

Павленко Михаил Евгеньевич

магистрант

Гуремина Нонна Викторовна

канд. геогр. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Морской государственный университет

им. адмирала Г.И. Невельского»

г. Владивосток, Приморский край

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «КОНФЛИКТЫ В КЕЙСАХ»
КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ
КОНФЛИКТОЛОГИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ
У БУДУЩИХ ПСИХОЛОГОВ**

***Аннотация:** в статье рассмотрена актуальность внедрения интерактивных форм обучения при изучении конфликтологии. Дано описание обучающей компьютерной игры «Конфликты в кейсах», направленной на развитие навыкам определения вида конфликта через представление кейсов в виде интерактивного игрового процесса с использованием цифровых технологий, представлен QR-код со ссылкой на установку игры. Данная игра может быть использована на разных этапах обучения конфликтологии или для самостоятельного обучения.*

***Ключевые слова:** конфликтологии, интерактивное обучение, компьютерная игра, геймификация.*

В современных социально-экономических и политических условиях конструктивное разрешение конфликтных ситуаций, возникающих в различных сферах, является важным и очень востребованным умением. Для успешного освоения практики разрешения и управления конфликтами, а также для повышения мотивации студентов в учебный процесс целесообразно внедрять разнообразные инновационные педагогические технологии и методы активного обучения.

Современная конфликтология как наука содержит богатый материал, который может быть использован для организации эффективного обучения. Различным вопросам организации профессионального подхода к подготовке

специалистов-конфликтологов, способных применять эффективные стратегии в разрешении конфликтных ситуациях, посвящены работы отечественных авторов, таких как С.В. Гончарова [1], Е.Ф. Куземина [2], И.А. Остапенко [3], Е.В. Соколова [4], А.В. Сыркина и Е.А. Ветрова [5].

Е.В. Соколова отмечает, что конфликтологическая компетентность специалиста предполагает владение знаниями о возможных моделях и стратегиях поведения, а также практическими навыками и умениями в области конструктивного управления конфликтной ситуации [4, с.143] И.А. Остапенко [3, с. 175] уделяет особое внимание необходимости формирования системы интерактивного обучения конфликтологии, для организации которого могут быть использованы формы проблемного семинара, деловой/ ролевой игры, технологии кейс-стади и др. С.В. Гончарова указывает, что использование кейс-метода при изучении конфликтологии способствует формированию у выпускников предметных знаний, развитию компетенций в соответствии с требованиями современного рынка труда [1, с. 8]. Е.Ф. Куземина отмечает, что использование в процессе преподавания конфликтологии методов игрового обучения помогает будущим выпускникам применять эффективные стратегии в разрешении конфликтных ситуаций [2, с. 175]. А.В. Сыркина и Е.А. Ветрова называют «процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач, превращение чего-либо в игру» геймификацией и обосновывают её внедрение в обучение конфликтологии [5, с. 157]. Вышесказанное подтверждает актуальность разработки и внедрения в учебный процесс новых методов и интерактивных технологий при обучении конфликтологических дисциплин.

«Конфликты в кейсах» – это обучающая компьютерная игра, погружающая пользователя в различные кейсы по конфликтологии, определение вида конфликта через изучение локации конкретного кейса, сбора информации и выборе типа по одной из классификаций.

Цель игры: обучить пользователя навыкам определения вида конфликта через представление кейсов в виде интерактивного игрового процесса с использованием цифровых технологий.

Задачи игры: наглядно представить текстовые кейсы с применением цифровых технологий, повысить мотивацию и интерес к обучению через интерактивную игровую форму, развить навыки определения вида конфликта.

В рамках игры пользователь будет поочередно погружен в различные локации со своими персонажами. Игрок не может влиять на ситуацию, его цель – сбор информации, для того чтобы понять суть конфликта происходящего на текущей локации и отнести его к одному из видов по текущей классификации. Изучение локации осуществляется путем разговора с персонажами. Как только пользователь уверен в ответе он может выбрать соответствующий вид и перейти к следующей сцене. По завершению всех кейсов, пользователь может узнать количество правильных ответов.

Алгоритм игры достаточно прост и удобен. Управление осуществляется компьютерной мышью или клавишами со стрелками + «enter». При запуске пользователя встречает экран меню. Экран меню минималистичен и состоит из 3 пунктов: «новая игра», «продолжить», «опции». Пункт «продолжить» необходим для продолжения не завершенной игры, если в процессе было выполнено сохранение. Во вкладке «опции» выполняется различная настройка игрового управления и звука. Для начала игры необходимо нажать «новая игра». Персонажем под контролем игрока выступает синий огонек. Движение осуществляется мышью (необходимо нажать на объект/клетку для взаимодействия/движения) или с помощью клавиш со стрелками и «enter» (передвижение стрелками, «enter» для взаимодействия с объектом перед игровым персонажем).

Пользователь начинает игру со стартовой локации. Здесь при взаимодействии с книгой, он получает информацию о том, что ему необходимо будет делать. При подтверждении выбором пункта «да» пользователь приступает к первому кейсу, при выборе пункта «нет» информация закрывается и может быть вызвана повторно тем же способом.

Каждый кейс представляет из себя локацию с персонажами. Взаимодействие с ними позволяет прочитать их реплики, тем самым собрать информацию о ситуации и виде конфликта. На каждой локации также присутствуют фиолетовая

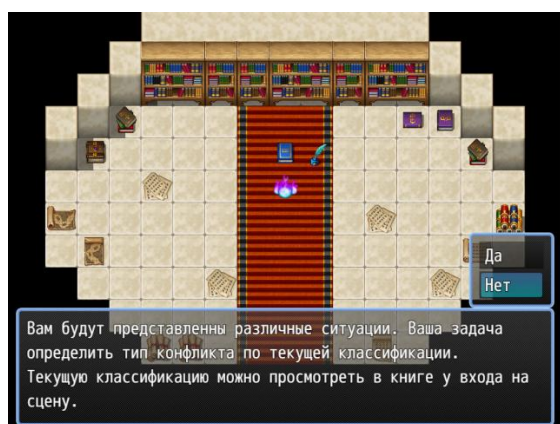
(входная) и синяя (выходная) книги. Взаимодействие с фиолетовой книгой позволяет узнать текущую классификацию и соответствующие ей виды конфликта. При взаимодействии с синей книгой, пользователь должен выбрать, какой вид конфликта представлен на данной локации из предложенных вариантов. Данный выбор завершает текущий кейс и запускает следующий.

Таким образом общий алгоритм действий для каждого кейса:

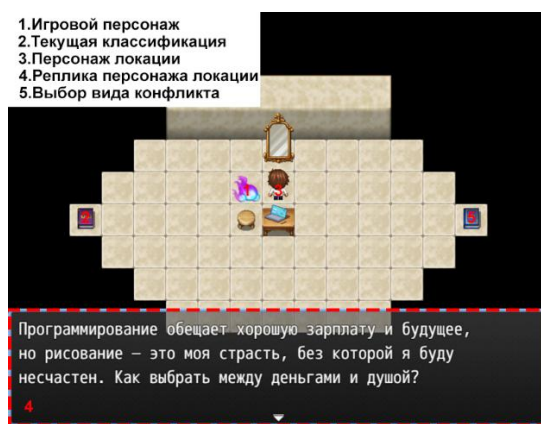
- взаимодействие с фиолетовой книгой для выяснения текущей классификации;
- взаимодействие со всеми персонажами для сбора информации о конфликте;
- взаимодействие с синей книгой;
- выбор вида конфликта;
- автоматический переход к следующему кейсу.

В игре представлены всего 14 кейсов по 3 классификациям (по субъектам, по направленности, по причинам возникновения). Примерная продолжительность игры составляет 10–15 минут. По завершению всех кейсов пользователь оказывается в финальной локации. Здесь при взаимодействии с открытой книгой он может узнать количество правильных ответов. Взаимодействие с синей книгой позволяет перезапустить игру.

На рисунке 1 показаны скриншоты из игры и QR-код для ее скачивания и установки.



а)



б)

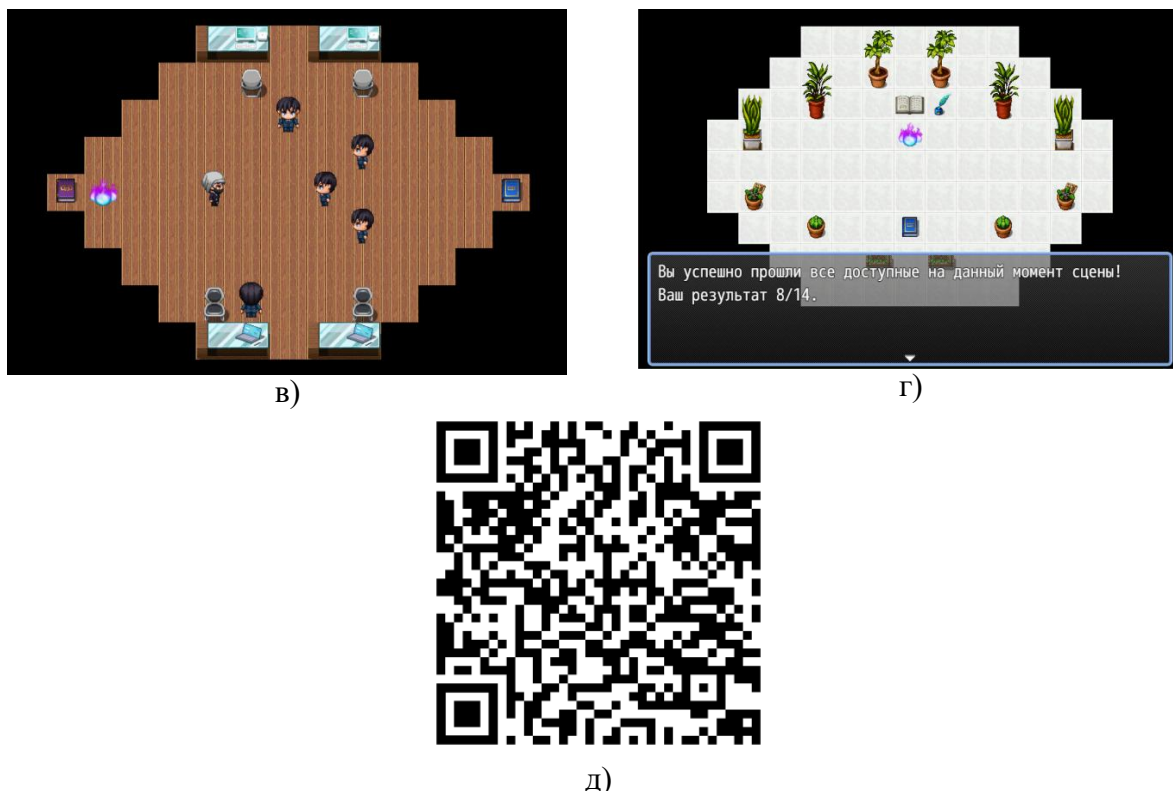


Рис. 1. Скриншоты из игры: а) стартовая локация, с объяснением управления и цели игры; б), в) другие примеры локаций; г) – финальная локация с представлением результата (количества правильных ответов); д) QR-код для скачивания и установки игры.

Игра разработана на базе программы RPG Maker MZ. Графическое и звуковое оформление игры выполнено ресурсами из встроенного в программу набора.

Данная игра может быть использована на разных этапах обучения конфликтологии или для самостоятельного обучения для изучения видов конфликтов (с объяснениями преподавателя), отработки практических навыков определения видов конфликтов, контроля знаний и навыков,

Применение игры может быть интересно преподавателям конфликтологии и смежных дисциплин, затрагивающих темы конфликтов, и заинтересованным во внедрении современных технологий и новых форм обучения в образовательный процесс. Также данный формат может быть полезен на различных мероприятиях (научный фестиваль, день открытых дверей и т. д.), для повышения заинтересованности у абитуриентов, поступающих на психологические направления подготовки.

Игра направлена на повышение интереса обучающихся к изучению видов конфликтов и на внесение разнообразия в процесс обучения.

Список литературы

1. Гончарова С.В. Использование «кейс-задач» в процессе обучения студентов направления «Конфликтология» / С.В. Гончарова // Концепт. – 2017. – № S3. – С. 5–9. EDN: XRHQKV
2. Куземина Е.Ф. Роль активных и игровых методов обучения в процессе преподавания дисциплины – конфликтология / Е.Ф. Куземина // Инновационные процессы в высшей школе: мат. Междунар. науч.-практ. конф. – Краснодар: Куб. гос. техн. ун-т, 2018. – С. 175–176. – EDN: SMVTAN
3. Остапенко И.А. Интерактивные формы обучения в преподавании конфликтологии студентам технического вуза / И.А. Остапенко // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2019. – Т. 8, №4 (29). – С. 153–156. – DOI 10.26140/anip-2019-0804-0033. – EDN WOANKT.
4. Соколова Е.В. Конфликтологическая компетентность специалиста / Е.В. Соколова // Аллея науки. – 2022. – Т. 1. №11 (74). – С. 141–144. – EDN JOZYYV.
5. Сыркина А.В. Геймификация в обучении студентов конфликтологов / А.В. Сыркина, Е.А. Ветрова // Новое поколение. – 2016. – №9. – С. 156–163. – EDN VXNHDR.