра направлена на развитие у студентов критического и системного мышления. Во время неё участники анализируют документы, работают с картами, переводят ряд документов с английского на русский язык, устанавливают причинно-следственные связи, решают специально встроенные в процесс задачи ситуационного прогнозирования (теория вероятностей, теория игр и дерево решений), а также развивают коммуникативные навыки. Важным элементом игры и залогом успешной работы является умение участников работать в команде. Следует отметить, что в начале игры модератор выбирает из состава студентов одного лейтенанта и двух сержантов (если общее количество участников больше 7), которые имеют право голоса при обсуждении стратегии расследования и право допроса неигровых персонажей. Как правило, выбор офицеров падает не на известных

модератору студентов-лидеров, для создания условий возможных внутренних противоречий и конфликтных ситуаций в команде. Успешное взаимодействие формальных и неформальных лидеров также является одной из задач игры.

Техническое оснащение «False Detective» требует наличия мультимедийного оборудования (компьютер, проектор), флипчарта, маркеров, цветных карандашей, двух ноутбуков, неограниченного количества смартфонов и доступ к сети Интернет.

УДК 331

ВИРТУАЛЬНАЯ СРЕДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РАЗВИТИИ КОМПЕТЕНЦИЙ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ

О.В. Будзинская, В.Г. Мартынов, В.С. Шейнбаум

РГУ нефти и газа (НИУ) имени И.М. Губкина, Москва, Россия
e-mail: budzinskaya@bk.ru

Применительно к инженерной деятельности в докладе ставится вопрос о первостепенной значимости профессиональной составляющей в компетенции «умение работать в команде». В связи с этим сопоставляются требования профессиональных стандартов по инженерным видам деятельности и Федеральных государственных образовательных стандартов и фиксируется наличие разрывов в позициях работодателей и академического сообщества в отношении данной компетенции. Авторы аргументируют необходимость инженерным вузам развивать компетенцию “умения работать в команде” как профессиональную. На 10-летнем опыте Губкинского университета показывается эффективность развития компетенции “Умение работать в команде” в междисциплинарных тренингах в виртуальной среде профессиональной деятельности.

Ключевые слова: компетенция «умение работать в команде», профессиональные стандарты, Федеральные государственные образовательные стандарты, тренинги, виртуальная среда профессиональной деятельности.