

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2023, Том 11, № 4 / 2023, Vol. 11, Iss. 4 <https://mir-nauki.com/issue-4-2023.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/45PDMN423.pdf>

5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Астратова, Г. В. Применение современных образовательных технологий в обучении экономическим дисциплинам (на примере учебных игр и видеокейсов в онлайн и офлайн режимах) / Г. В. Астратова, Н. М. Журавлева, Н. Е. Селина // Мир науки. Педагогика и психология. — 2023. — Т. 11. — № 4. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/45PDMN423.pdf>

**For citation:**

Astratova G. V., Zhuravleva N. M., Selina N. E. Application modern educational technologies in teaching economic disciplines (using the example of educational games and video cases in online and offline modes). *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2023; 11(4): 45PDMN423. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/45PDMN423.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

*Работа выполнена по гранту № 23-28-00853 Российского научного фонда; Конкурс 2022 года «Проведение фундаментальных научных исследований и поисковых научных исследований малыми отдельными научными группами»; тема: «Механизмы развития сложных социально-экономических систем в новых экономических условиях: Союзное государство России и Белоруссии; научно-исследовательский сектор; высшее образование и рынок труда в цифровой экономике»*

УДК 338.001.36+004

ГРНТИ 14.35.07+06.81.23

**Астратова Галина Владимировна<sup>1</sup>**

ФГАОУ ВО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»,  
Екатеринбург, Россия  
Профессор кафедры «Интегрированных маркетинговых коммуникаций и брендинга»  
ФГКОУ ВО «Уральский юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации»,  
Екатеринбург, Россия  
Профессор кафедры «Социально-экономических дисциплин»  
Доктор экономических наук, кандидат технических наук, профессор  
E-mail: galina\_28@mail.ru  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3579-4440>  
РИНЦ: [https://www.elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=263754](https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=263754)  
WoS: <https://www.webofscience.com/wos/author/rid/C-3514-2015>

**Журавлева Наталья Михайловна<sup>2</sup>**

ФГКОУ ВО «Уральский юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации»,  
Екатеринбург, Россия  
Начальник кафедры «Социально-экономических дисциплин»  
Кандидат юридических наук  
E-mail: zhuravlevanm2016@yandex.ru  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4218-8772>  
РИНЦ: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=860560](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=860560)

**Селина Наталья Евгеньевна**

МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 30», Екатеринбург, Россия  
Учитель русского языка и литературы, ВКК  
E-mail: selina-nata@mail.ru

<sup>1</sup> <https://urfu.ru/ru/about/personal-pages/Personal/person/g.v.astratova/>

<https://vk.com/id8134129>

<https://www.facebook.com/astratova> (социальная сеть запрещена на территории Российской Федерации)

<sup>2</sup> <https://vk.com/id392759944>

## Применение современных образовательных технологий в обучении экономическим дисциплинам (на примере учебных игр и видеокейсов в онлайн и офлайн режимах)

**Аннотация.** Проведено исследование заявленной проблематики в три этапа: (1) изучение теоретико-методологических аспектов применения современных образовательных технологий в обучении экономическим дисциплинам (на примере учебных игр и видеокейсов в онлайн и офлайн режимах); (2) реализация в офлайне педагогического эксперимента на основе авторской методики комплексной диагностики, включающей сочетание объективных и субъективных показателей качества образовательного процесса, в период 2017–2022 гг. среди студентов ряда вузов г. Екатеринбурга; (3) проведение массового опроса в онлайн в период мая — июня 2023 гг. среди студентов вузов России, с примерно равным гендерным распределением. Обработка данных проводилась на основе Google docs, Microsoft Excel, Statistica.

Рассмотрены теоретические аспекты и специфика применения учебных игр, кейсов и видеокейсов в системе педагогических технологий. Показано, что игры и кейсы позволяют выявлять и формировать ценности и культуру в процессе кросс-культурной коммуникации, а также в неформальной обстановке развивать творческие и когнитивные способности студентов. Выявлена специфика применения педагогических технологий в процессе преподавания в вузе дисциплин по направлениям, связанным с экономикой и управлением. Показано, что научная школа в данной области находится в стадии своего активного формирования.

При проведении педагогического эксперимента для проверки результата профессиональной подготовки студентов средствами педагогических технологий (учебная деловая игра, учебный кейс и учебный видеокейс) авторами были выбраны контрольная группа (КГ), где обучение проводилось традиционным способом, и экспериментальная группа (ЭГ) студентов, обучающихся по различным экономическим направлениям в разных вузах города Екатеринбурга, где были применены на разных занятиях педагогические технологии (авторские учебная деловая игра, учебный кейс и учебный видеокейс). По итогам педагогического эксперимента были оценены объективные и субъективные показатели качества образовательного процесса в КГ и ЭГ, показавшие очевидное преимущество использования педагогических технологий в учебном процессе.

Массовый опрос в Google.docs показал, что студенческая молодежь одобряет использование цифровых технологий в системе высшего образования, поскольку свыше 70 % респондентов утверждает, что цифровые технологии позволяют повысить эффективность образовательного процесса.

Выявлено, что студентам больше всего нравятся в процессе обучения в вузе те особенности, которые также присущи и современным образовательным технологиям (учебные игры, кейсы и видеокейсы): получение практических навыков в профессии (43,5 %); возможность всестороннего развития (37,9 %); общение со сверстниками (36,8 %); развитие личных, творческих инновационных идей (30,1 %); интерактивные формы обучения (25,7 %); возможность работы в команде (25,2 %); проектное обучение (14,5 %).

Показано, что студенты положительно относятся к дистанционному образованию, имеющего ряд преимуществ: (1) возможность учиться, не выходя из дома (71,5 % опрошенных); (2) новизна в технологии обучения (28,2 %); (3) работа в команде (25,0 %); (4) онлайн просмотр видео и художественных фильмов (23,7 %); (5) участие в коллективных

дискуссиях (22,8 %) и т. п. При этом большинство (52,0 %) утверждают, что гибридная форма обучения им нравится больше.

Установлено, что при выборе образовательных программ студенты обращают внимание на рейтинг (престиж, бренд) вуза и качество образовательных программ. При этом желаемой формой подачи онлайн курсов для студентов являются презентации с видеороликами и фильмами (53,6 % респондентов) и практические кейсы (38,4 %).

Полученные авторами данные могут быть полезны при разработке педагогических технологий, образовательных программ, курсов, а также при выработке решений, связанных с вузовским бюджетированием и выбором оптимальных направлений цифровых образовательных технологий (EdTech).

**Ключевые слова:** высшее образование; цифровые технологии; цифровизация образования; дистанционное образование; образовательные технологии; EdTech; педагогический эксперимент; учебные игры; видеокейсы; игровая практика; экономические дисциплины

### Введение

В соответствии с Прогнозом социально-экономического развития РФ до 2030 года<sup>3</sup> и Законом об образовании<sup>4</sup> одной из злободневнейших проблем высшего образования является конфликт между необходимостью реализации новых целей системы образования и недостаточной готовностью преподавателей высшей школы к работе в условиях цифровизации экономики в целом и системы высшего образования, в частности [1; 2].

Очевидно, что преодоление указанного противоречия в значительной степени связано с развитием уровня педагогических и творческих способностей профессорско-преподавательского состава, чему способствует внедрение таких инновационных подходов, как педагогические технологии, основанные на игровой практике (англ. «game practice») в целом, и на основе цифровых технологий (далее — ЦТ), в частности. Педагогические (образовательные) технологии на основе ЦТ также принято называть EdTech (англ. — Educational Technologies). Необходимо отметить, что EdTech весьма полезны и обучающимся, поскольку позволяют значительно быстрее и результативнее получить необходимые знания, умения и навыки по изучаемой дисциплине, чем использование методов традиционного обучения. Особенно эффективны такие инструменты EdTech, как деловые игры, «case-study» и видеокейсы, поскольку они легко воспринимаются и усваиваются обучающимися вследствие применения интерактивной коммуникации, проходящей зачастую в неформальной обстановке, где возникают юмор, импровизация, соперничество и даже выигрыш/победа [3–10 и др.].

Также необходимо учесть тот факт, что, несмотря на очевидные достоинства онлайн образования и дистанционных форматов, большинство студентов и преподавателей говорят о необходимости использования гибридных форм обучения, поскольку сочетание традиционного и онлайн образования позволяют нивелировать недостатки и синергетически усилить достоинства этих форм обучения [1; 11–15 и др.]. В данной связи мы также считаем, что игровое моделирование в вузах необходимо рассматривать, прежде всего, для гибридных форм обучения.

<sup>3</sup> Прогноз долгосрочного социально — экономического развития Российской Федерации на период до 2030 года. [Электронный ресурс]. URL: <http://static.government.ru/media/files/41d457592e04b76338b7.pdf> (дата обращения: 01.08.2023).

<sup>4</sup> Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации". 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (дата обращения: 01.08.2023).

Необходимо отметить, что в условиях новых глобальных вызовов от системы высшего образования требуется создание условий для формирования у обучающихся не только навыков когнитивной деятельности и информационной коммуникации в цифровой среде, но и способности эффективно анализировать и прогнозировать цифровые данные [6], что особенно актуально при обучении студентов экономическим дисциплинам. Действительно, если в педагогических науках применение учебных игр достаточно широко освещено в научных публикациях, то литературы о методах преподавания в высшей школе специальных дисциплин в целом, и экономических, в частности, явно недостаточно с учетом современных требований, предъявляемых к системе высшего образования.

В то же время, известно, что за рубежом, например, в целях активизации покупки брендов используют так называемый «игровой маркетинг» (англ. «game marketing» или «game-based marketing»), поскольку геймификация революционизирует возможности веб- и мобильных приложений. Как показывают исследования Г. Зихерман и Дж. Линдер [9], самый действенный способ создать устойчивое вирусное сообщество покупателей брендов — это вовлечь клиентов в игру, где баллы, рейтинги, уровни, значки, задачи, награды, списки лидеров и т. п. позволяют существенно сократить издержки на привлечение клиентов и расширение клиентской базы.

Таким образом, актуальность заявленной проблематики заключается в том, что на текущий момент обучение в вузах экономическим дисциплинам нуждается в методическом обеспечении игрового моделирования в целом и отдельных его инструментов (деловые игры, «case-study» и видеокейсы в онлайн и офлайн режимах), в частности.

В связи с вышеизложенным целью данного исследования явилось теоретико-методическое обоснование, апробация на практике и анализ возможностей применения современных образовательных технологий в обучении экономическим дисциплинам (на примере учебных игр и видеокейсов в онлайн и офлайн режимах) студентов высшего учебного заведения.

### Методы исследования

В исследовании были применены следующие методы: формальный логический анализ и синтез информации; монографическое исследование; онлайн и офлайн опросы студенческой молодежи. Обработка данных была произведена при помощи Microsoft Excel, Statistica и Google docs.

***1. Педагогический эксперимент в офлайне.*** Офлайн опрос был проведен в период 2017–2022 гг. среди студентов ряда вузов г. Екатеринбурга,<sup>5</sup> как завершающий этап педагогического эксперимента, который проводился на основе авторской методики комплексной диагностики, включающей сочетание объективных и субъективных показателей качества образовательного процесса.

Для проверки результата профессиональной подготовки студентов средствами педагогических технологий (учебная деловая игра, учебный кейс и учебный видеокейс) нами была проведена экспериментальная работа, для чего были выбраны контрольная группа (КГ), где обучение проводилось традиционным способом, и экспериментальная группа (ЭГ) из

---

<sup>5</sup> Педагогический эксперимент проводился в следующих вузах: Уральский государственный лесотехнический университет; Уральский государственный экономический университет; Уральский юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации; Уральский Федеральный Университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина.

студентов, обучающихся по различным экономическим направлениям<sup>6</sup>, где были применены на разных занятиях педагогические технологии (учебная деловая игра, учебный кейс и учебный видеокейс). Обе группы (КГ и ЭГ) имели приблизительно одинаковые количественные и качественные характеристики (в каждой группе по 9–10 человек, примерно равное соотношение мальчиков и девочек, разница в возрасте составляет плюс минус 1–2 года, количество набранных баллов при поступлении также примерно одинаково). Общее количество респондентов составило 432 человека.

*Учебная деловая игра на тему: «Руководитель как субъект управления качеством жизни»* представляла собой описание ситуации, где руководителю нужно было в условиях нехватки времени расставить приоритеты и выбрать правильное решение, касающееся: (а) делегирования подчиненным ряда задач и (б) составления оптимальной пропорции личной и производственной жизни.

*Учебный кейс на тему: «Концепция «Slow Food»<sup>7</sup> в системе управления качеством жизни»* представлял собой описание ситуации, где рассмотрены такие положения, как: (1) Качество жизни и развитие теории устойчивого развития; (2) Особенности концепции «Slow Food» и ее места в теории устойчивого развития. Завершающим этапом кейса явилась дискуссия (коллективная работа студентов) на 15–30 мин. При проведении дискуссии представители одной микрогруппы студентов презентуют ответы на практическую часть вопросов по кейсу, а другие студенты — индивидуально и в микрогруппах — участвуют в дискуссии (вопросы, замечания, комментарии).

*Учебный видеокейс на тему: «Витрувианский человек»<sup>8</sup> и социальная кампания о здоровом образе жизни»,* где в шуточной форме рассказывается ситуация в Италии.

**Предыстория.** Американская компания AICP Show рассказывает, как Леонардо да Винчи разработал до сих пор признанную во всем мире социальную кампанию о здоровом образе жизни. Более того, AICP Show утверждает, что рисунок «Витрувианский человек» был придуман художником как печатная рекламная кампания в стремлении отучить итальянцев от пасты и котлет и повысить рождаемость в стране.

**Основное содержание.** Италия обеспокоена тем, что по сравнению с временами Леонардо да Винчи, смертность населения во много раз превысила рождаемость: на 2 157,472 чел. умерших приходится всего 10 человек родившихся. Коэффициент рождаемости — 9.18. Это катастрофа!

**Проблема:** надо сохранить Италию. Современных итальянских женщин на 99 % привлекают мужчины стройные и имеющие привлекательный внешний вид. Однако современные мужчины имеют живот, много едят пасты и мучных блюд, и не привлекают женщин. Предлагаемое решение: «верните итальянских мачо!».

<sup>6</sup> «Управление качеством», «Управление персоналом», «Экономическая безопасность», «Маркетинг»; «Реклама и связи с общественностью», «Торговое дело»; «Мировая экономика».

<sup>7</sup> «Slow Food» («Слоу Фуд») — это новое социальное явление противостоящее системе «Fast Food» («Быстрое питание»). Движение противостоит стандартизации вкуса и культуры, влиянию мультинациональных продовольственных компаний и индустриального сельского хозяйства.

<sup>8</sup> Ежегодно Ассоциация Независимых Рекламных Продюсеров проводит AICP Show: The Art & Technique of the American Commercial, награждая лучшие ролики, созданные или показанные в США. Победившие споты входят в коллекцию одного из самых известных и авторитетных музеев мира — ньюйоркский Музей Современного Искусства (MoMA), признающий рекламный продакшен искусством. Рассматриваемый в данном исследовании видеокейс разработан американской кампанией AICP Show. Источник: [Электронный ресурс]. URL: <https://aicpawards.com/show> // (дата обращения: 03.02.2017). // Источник: Жизнь как рекламный кейс, 2015.



Предложения. Надо, чтобы физические упражнения и разумная диета вновь вернулись в страну, чтобы итальянские мужчины приобрели пропорции Витрувианского человека. Это позволит увеличить рождаемость и сохранить Италию.

Как и в обычном кейсе, завершающим этапом видеокейса явилась дискуссия (коллективная работа студентов) на 15–30 мин. При проведении дискуссии представители одной микрогруппы студентов презентуют ответы на практическую часть вопросов по кейсу, а другие студенты — индивидуально и в микрогруппах — участвуют в дискуссии (вопросы, замечания, комментарии).

По итогам педагогического эксперимента были оценены объективные и субъективные показатели качества образовательного процесса (далее — ОП) в КГ и ЭГ.

*1.1. Объективные показатели качества образовательного процесса.* К объективным показателям оценки качества ОП мы относим общую профессиональную подготовленность студентов средствами педагогических технологий. При оценивании степени подготовленности студентов к профессиональной деятельности были взяты за основу методические разработки различных авторов<sup>9</sup> [16–18] и результаты наших многолетних исследований [1; 2; 15].

В работе мы выявляли и оценивали следующие основные показатели:

А) Показатели развития профессионально значимых качеств: (1) ценностные, нравственные (гуманность, толерантность, ответственность, честность); (2) организаторские (коммуникабельность, целеустремленность, требовательность, дисциплинированность); (3) специальные (общefизические, профессиональные).

Б) Показатели развития профессиональной направленности: (1) идеальные потребности (познание, творчество, служение, самосовершенства); (2) ценностные ориентации (гуманистическое отношение к профессиональной деятельности, другим людям, обществу).

В) Показатели развития профессионального мышления: (1) гибкость; (2) оригинальность; (3) оперативность в решении профессиональных задач.

Г) Общая профессиональная подготовленность: определялась по сформированности всех основных показателей на основании использования методов квалиметрической оценки [19; 20].

Оценка показателей проводилась с применением трех известных методик, таких, как: (1) Методика «Ценностных ориентаций» М. Рокича<sup>10</sup>; (2) Методика исследования управленческих профессионально-значимых качеств<sup>11</sup>; (3) Методика исследования структуры интеллекта, или тест Р. Амтхауэра<sup>12</sup>.

<sup>9</sup> Миронова Е.Е. Сборник психологических тестов. Часть I. — Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2005. — 155 с.

Миронова Е.Е. Сборник психологических тестов. Часть II. — Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2006. — 146 с.

Миронова Е.Е. Сборник психологических тестов. Часть III. — Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2007. — 120 с.

<sup>10</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://dip-psi.ru/psikhologicheskkiye-testy/post/metodika-m-rokicha-sennostnyye-orientatsii> (дата обращения: 02.02.2018).

<sup>11</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <https://www.klerk.ru/materials/2022-10-20/ocenka-upravlencheskih-kompetencij> (дата обращения: 03.02.2018).

<sup>12</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <https://impsi.ru/testy/test-struktury-intellekta-r-amthauera-ist> (дата обращения: 02.02.2018).

Соответственно, нами были выделены четыре уровня подготовленности студентов к профессиональной деятельности: недопустимый, критический, допустимый и оптимальный. Достоверность полученных данных и статистическая значимость приращений была подтверждена проверкой методами математической статистики [21; 22].

### 1.2. Субъективные показатели качества образовательного процесса.

К субъективным показателям оценки качества ОП мы относим мнение самих обучающихся о применении тех или иных инструментов педагогических технологий. В данной связи нами была разработана анкета для оценки субъективного восприятия студентами используемых нами педагогических технологий (учебная деловая игра, учебный кейс и учебный видеокейс). Анкета имела классический вид и состояла из трех основных блоков: (А) введение; (Б) основная часть; (В) вопросы, касающиеся личности респондента.

Вопросы анкеты были структурированы и имели преимущественно закрытый характер с выбором вариантов ответов.

В то же время два вопроса анкеты имели открытый характер и были направлены на получение новых идей, оригинальных предложений. Это были такие вопросы, как:

- Каковы Ваши пожелания по поводу совершенствования организации и проведения деловых игр, кейсов и видеокейсов?
- О чем еще мы Вас забыли спросить? Ваши предложения.

2. Массовый опрос в онлайн. Онлайн опрос был проведен в период мая — июня 2023 гг. среди студентов вузов России<sup>13</sup>, с примерно равным гендерным распределением.

Также была разработана анкета с использованием стандартных процедур шкалирования<sup>14</sup> и измерения. Анкета имела классический вид и состояла из трех основных блоков: (А) введение; (Б) основная часть, касающаяся эффективности использования цифровых технологий в образовательном процессе в вузах; (В) вопросы, касающиеся личности опрашиваемого. Общее количество респондентов составило 906 человек.

## **Результаты исследования**

Считали целесообразным рассмотреть заявленную проблематику в следующих основных направлениях:

1. Особенности учебных игр и видеокейсов в системе педагогических технологий и специфика их применения в процессе преподавания в вузе дисциплин по направлениям, связанным с экономикой и управлением.
2. Анализ результатов офлайн и онлайн исследования.

***1. Особенности учебных игр и видеокейсов в системе педагогических технологий и специфика их применения в процессе преподавания в вузе дисциплин по направлениям, связанным с экономикой и управлением.***

Является общеизвестным фактом, что понятие «педагогическая технология» (от др.-греч. τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — слово, учение) возникло в ответ на глобальное увеличение объема информации и появление в середине XX века таких понятий,

<sup>13</sup> В опросе приняли участие студенты вузов различных городов России от Владивостока до Калининграда.

<sup>14</sup> Были использованы номинальная, порядковая, интервальная и относительная шкалы.

как: «экономика знания» (англ. «knowledge economics») и «управление знаниями» (англ. «knowledge management»).

Педагогические технологии появились, прежде всего, как необходимость получения ответа на ряд резонных вопросов, типа:

- Что именно, зачем, почему и в какой последовательности необходимо изучать?
- Какие исследовательские методы и формы наиболее применимы для получения научно-педагогического знания в ситуации глобального и перманентного изменения окружающей среды?

Анализ доступной нам литературы [5; 9; 14; 23; 24 и др.] показывает, что педагогические технологии прошли эволюционный путь, который можно описать, как минимум, пятью этапами (табл. 1).

Таблица 1

### Основные этапы эволюции педагогических технологий

Временные периоды	Характеристика этапов
1 период (40-е — середина 50-х гг. XX века)	Термин «технология в образовании» означал применение аудиовизуальных средств в учебном процессе.
2 период (середина 50-х — 60-е гг.)	Под «технологией образования» стали подразумевать программное обучение.
3 период (70-е гг. — до начала 80-х гг.)	Появился термин «педагогическая технология», который стал обозначать заранее спроектированный учебный процесс, гарантирующий достижение четко поставленных целей.
4 период (с начала 80-х гг. до 2000-ых)	Появление информационно-компьютерных технологий и использование их в обучении.
5 период (с начала 2000-ых по настоящее время)	Разработка и применение в обучении, как различных компьютерных игр <sup>15</sup> , так и специальных обучающих платформ для организации массовых открытых онлайн курсов и т. п.

*Составлено авторами, исходя из различных источников*

Соответственно, начиная с середины прошлого века к образованию стали применимы понятия, используемые ранее в управлении производством: «процесс<sup>16</sup>», «процессный подход», «бизнес-процесс», «система менеджмента качества» и др., что позволило в итоге говорить о технологической концепции и процессной модели. В данной связи можно выделить два основных течения в эволюции «педагогической технологии»:

1. Активное использование возможностей технических средств в учебном процессе. К этим технологиям в полной мере относятся и педагогические (образовательные) технологии на основе ЦТ, или EdTech.
2. Технология построения самого учебного процесса, называемого «технология обучения» или «педагогическая технология» [26].

В любом случае, создание технологии обучения имеет алгоритм, содержащий, как минимум, три ключевых этапа: (1) разработка элементов технологии как системы; (2) организация учебного материала; (3) моделирование педагогического процесса (или разработка педагогического проекта) (рис. 1).

<sup>15</sup> Например, таких успешных игр, как: Zynga's Farmville, World of Warcraft, Bejeweled и Project Runway и др.

<sup>16</sup> Согласно ГОСТ Р ИСО 9000-2001. Системы менеджмента качества. Основные положения и словарь. П. 3.4.1, процесс (en process; fr processus) представляет собой «совокупность взаимосвязанных или взаимодействующих видов деятельности, преобразующая входы в выходы».



**1. Разработка элементов технологии:**

- описание педагогических технологий (методология и теория);
- приоритет цели, соотношение с конечным результатом;
- конкретизация цели;
- моделирование педагогического процесса;
- проектирование желаемого результата;
- отбор материала;
- диагностика и контроль;
- система коррекционных мер;
- подготовка преподавателей;
- подготовка студентов.



**2. Организация учебного материала:**

- отбор наиболее значимого содержания;
- структурирование учебного материала;
- отбор примеров и доказательств с учетом получаемой специальности;
- определение учебно-творческих задач и заданий, направленных на формирование навыков и умений.



**3. Моделирование педагогического процесса (выбор форм и организации учебного процесса или вида учебных занятий):**

- лекции;
- семинары;
- практические занятия;
- самостоятельная работа;
- игры, кейсы;
- индивидуальная работа и др.

*Рисунок 1. Алгоритм создания педагогической технологии, составлено авторами, исходя из различных источников*

На текущий момент существует множество видов и классификаций педагогических технологий, которые можно выделить, исходя из «десятки» таких характеристик, как: (1) объект воздействия; (2) специфика педагогического процесса; (3) этапы решения педагогической задачи; (4) наличие нововведений; (5) предметная среда; (6) формы организации образовательного процесса; (7) подход к обучению; специфика решения педагогических задач; (8) тип организации и управления познавательной деятельностью; (9) применяемые средства; (10) методические задачи и др. [3; 5; 14 и др.]<sup>17</sup>.

Особое место в классификации педагогических технологий занимают технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся (игровые технологии и учебные/деловые игры; проблемное обучение; технология обучения на основе конспектов, опорных сигналов В.Ф. Шаталова, кейсов и видео кейсов; коммуникативное обучение Е.И. Пассова и др.).

<sup>17</sup> Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. — М.: НИИ школьных технологий, 2006. — 556 с.

### 1.1 Учебные и деловые игры.

В самом общем виде игра представляет собой вид осмысленной, непродуктивной деятельности, мотивированной не на получение какого-либо продукта труда (результата), а на сам процесс игры [25].

Игра как особый способ передачи опыта от старших поколений к младшим применялась человечеством с глубокой древности; «первые серьезные игры людей были военными играми, а игра в шахматы — это «предок» современных имитационных игр» [26, с. 22]. Следовательно, игра представляет собой особую форму деятельности человека, направленную на «воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры».<sup>18</sup> Иными словами, игра определяет ценности, культуру и способ объединения людей в межкультурной коммуникации [4; 15].

Необходимо подчеркнуть, что игры могут иметь как досугово-развлекательный (рекреационный), так и прикладной характер. При этом игры, применяемые в практике профессиональной деятельности человека, имеют конкретные цели и задачи. Иными словами, создание ситуаций, типичных для конкретной профессиональной деятельности, и нахождение в них практических решений является стандартным для отдельных отраслей знания, например:

- *в военном деле* (военные игры — это решение практических задач на местности и по топографическим картам) [27; 28 и др.];
- *в теории менеджмента* (деловые игры — это моделирование производственной ситуации для разработки наиболее эффективных управленческих решений) [29–31 и др.];
- *в практике маркетинга* (деловые игры — это воспроизведение коммерческой ситуации в целях принятия решений, согласующих интересы продавца и потребителя) [9; 32 и др.];
- *в медицине* («терапевтические игры»<sup>19</sup> или игровая психотерапия) — «последовательный ряд дополнительных скрытых взаимодействий в приемной врача, движущихся к определенному предсказуемому исходу» [3; 34];
- *в педагогической практике* (учебные, ролевые, развивающие и др. игры [5; 21; 30 и др.] в целях отработки профессиональных педагогических навыков, и в том числе — навыков коммуникации).

Анализ доступной нам литературы [5; 9; 13; 14; 23; 24; 29–33 и др.], а также результаты наших более ранних исследований [1; 2; 15 и др.], позволяют нам сделать следующие выводы:

1. *Литературы о методах преподавания в высшей школе специальных дисциплин в целом, и экономических, в частности, явно недостаточно с учетом современных требований, предъявляемых к системе высшего образования. Например, наиболее часто цитируются и используются в исследованиях всего две методические разработки по данному направлению.*<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Гамезо М.В. Общая психология. — М.: Ось-89, 2008 — 352 с.

<sup>19</sup> «therapeutic games» — понятие, введенное Эриком Берном в 1964 г.

<sup>20</sup> Хвесеня Н.П., Сакович М.В. Методика преподавания экономических дисциплин: учебно-методический комплекс / Н.П. Хвесеня, М.В. Сакович. — Минск: БГУ, 2006. — 116 с.

Хужаев Н., Хашимов П.З., Джураев Т.Т., Гимранова О.Б. Методика преподавания экономических дисциплин: [Учебное пособие]. Ташкент, 2005. — 140 с.

2. В практике преподавания в вузах экономических дисциплин используются преимущественно такие методы обучения, которые могут быть систематизированы по трем основным группам (табл. 2).

Таблица 2

**Основные методы обучения, применяемые  
в практике преподавания в вузах экономических дисциплин**

Виды методов	Характеристика методов
По источнику передачи знаний	1) словесные методы (рассказ, объяснение, беседа, дискуссия); 2) наглядные методы (иллюстрация материала с помощью плакатов, таблиц, картин, макетов, карт, демонстрация опыта, телепередач, компьютерных программ); 3) практические методы: упражнения, лабораторные работы, дидактические игры.
По степени участия субъектов образовательного процесса в создании учебного материала	1) академический, при котором знания, навыки передаются от преподавателя к обучаемым в готовом виде, тиражируются; 2) активный, когда знания «добываются» посредством самостоятельной работы обучаемого; 3) интерактивный, когда получение нового учебного знания происходит посредством совместной работы участников познавательного процесса.
По способу передачи информации в учебном процессе	1) прямое обучение — преподаватель в доступной форме последовательно излагает основные понятия, законы и принципы предмета; 2) исследование предполагает вовлечение обучающихся в проблемную ситуацию и самостоятельный поиск ответов; 3) моделирование представляет собой участие в схематическом представлении реальных жизненных ситуаций; 4) совместное обучение предполагает работу обучающихся в группах над определенной частью учебного материала.

Составлено авторами на основании ряда источников<sup>20</sup>

3. О практике использования прогрессивных методов преподавания в вузах экономических дисциплин и используемых педагогических технологий можно судить лишь опосредованно, исходя из учебных пособий и учебно-методических комплексов, в которых описываются кейсы, деловые игры и т. п.

4. Среди прогрессивных методов обучения экономическим дисциплинам наиболее часто используется семь видов игровых педагогических технологий, таких, как: 1. Деловые игры; 2. Метод ситуационного анализа («метод кейсов» или метод «case-study»); 3. Метод «видеокейсов»; 4. «Мозговой штурм»; 5. «Технические игры» (компьютерные, телевизионные, мультимедиа и др. ТСО); 6. Игровое моделирование; 7. Сюжетно-ролевые игры

**1.2 Методы «case-study» и видеокейсов.**

В переводе с английского слово «case» означает: 1. Портфель, чемодан, сумка, папка (пакет документов для работы студентов); 2. Ситуация, случай, казус, в ряде случаев — их сочетание (набор практических ситуаций, которые должны изучаться студентами). Сущность метода «case-study» (метод кейсов, кейс-стади, кейс-технология, бизнес-кейсы, кейсовый метод, кейс-метод и т. п.) состоит в том, что учебный материал подается обучающимся в виде проблем (кейсов), а знания приобретаются в результате активной и творческой работы: самостоятельного осуществления целеполагания, сбора необходимой информации, ее анализа с разных точек зрения, выдвижения гипотезы, выводов, заключения, самоконтроля процесса получения знаний и его результатов.

Иными словами, специфика данной технологии состоит в том, что усвоение знаний и формирование умений представляют собой результат активной самостоятельной деятельности обучающихся по разрешению *противоречий*, в результате чего происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей. В обучении с применением кейс-технологии зона ближайшего развития

обучаемого расширяется до области *проблемных ситуаций* — области, при которой переход от незнания к знанию перестает быть для них основным, он становится естественным звеном, *зоной его активного развития*.

Следует отметить, что на текущий момент существует множество различных классификаций кейсов, которые за основу берут следующие ключевые признаки:

- структура (структурированные, неструктурированные, творческие или «первооткрывательские»);
- форма представления (бумажные, электронные, видеокейсы);
- отрасль знания или учебная дисциплина (гуманитарные, технические, естественнонаучные, творческие и т. п.);
- тип компании (крупный, средний, малый бизнес);
- регион (Североамериканские кейсы, Европейские кейсы, кейсы по развивающимся странам и странам с переходной экономикой; российские кейсы) и т. п.

Алгоритм работы по методу «case-study», также как и в других педагогических технологиях, может быть представлен как система последовательных действий (табл. 3).

Таблица 3

### Алгоритм работы по кейс-технологии

№ п/п	Наименование этапа	Время этапа урока
1	Подготовка к занятию преподавателем и студентами.	Домашняя работа
2	Организационная часть. Выдача кейса.	5
3	Индивидуальная самостоятельная работа студентов с кейсом. Получение дополнительной информации.	10
4	Проверка усвоения теоретического материала по теме.	10
5	Работа студентов в микрогруппах.	30
6	Дискуссия (коллективная работа студентов).	15
7	Оформление студентами итогов работы.	5
8	Подведение итогов преподавателем.	5

Составлено авторами на основании ряда источников [28; 35; 36 и др.]

Метод кейс-стади многообразию получаемых результатов можно разделить на две большие группы:

1. Учебные результаты — результаты, связанные с освоением знаний и навыков (освоение новой информации, методов сбора данных, методов анализа, умение работать с текстом, соотнесение теоретических и практических знаний).
2. Образовательные результаты — результаты, образованные самими участниками взаимодействия (создание авторского продукта, повышение уровня профессиональной компетентности, появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем) [37].

Таким образом, мы можем сказать, что в современной дидактике метод «case-study» представляет собой особую технологию обучения, которая использует описание экономических, социальных, производственных, деловых и др. ситуаций (реальных или приближенных к реальным), которые обучающиеся должны самостоятельно (в группе или индивидуально) изучить, разобраться в существе проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать наилучшее из них.

Отдельную группу в системе методов кейс-стади занимает метод видеокейсов, представляющий собой интерактивную технологию обучения, где реальные ситуации (кейсы) представлены в виде видеоролика продолжительностью не более 15 минут. Обычно видеокейс состоит из самого видеоролика, а также методического материала.

Учебные видеокейсы весьма широко используются на практике в качестве современных средств обучения бизнес-тренерами, преподавателями вузов и бизнес-школ. Так Гарвардская школа бизнеса выделяет почти 90 % учебного времени на разбор конкретных кейсов, сохраняя приоритетное значение метода case-study в обучении бизнесу.<sup>21</sup> Ситуационное обучение по гарвардской методике представляет собой интенсивный тренинг слушателей с использованием видеоматериалов, компьютерного и программного обеспечения. Ведущим мировым производителем видеокейсов является компания Video Arts<sup>22</sup>, основанная в 1972 году в Великобритании.

В нашей стране первым разработчиком учебных видеокейсов в России и правообладателем товарного знака (№ 363173) явилась компания «Решение: учебное видео».<sup>23</sup> Деятельность компании началось в 1999 году в Санкт-Петербурге с производства учебных видеопродуктов по менеджменту, маркетингу, деловым навыкам.<sup>24</sup> Компания «Решение: учебное видео» свой продукт — игровой учебный видеокейс — определяет как «игровой или документальный видеоролик с емким представлением учебной ситуации» [38, с. 34]. В таком видеокейсе учебная ситуация, заимствованная из практики российских компаний, разыгрывается профессиональными актерами, обучающиеся получают возможность «присутствия» на месте происходящих событий, а подготовленная для преподавателей методика препарирования кейса облегчает проведение занятий.<sup>25</sup>

В дальнейшем производство видеокейсов в нашей стране распространилось среди других фирм, для которых видеокейсы явились продуктом диверсификации к основному ассортименту: реклама, кино, видеосъемка свадеб, юбилеев и т. п. Например, такие российские компании, как: Videobaker (развитие Youtube-канала бренда инструментов Dremel)<sup>25</sup>, JetStyle (видеокейс работы завода MAGNA)<sup>26</sup>, компания ARTEL VIDEO (профессиональное кино-видео производство в Екатеринбурге и Свердловской области)<sup>27</sup> и др.

Довольно новым понятием явилось производство видеокейсов, основанных на материале художественных фильмов, которые разрабатываются, например, авторами проекта «Корпоративное Видео»<sup>28</sup> для специалистов в сфере бизнес-обучения и руководителей различного уровня.

<sup>21</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hbs.edu> (дата обращения: 04.04.2016).

<sup>22</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.videoarts.com> (дата обращения: 04.04.2016).

<sup>23</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.eduvideo.ru> (дата обращения: 04.04.2016).

<sup>24</sup> Компанией "Решение: учебное видео" разработано более 100 учебных фильмов для корпоративного обучения в компаниях, бизнес-тренингов, подготовки кадров в высших образовательных учреждениях. В разработке учебных фильмов компании принимают участие опытные методисты, съемочная группа, ведущие тренеры и специалисты России и зарубежья; консультантами являются известные преподаватели, успешные управленцы и клиенты компании, использующие видеокейсы в своей профессиональной деятельности.

Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.videoarts.com> (дата обращения: 04.04.2016).

<sup>25</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://videobaker.ru> (дата обращения: 04.04.2016).

<sup>26</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://www.jetstyle.ru> (дата обращения: 04.04.2016).

<sup>27</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://artelvideo.dk.ru> (дата обращения: 04.04.2016).

<sup>28</sup> Источник: [Электронный ресурс]. URL: <http://corporatevideo.ru> (дата обращения: 04.04.2016).



В данном случае производители «исходят из того, что, выполняя эстетическую и развлекательную функции, вместе с тем, кинокартины дают довольно подробное изображение особенностей социального поведения человека, заключая в себе примеры многих социально-психологических явлений и закономерностей, изображаемых в сложных и реалистичных условиях» [39, с. 52].

К настоящему времени можно выделить четыре основных вида учебных видеокейсов: (1) документальный; (2) игровой; (3) построенный на материале художественных фильмов; (4) разработанный самими слушателями. Основные характеристики данных педагогических технологий представлены в таблице 4.

Таблица 4

**Характеристика основных видов видеокейсов**

Основные характеристики	Документальный видеокейс	Игровой видеокейс	Видеокейс, построенный на материале художественных фильмов	Видеокейсы, разработанные слушателями в учебных целях
1. Сюжет видеокейса	Основан на фактическом опыте организаций крупного и среднего бизнеса	Может быть реальным, приближенным к реальности или нереальным (выдуманным или фантазийным)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Основан на реальных фактах</li><li>• Художественный</li><li>• Мультипликационный</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Основан на реальных фактах</li><li>• Художественный</li><li>• Мультипликационный</li></ul>
2. Герои видеокейса	Реальные руководители, сотрудники	Профессиональные актеры	Профессиональные актеры, либо сотрудники компании-производителя видеокейсов	Профессиональные актеры, либо студенты, преподаватели и сотрудники вуза
3. Восприятие содержания слушателями	Рефлексия героев видеороликов над той или иной проблемой (например, сегментирование рынка)	Иллюстрация вполне определенных фрагментов коммуникативного процесса (например, некорректных вопросов, которые ставят работодатели при приеме сотрудников на работу), следствием чего оказывается полное преобладание последних над другими составляющими этого процесса	Иллюстрация вполне определенных фрагментов профессиональной деятельности слушателей	Иллюстрация вполне определенных фрагментов профессиональной деятельности слушателей
4. Степень творчества	Высокая	Очень высокая	Очень высокая	Чрезвычайно высокая
5. Роль преподавателя	Высокая	Очень высокая	Очень высокая	Чрезвычайно высокая

Основные характеристики	Документальный видеокейс	Игровой видеокейс	Видеокейс, построенный на материале художественных фильмов	Видеокейсы, разработанные слушателями в учебных целях
6. Действия слушателя	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Наблюдает функционирование понятий в профессиональной деятельности другого человека</li> <li>• сам применяет их к анализу тех ситуаций, с которыми ему как будущему специалисту придется столкнуться в процессе своей профессиональной деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Наблюдает за очищенной, препарированной реальностью, подготовленной для предметного восприятия «нужных» преподавателю феноменов, существенных с позиции поставленной цели работы с видеокейсом, не отражающей всего многообразия различных сторон жизни и деятельности вовлеченных в нее объектов</li> <li>• Сам применяет понятия к анализу тех ситуаций, с которыми ему как будущему специалисту придется столкнуться в процессе своей профессиональной деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Наблюдает за воплощением в художественном фильме настоящей или вымышленной реальностью, подготовленной для предметного восприятия «нужных» преподавателю феноменов, существенных с позиции поставленной цели работы с видеокейсом, отражающей многообразие различных сторон жизни и деятельности вовлеченных в нее объектов</li> <li>• Сам применяет понятия к анализу тех ситуаций, с которыми ему как будущему специалисту придется столкнуться в процессе своей профессиональной деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Самостоятельно реализует в процессе создания видеокейса настоящую или вымышленную реальность, подготовленную слушателем для предметного восприятия «нужных» преподавателю феноменов, существенных с позиции поставленной цели работы с видеокейсом, отражающей многообразие различных сторон жизни и деятельности вовлеченных в нее объектов</li> <li>• Сам применяет понятия к анализу тех ситуаций, с которыми ему как будущему специалисту придется столкнуться в процессе своей профессиональной деятельности</li> </ul>
7. Направленность на включение каналов восприятия информации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Аудиальный</li> <li>• Визуальный</li> <li>• Кинестетический</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Аудиальный</li> <li>• Визуальный</li> <li>• Кинестетический</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Аудиальный</li> <li>• Визуальный</li> <li>• Кинестетический</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Логический</li> <li>• Аудиальный</li> <li>• Визуальный</li> <li>• Кинестетический</li> </ul>
8. Эмоциональная вовлеченность слушателя	Высокая	Очень высокая	Очень высокая	Чрезвычайно высокая
9. Степень выработки профессиональных компетенций слушателя	Высокая	Очень высокая	Очень высокая	Чрезвычайно высокая

Составлено авторами на основании различных источников [4; 5; 38–40 и др.]

Из таблицы 4 видно, что каждый метод имеет свои достоинства и недостатки, что позволяет комплексно использовать различные виды видеокейсов в учебном процессе. В то же время, все группы видеокейсов имеют и сходные черты. Например, по типу построения сюжета выделяют два основных вида: (1) описание проблемной ситуации (цель: анализ ситуации); (2) иллюстрация неправильной/правильной модели поведения (цель: выработка оптимальных решений) [38, с. 34].

Также необходимо отметить, что после глобальной пандемии Covid-19, во всем мире стали активно развиваться учебные игры и видеокейсы, реализуемые не только офлайн, но и в онлайн-режимах.

## 2. Анализ результатов офлайн и онлайн исследования.

### 2.1 Результаты комплексной диагностики контрольной и экспериментальной групп.

Считали необходимым последовательно рассмотреть результаты оценки объективных и субъективных показателей качества образовательного процесса.

#### А. Объективные показатели качества образовательного процесса.

Результаты комплексной диагностики контрольной и экспериментальной групп представлены в таблице 5.

Таблица 5

Показатели профессиональной подготовленности студентов,  
обучавшихся традиционным способом (КГ) и с применением педагогических технологий (ЭГ), чел.

	КГ, уровни				ЭГ, уровни			
	недопустимый	критический	допустимый	оптимальный	недопустимый	критический	допустимый	оптимальный
1. Показатели развития профессионально значимых качеств	1	1	1	1	0	1	2	2
2. Показатели развития профессиональной направленности	1	2	1	2	0	1	2	3
3. Показатели развития профессионального мышления.	1	1	2	2	0	0	2	3
4. Общая профессиональная подготовленность	3	4	4	5	0	2	6	8

Составлено авторами на основании полученных результатов офлайн опроса ( $n = 432$  чел.;  $\kappa_c = 0,85$ ;  $\kappa_k = 0,27$ )<sup>29</sup>

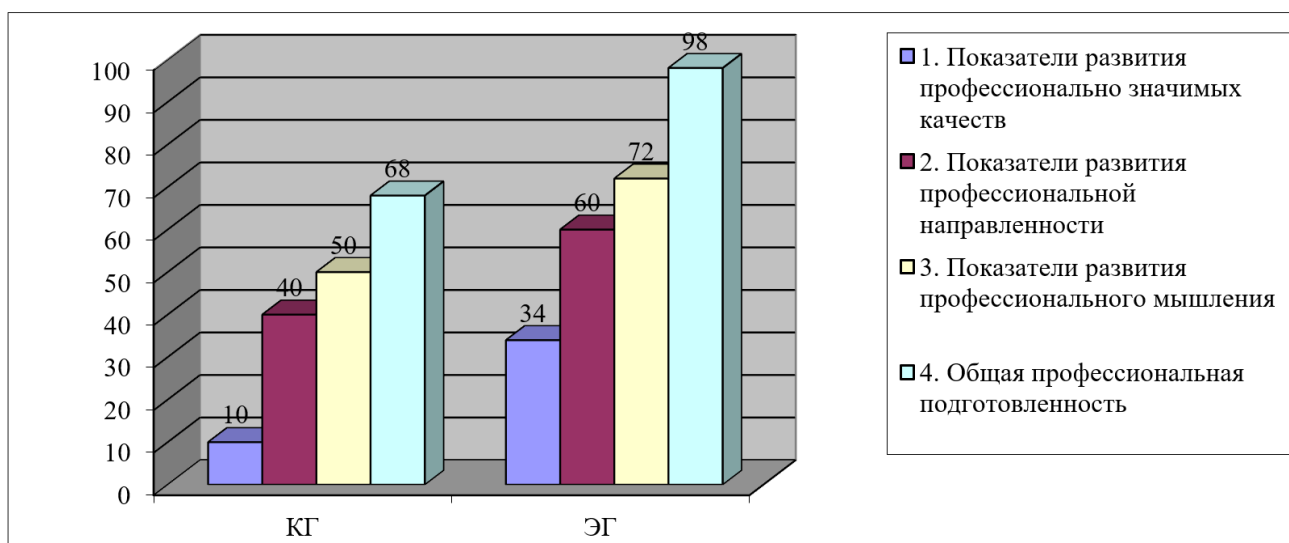
<sup>29</sup> Здесь и далее, условные обозначения:  $n$  — общее количество респондентов;  $\kappa_c$  — коэффициент конкордации, т.е. согласованности мнений преподавателя с мнением студентов;  $\kappa_k$  — корреляционный коэффициент Крамера.

Представленные в таблице 5 данные позволяют говорить о том, что использование педагогических технологий положительно влияет на профессиональные способности студентов. Так, при использовании педагогических технологий нивелируется группа студентов с недопустимым уровнем подготовленности студентов по всем четырем группам показателей, а уровень оптимально подготовленных студентов существенно возрастает.

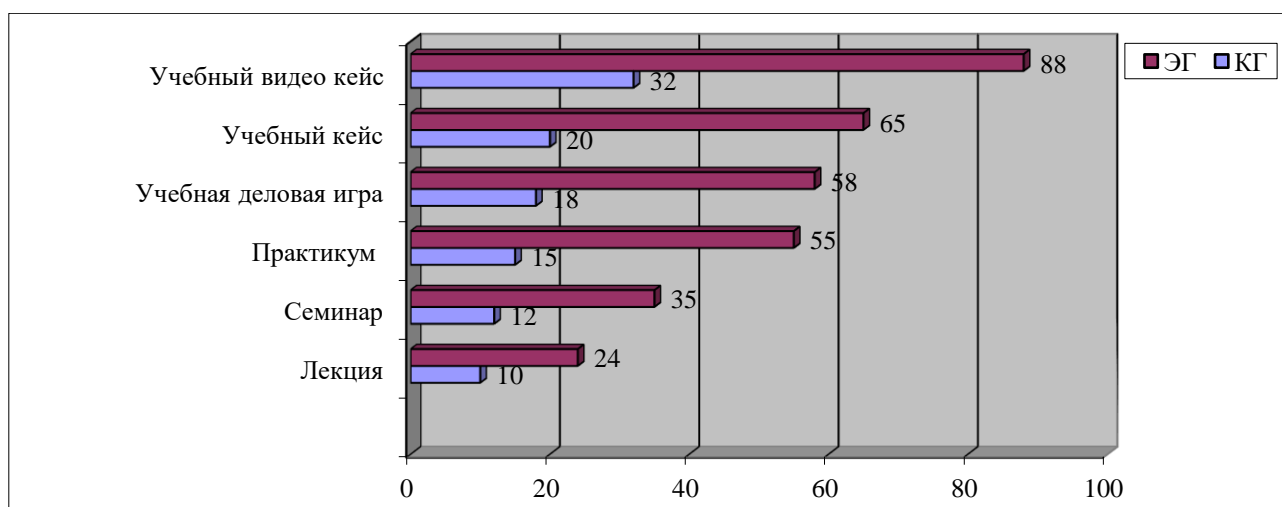
Таким образом, в процессе проведения экспериментальной работы было выявлено положительное влияние внедрения педагогических технологий (учебной деловой игры, учебного кейса и учебного видеокейса) на положительную динамику развития профессиональных способностей студентов.

*Б. Субъективные показатели качества образовательного процесса.*

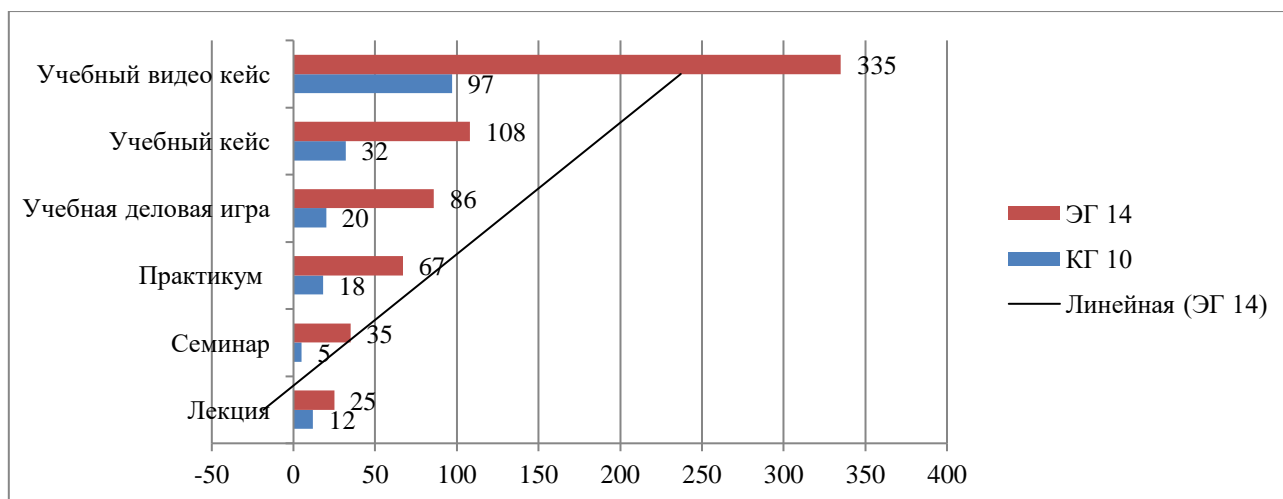
Исследование показало, что большинство студентов (85–100 %) высоко оценивают внедрение педагогических технологий (рис. 2–4).



**Рисунок 2.** Количество студентов, имеющих оптимальное значение профессиональной подготовленности студентов, обучавшихся традиционным способом (КГ) и с применением педагогических технологий (ЭГ), чел. (составлено авторами по результатам опроса ( $n = 432$  чел.;  $K_c = 0,85$ ;  $K_k = 0,27$ ))



**Рисунок 3.** Восприятие студентами эффективности традиционных занятий и занятий с использованием педагогических технологий, чел. (составлено авторами по результатам опроса ( $n = 432$  чел.;  $K_c = 0,91$ ;  $K_k = 0,22$ ))



**Рисунок 4.** Распределение ответов студентов на вопрос: «На каких занятиях Вы в большей степени проявляете творческой мышление и активность?», чел. (составлено авторами по результатам опроса ( $n = 432$  чел.;  $K_c = 0,90$ ;  $K_k = 0,21$ ))

Выявлено, что наибольшей эффективностью, по мнению студентов, обладают видеокейсы, поскольку все респонденты отметили исключительно высокий эффект от проведения занятия с использованием видеоматериалов (рис. 3). Аналогичные результаты получены и при ответе на вопрос о проявлении творческого мышления и активности студентов (рис. 4).

Таким образом, полученные нами результаты показывают, что реализация в учебном процессе педагогических технологий (учебной деловой игры, учебного кейса и учебного видеокейса) позволяет получить, с одной стороны, положительную динамику развития профессиональных способностей студентов, а с другой стороны, добиться повышения эффективности занятий и развития творческих способностей обучающихся.

## 2.2 Результаты онлайн исследования эффективности использования цифровых технологий в образовательном процессе в вузах.

Как показали данные опроса в Google.docs, студенческая молодежь одобряет использование цифровых технологий в системе высшего образования, поскольку свыше 70 % респондентов утверждает, что цифровые технологии позволяют повысить эффективность образовательного процесса (рис. 5).

Также представляют интерес ответы студентов на вопрос о том, что именно им больше всего нравится в процессе обучения в вузе, поскольку среди лидеров ответов находятся, те, которые представляют собой перечень положительных атрибутов, присущих современным образовательным технологиям, таким как учебные игры, кейсы и видеокейсы:

- получение практических навыков в профессии (43,5 %);
- возможность всестороннего развития (37,9 %);
- общение со сверстниками (36,8 %);
- развитие личных, творческих инновационных идей (30,1 %);
- интерактивные формы обучения (25,7 %);
- возможность работы в команде (25,2 %);
- проектное обучение (14,5 %) (рис. 6).



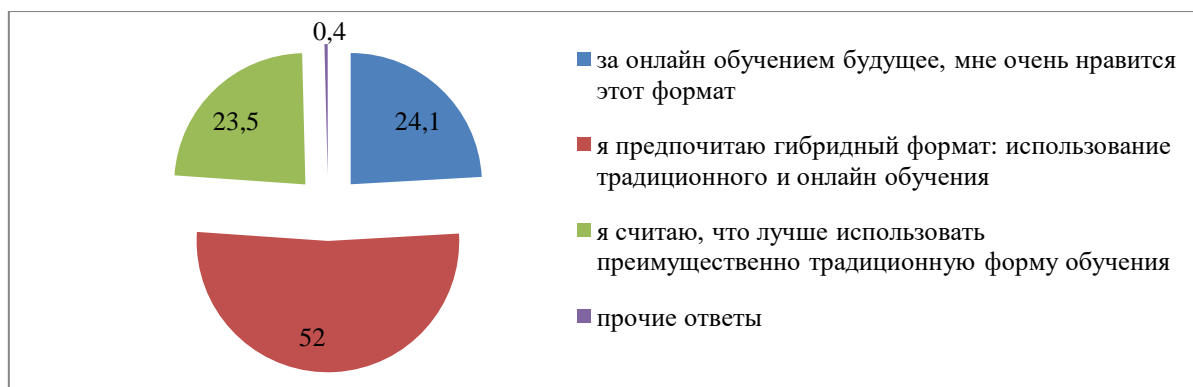


**Рисунок 5.** Распределение ответов студентов на вопрос: «Использование цифровых технологий в высшем образовании позволяет...», чел. (составлено авторами по результатам опроса ( $n = 906$  чел.;  $K_c = 0,88$ ;  $K_k = 0,20$ ))



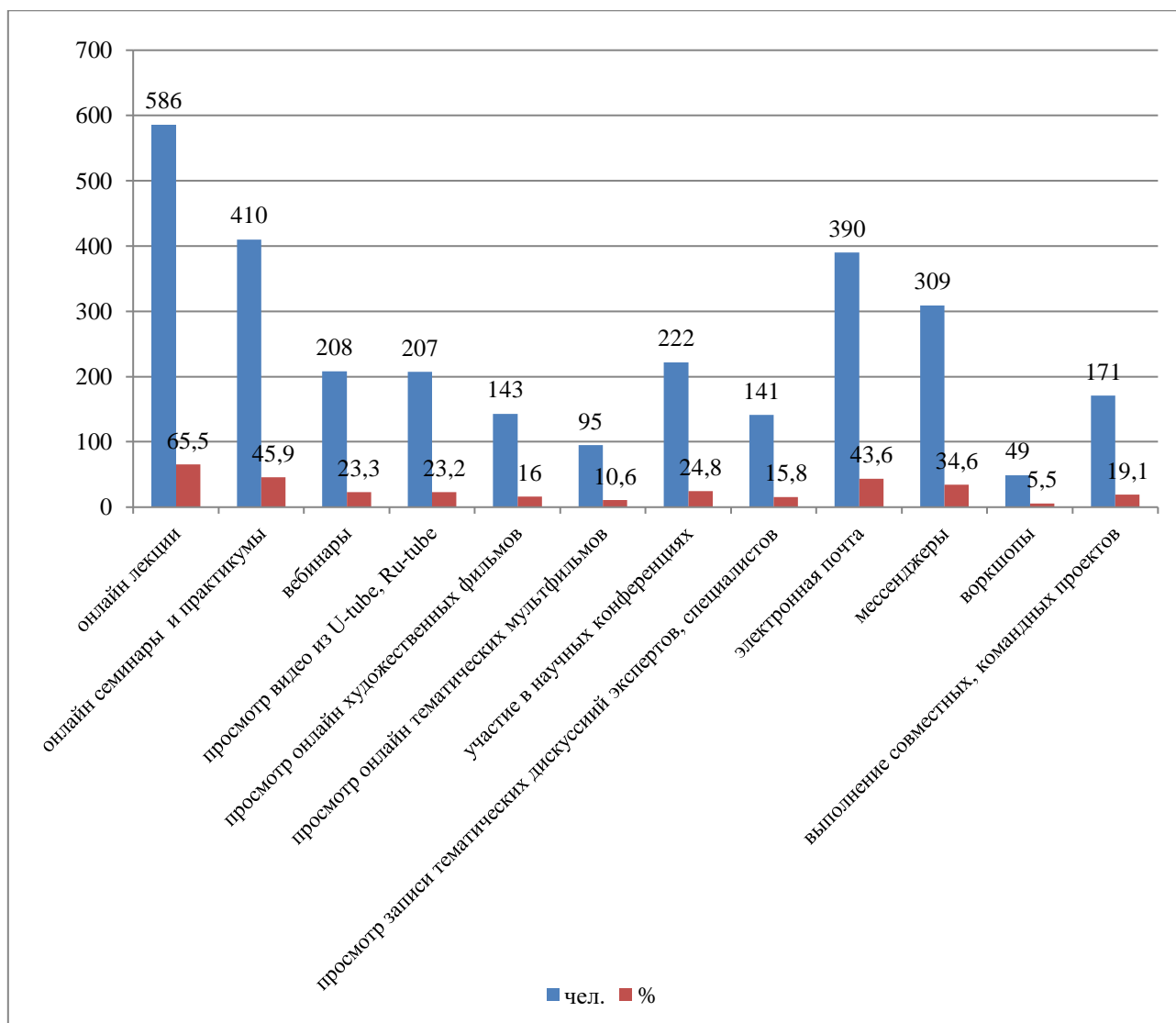
**Рисунок 6.** Распределение ответов студентов на вопрос: «Что именно Вам больше всего нравится в процессе обучения в вузе?», чел. (составлено авторами по результатам опроса ( $n = 906$  чел.;  $K_c = 0,89$ ;  $K_k = 0,22$ ))

По вопросу о том, как студенты относятся к дистанционному образованию, выявлено, что, не смотря на очевидные достоинства дистанта, большинство (52,0 %) утверждают, что гибридная форма им нравится больше (рис. 7).



**Рисунок 7.** Распределение ответов студентов на вопрос: «Как Вы относитесь к обучению в дистанционном формате?», % (составлено авторами по результатам опроса ( $n = 906$  чел.;  $K_c = 0,86$ ;  $K_k = 0,19$ ))

Ответы респондентов о том, какие именно инструменты дистанционного обучения применяются в образовательных учреждениях, представлены на рисунке 8.



**Рисунок 8.** Распределение ответов студентов на вопрос: «Какие инструменты дистанционного обучения применяются в процессе Вашего обучения?», %, составлено авторами по результатам опроса ( $n = 906$  чел.;  $K_c = 0,84$ ;  $K_k = 0,18$ )

При этом респонденты отмечают, что в дистанционном формате есть и свои плюсы:

1. Возможность учиться, не выходя из дома (71,5 % опрошенных).
2. Новизна в технологии обучения (28,2 %).
3. Работа в команде (25,0 %).
4. Онлайн просмотр видео и художественных фильмов (23,7 %).
5. Участие в коллективных дискуссиях (22,8 %) и т. п.

Также мы считали целесообразным задать серию вопросов, касающихся ключевых факторов ценностного выбора студентов в условиях цифровизации образования (табл. 6).

Таблица 6

**Ведущие факторы ценностного выбора студентов в условиях цифровизации образования**

Вопросы	Максимальное количество ответов	
	в натуральном выражении	в %
Влияет ли рейтинг (престиж, бренд) вуза на выбор программ обучения?	Да, безусловно, влияет	64,0 %
Как сильно влияет качество образовательных программ на их выбор студентами?	Да, влияет сильно	75,7 %
Какую онлайн платформу предпочитают студенты?	Microsoft Teams	48,8
	Zoom	46,1
Какую форму подачи онлайн курсов хотят студенты?	Презентации с видеороликами и фильмами	53,6
	Практические кейсы	38,4
Какие онлайн курсы готовы выбрать студенты для обучения?	Иностранные языки	43,8
	Информационные технологии (ИТ)	36,9
	Маркетинг, менеджмент	32,6
Какие из выбранных онлайн курсов готовы получать на платной основе?	Информационные технологии (ИТ)	44,2
	Иностранные языки	42,1
	Маркетинг, менеджмент	30,9

Составлено авторами на основании результатов опроса в Google docs и обработки в Statistica ( $n = 906$  чел.;  $K_c = 0,86$ ;  $K_k = 0,22$ )<sup>30</sup>

Из табл. 6 следует, что при выборе образовательных программ студенты обращают внимание на рейтинг (престиж, бренд) вуза и качество образовательных программ. При этом немаловажно в контексте нашего исследования, что, говоря о желаемой форме подачи онлайн курсов, студенты выбирают презентации с видеороликами и фильмами (53,6 % респондентов) и практические кейсы (38,4 %).

**Заключение**

Проведено исследование теоретико-методологических и практических аспектов применения современных образовательных технологий в обучении экономическим дисциплинам (на примере учебных игр и видеокейсов в онлайн и офлайн режимах).

Рассмотрены особенности учебных игр, кейсов и видеокейсов в системе педагогических технологий. Установлено, что современные педагогические технологии, использующие различные игры и кейсы позволяют выявлять и формировать ценности и культуру в процессе кросс-культурной коммуникации, а также в неформальной обстановке развивать творческие и когнитивные способности студентов.

<sup>30</sup> В вопросах допускалось несколько вариантов выбора.

Выявлена специфика применения педагогических технологий в процессе преподавания в вузе дисциплин по направлениям, связанным с экономикой и управлением. Показано, что научная школа в данной области находится в стадии своего активного формирования.

Авторами был проведен педагогический эксперимент в офлайне на основе авторской методики комплексной диагностики, включающей сочетание объективных и субъективных показателей качества образовательного процесса. Для проверки результата профессиональной подготовки студентов средствами педагогических технологий (учебная деловая игра, учебный кейс и учебный видеокейс) авторами была проведена экспериментальная работа, для чего были выбраны контрольная группа (КГ), где обучение проводилось традиционным способом, и экспериментальная группа (ЭГ) из студентов, обучающихся по различным экономическим направлениям в разных вузах города Екатеринбурга, где были применены на разных занятиях педагогические технологии (учебная деловая игра, учебный кейс и учебный видеокейс). По итогам педагогического эксперимента были оценены объективные и субъективные показатели качества образовательного процесса в КГ и ЭГ, показавшие очевидное преимущество использования педагогических технологий в учебном процессе.

Показано, что используемый диагностический комплекс на основе авторской методики, включающей сочетание объективных и субъективных показателей качества образовательного процесса, весьма эффективен, поскольку позволяет реализовать следующие основные задачи:

1. Сделать целенаправленным и гуманным процесс развития профессиональных способностей у студентов, поскольку используемые методы диагностики позволяют учитывать индивидуальные особенности студентов в учебном процессе.
2. Создать «командные» отношения в студенческой группе, и отношения сотрудничества и взаимопонимания у студентов и преподавателя, что положительно влияет на учебный процесс.
3. Расширить и реализовать воспитательно-образовательные задачи преподаваемой дисциплины в соответствии с возможностями выбранной педагогической технологии.
4. Выявить студентов с неразвитыми профессиональными способностями и осуществить соответствующую коррекционную работу.

Также авторами был проведен массовый опрос в онлайн, в Google.docs, касающийся эффективности использования цифровых технологий в образовательном процессе в вузах.

Выявлено, что студенческая молодежь одобряет использование цифровых технологий в системе высшего образования, поскольку свыше 70 % респондентов утверждает, что цифровые технологии позволяют повысить эффективность образовательного процесса.

Также представляют интерес ответы студентов на вопрос о том, что именно им больше всего нравится в процессе обучения в вузе, поскольку среди лидеров ответов находятся, те, которые представляют собой перечень положительных атрибутов, присущих современным образовательным технологиям, таким как учебные игры, кейсы и видеокейсы, а именно:

- получение практических навыков в профессии (43,5 %);
- возможность всестороннего развития (37,9 %);
- общение со сверстниками (36,8 %);
- развитие личных, творческих инновационных идей (30,1 %);
- интерактивные формы обучения (25,7 %);

- возможность работы в команде (25,2 %);
- проектное обучение (14,5 %) (рис. 6).

По вопросу о том, как студенты относятся к дистанционному образованию, выявлено, что у дистанционном формата есть и свои плюсы:

1. Возможность учиться, не выходя из дома (71,5 % опрошенных).
2. Новизна в технологии обучения (28,2 %).
3. Работа в команде (25,0 %).
4. Онлайн просмотр видео и художественных фильмов (23,7 %).
5. Участие в коллективных дискуссиях (22,8 %) и т. п.

Немаловажно и то, что большинство (52,0 %) утверждают, что гибридная форма обучения им нравится больше.

Говоря о ключевых факторах ценностного выбора студентами в условиях цифровизации образования, установлено, что при выборе образовательных программ студенты обращают внимание на рейтинг (престиж, бренд) вуза и качество образовательных программ. При этом важно, что желаемой формой подачи онлайн курсов для студентов являются презентации с видеороликами и фильмами (53,6 % респондентов) и практические кейсы (38,4 %).

Полученные нами данные могут быть полезны при разработке педагогических технологий, образовательных программ, курсов, а также при выработке решений, связанных с вузовским бюджетированием и выбором оптимальных направлений цифровых образовательных технологий (EdTech).

## ЛИТЕРАТУРА

1. Высшее образование и рынок труда в цифровой экономике: развитие математических методов и средств исследования сложных экономических систем. Научная монография: Коллектив авторов под общей и научной редакцией д.э.н., к.т.н., проф. Г.В. Астратовой / Астратова Г.В., Бедрина Е.Б., Ларионова В.А., [и др.] — Екатеринбург: УрФУ, 2021. — М.: Издательство «Перо», 2021. — 342 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=47146122> (дата обращения: 11.05.2023).
2. Эффекты коронакризиса и новых экономических санкций в цифровой экономике: высшее образование и рынок труда: монография / Г.В. Астратова, Е.Б. Бедрина, В.В. Климук [и др.] / под общ. ред. проф. Г.В. Астратовой; М-во науки и высшего образования Рос. Федерации, Урал. Федерал. ун-т. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2022. — 310 с.
3. Берн Эрик. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений. — М.: Наука, 1975. — 74 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://vshp.pro/wp-content/uploads/2020/02/Bern-E.-Igrы-v-kotorye-igrayut-lyudi.pdf> (дата обращения: 12.22.2003).
4. Герлах И.В. Игрофикация и педагогические профессии будущего // Norwegian Journal of Development of the International Science. 2020. № 39-4. С. 7–10. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-i-pedagogicheskie-professii-budushego> (дата обращения: 02.08.2023).



5. Кларин М.В. Инновационные модели обучения: Исследование мирового опыта. Монография. — М.: Луч, 2016. — 640 с.
6. Караваев Н.Л. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде: [монография] / Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева. — Киров: Вятский государственный университет, 2019. — 105 с.
7. Петрусинский В.В. Игры — обучение, тренинг, досуг. — М. Новая школа, 1994. — 64 с.
8. Brull S., Finlayson S. Importance of Gamification in Increasing Learning // The Journal of Continuing Education in Nursing. 2016. V. 47, № 8, p. 372–375. DOI: 10.3928/00220124-20160715-09 [Electronic resource]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/305740347\\_Importance\\_of\\_Gamification\\_in\\_Increasing\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/305740347_Importance_of_Gamification_in_Increasing_Learning) (date of access: 01.08.2023).
9. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. — Hoboken, N.J: Wiley, 2010. — 220 p.
10. Sheldon L. The multiplayer classroom: designing coursework as a game. — Australia; Boston, Mass: Course Technology / Cengage Learning. March 2020. — 284 p. DOI: 10.1201/9780429285035.
11. Нагаева И.А., Кузнецов И.А. Гибридное обучение как потенциал современного образовательного процесса // Отечественная и зарубежная педагогика. 2022. № 3. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gibridnoe-obuchenie-kak-potentsial-sovremennogo-obrazovatel'nogo-protsesssa> (дата обращения: 04.08.2023).
12. Рудинский И.Д., Давыдов А.В. Гибридные образовательные технологии: анализ возможностей и перспективы применения // Вестник науки и образования Северо-Запада России. 2021. Т. 7, № 1. С. 1–9 [Электронный ресурс]. URL: <http://vestnik-nauki.ru/wp-content/uploads/2021/02/2021-N1-Rudinsky-Davydov.pdf> (дата обращения: 21.08.2023).
13. Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M.L. & García-Peñalvo, F.J. From massive access to cooperation: lessons learned and proven results of a hybrid xMOOC/cMOOC pedagogical approach to MOOCs // International Journal of Educational Technology in Higher Education. 2016. V. 24, № 13, P. 1–13. DOI: 10.1186/s41239-016-0024-z.
14. Koehler M.J., & Mishra P. What is technological pedagogical content knowledge? // Contemporary Issues in Technology and Teacher Education. 2009. V. 9. № 1, P. 60–70. [Electronic resource]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/241616400\\_What\\_Is\\_Technological\\_Pedagogical\\_Content\\_Knowledge](https://www.researchgate.net/publication/241616400_What_Is_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge) (date of access: 21.08.2023).
15. Astratova G.V., Beleeva I.D. Problems of cross-cultural communication in the context of modern linguistic technologies of higher education // World of Science. Pedagogy and psychology. V. 9. № 6, P. 1–21. [Electronic resource]. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/03PDMN621.pdf>. (date of access: 01.02.2022).
16. Елисеев О.П. Практикум по психологии личности. — СПб, 2003. — 450 с.
17. Красилов О.В. Особенности применения имитационных игр в профессиональной подготовке курсантов юридических институтов МВД России // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2007. № 4(6). 2007. С. 41–47.

18. Фоминых М.В. Игровое моделирование в процессе развития педагогических способностей студентов (из опыта работы в высшей школе) // Интеграция образования. 2011. № 1. С. 102–107. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoe-modelirovanie-v-protssesse-razvitiya-pedagogicheskikh-sposobnostey-studentov-iz-opyta-raboty-v-vysshey-shkole-1> (дата обращения: 04.08.2023).
19. Астратова Г.В., Латыпова Л.В., Шапошников В.А. и др. Квалиметрия: методы количественного оценивания качества различных объектов. / Под общей и научной редакцией д.э.н., проф. Г.В. Астратовой. — Сургут. Изд-во СурГПУ, 2013. — 135 с.
20. Юнов С.В., Юнова Н.Н. Технология обработки данных педагогического эксперимента // Образовательные технологии. 2011. № 3. С. 111–116.
21. Паниотто В.И., Максименко В.С. Количественные методы в социологических исследованиях. — Киев: Наукова Думка, 1982. — 272 с.
22. Кокрен У. Методы выборочного исследования. — М.: Статистика, 1976. — 440 с.
23. Сайтбаева Э.Р. Компьютерный вариант дистантной лекции по психолого-педагогическому блоку для учителей общеобразовательных предметов. 1996. [Электронный ресурс]. URL: [http://bank.orenipk.ru/Text/t10\\_225.htm](http://bank.orenipk.ru/Text/t10_225.htm) (дата обращения: 13.05.2016).
24. Aguaded Gómez J.I. The MOOC Revolution: A New Form of Education from the Technological Paradigm? // Comunicar. 2013. № 41, P. 7–8. DOI: 10.3916/C41-2013-a1.
25. Шадриков В.Д. Готовность детей к обучению // Психология деятельности и способности человека. — М.: Логос, 1996. — 320 с.
26. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала. — СПб: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. — 536 с.
27. Лобов В.Н. Военная хитрость в истории войн. — М.: Воениздат, 1988. — 192 с.
28. Сковородкин М.Д. Тактика как составная часть военного искусства (Тактика как научная теория). — М.: Воениздат, 1956. — 96 с.
29. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. — Рига: Авотс, 1989. — 304 с.
30. Shermerborn John R., Jr. Management for Productivity / 4-th ed. New York: John Willey & Sons, Inc., 1992. — 800 с.
31. Сенашенко В.С., Марушина М.К. Деловая игра в корпоративном обучении как эффективный метод развития компетенций руководителей // Современное образование. 2018. № 3. С. 94–107. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-v-korporativnom-obuchenii-kak-effektivnyy-metod-razvitiya-kompetentsiy-rukovoditeley> (дата обращения: 05.08.2023).
32. Репринцева Е.В. Деловая игра «емкость рынка» как метод интерактивного изучения дисциплины «маркетинг» // Карельский научный журнал. 2017. Т. 3. № 20. С. 61–64. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-emkost-rynka-kak-metod-interaktivnogo-izucheniya-distsipliny-marketing> (дата обращения: 05.08.2023).

33. Алексеев А.А., Дягилева Н.В. Игровое моделирование процесса принятия маркетинговых решений с использованием ПЭВМ // Интернет-проект «Энциклопедия маркетинга». 26.02.1998. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.marketing.spb.ru/read/m2/001.htm> (дата обращения: 06.07.2023).
34. Давыдова А.В., Смолькова Л.Г. Деловая игра как метод активного обучения студентов старших курсов медицинского ВУЗа // Байкальский медицинский журнал. 2010. № 7. С. 25–27. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-metod-aktivnogo-obucheniya-studentov-starshih-kursov-meditsinskogo-vuza> (дата обращения: 25.07.2023).
35. Белоусова Н.Д. Использование кейс-метода при обучении студентов дисциплине инженерная графика. [Интернет-ресурс] / Н.Д. Белоусова. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/103801/>. Дата обращения: 18.12.2014.
36. Попова С.Ю., Пронина Е.В. Кейс-стади: принципы создания и использования. — Тверь: Изд-во «СКФ-офис», 2015. — 114 с. Серия «Технологии работы с молодежью».
37. Власова Н.В. Современные образовательные технологии в контексте новых федеральных государственных образовательных стандартов // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. (Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). — СПб.: Реноме, 2012. С. 278–280.
38. Филиппенко А.П. Использование учебных видеокейсов для формирования компетенций студентов // Совет ректоров. 2012. № 2. С. 34–39.
39. Кабанов К.В. Методические возможности использования художественных фильмов в преподавании социальной психологии // Психология в вузе. 2012. № 1. С. 50–69.
40. Гвоздецкая И.В. Использование метода видео кейса в формировании профессиональных компетенций будущих управленцев // Обучение и воспитание: методики и практика. 2015. № 21. С. 1–9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-metoda-video-keysa-v-formirovanii-professionalnyh-kompetentsiy-buduschih-upravlentsev> (дата обращения: 01.08.2023).

### **Astratova Galina Vladimirovna**

Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin, Yekaterinburg, Russia  
Uralsky Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russian Federation, Yekaterinburg, Russia  
E-mail: galina\_28@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3579-4440>

RSCI: [https://www.elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=263754](https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=263754)

WoS: <https://www.webofscience.com/wos/author/rid/C-3514-2015>

### **Zhuravleva Natalia Mikhailovna**

Uralsky Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russian Federation, Yekaterinburg, Russia  
E-mail: zhuravlevanm2016@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4218-8772>

RSCI: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=860560](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=860560)

### **Selina Natalia Evgenievna**

Secondary school number 30, Yekaterinburg, Russia  
E-mail: selina-nata@mail.ru

## **Application modern educational technologies in teaching economic disciplines (using the example of educational games and video cases in online and offline modes)**

**Abstract.** A study of the stated issues was conducted in three stages: (1) the study of theoretical and methodological aspects of the application of modern educational technologies in teaching economic disciplines (on the example of educational games and video games in online and offline modes); (2) the offline implementation of a pedagogical experiment based on the author's methodology of complex diagnostics, including a combination of objective and subjective indicators of the educational process quality, in the period 2017–2022 among students of a number of universities of Yekaterinburg; (3) conducting a mass online survey in the period of May — June 2023 among Russian university students, with approximately equal gender distribution. Data processing was carried out on the basis of Google docs, Microsoft Excel, Statistica.

The theoretical aspects and specifics of the use of educational games, cases and video cases in the system of pedagogical technologies are considered. It is shown that games and cases make it possible to identify and form values and culture in the process of cross-cultural communication, as well as to develop students' creative and cognitive abilities in an informal setting. The specifics of the use of pedagogical technologies in the process of teaching disciplines in areas related to economics and management at the university are revealed. It is shown that the scientific school in this field is at the stage of its active formation.

When conducting a pedagogical experiment to test the result of professional training of students by means of pedagogical technologies (educational business game, educational case and educational video case), the authors selected a control group (CG), where training was conducted in the traditional way, and an experimental group (EG) of students studying in various economic fields in different universities of the city of Yekaterinburg, where there were pedagogical technologies have been applied in various classes (author's educational business game, educational case and educational video case). According to the results of the pedagogical experiment, objective and subjective indicators of the quality of the educational process in CG and EG were evaluated, which showed the obvious advantage of using pedagogical technologies in the educational process.

A massive survey in Google.docs showed that students approve of the use of digital technologies in higher education, as over 70 % of respondents claim that digital technologies can improve the efficiency of the educational process.

It is revealed that students like the most in the process of studying at the university those features that are also inherent in modern educational technologies (educational games, cases and video cases): obtaining practical skills in the profession (43.5 %); the possibility of comprehensive development (37.9 %); communication with peers (36.8 %); development of personal, creative innovative ideas (30.1 %); interactive forms of learning (25.7 %); the opportunity to work in a team (25.2 %); project training (14.5 %).

It is shown that students have a positive attitude to distance education, which has a number of advantages: (1) the opportunity to study without leaving home (71.5 % of respondents); (2) novelty in learning technology (28.2 %); (3) teamwork (25.0 %); (4) online viewing of videos and feature films (23.7 %); (5) participation in collective discussions (22.8 %). At the same time, the majority (52.0 %) claim that they like the hybrid form of education more.

It is established that when choosing educational programs, students pay attention to the rating (prestige, brand) of the university and the quality of educational programs. At the same time, the desired form of online courses for students are presentations with videos and films (53.6 % of respondents) and practical cases (38.4 %).

The data obtained by the authors can be useful in the development of pedagogical technologies, educational programs, courses, as well as in the development of solutions related to university budgeting and the choice of optimal directions of digital educational technologies (EdTech).

**Keywords:** higher education; digital technologies; digitalization of education; distance education; educational technologies; EdTech; pedagogical experiment; educational games; video cases; game practice; economic disciplines