



УДК 378.14

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ПРОВЕДЕНИЯ
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
ВУЗА

Ключко О.И.

*доктор философских наук, профессор департамента психологии
ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»*

г. Москва

olga-klioutchko@yandex.ru

Цаплина О.В.

*кандидат педагогических наук, доцент департамента психологии,
ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»*

г. Москва

tsaplinao@mgpu.ru

Захарова С.А.

*магистр педагогики, руководитель кружков «Математика» и «Русский язык»,
Некоммерческое партнерство Клуб детского развития «Лидер»*

г. Москва

zakharovasa@mgpu.ru

Аннотация. В статье представлен проект апробации игровой формы промежуточной аттестации на примере модульного экзамена в педагогическом вузе. Проблематизируется эффективность широко используемых форм промежуточной аттестации в высшем учебном заведении, систематизированы критерии оценки эффективности данных форм, а также достоинства и недостатки традиционных форм аттестации – ответа по билетам, кейса, проекта. Игровой формат проведения промежуточной аттестации предлагается как возможный способ

устранения недостатков традиционных форм, прежде всего плагиата и списывания, низкого уровня вовлеченности, высокого уровня тревожности студентов. Раскрываются возможности игрофикации в образовании, описана логика разработки игровой технологии как формы проведения модульного экзамена в магистратуре «Интеллектуальные игры» Московского городского педагогического университета. Приведены примеры заданий каждого тура – вопросов, кейсов, групповых заданий. Представлены результаты экспертной оценки игровой формы проведения модульного экзамена членами экзаменационной комиссии, а также оценки формы экзамена студентами, принимавшими участие в проекте, посредством использования единой системы критериев – уровень психологического комфорта, уровень вовлеченности в ход экзамена, соблюдение временного регламента. Результаты проекта указывают на соответствие игровой формы требованиям, предъявляемым к проведению промежуточной аттестации.

Ключевые слова: промежуточная аттестация, игра, игрофикация, игровая технология, вуз, студенты, экзамены.

APPLYING GAME TECHNOLOGY IN THE PROCESS OF INTERIM
ASSESSMENT OF TEACHER TRAINING STUDENTS

Klyuchko O.I.

Doctor of Philosophy, Professor at the Department of Psychology,

Moscow City University

Moscow

olga-klioutchko@yandex.ru

Tsaplina O.V.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department

of Psychology,

Moscow City University

Moscow

tsaplinao@mgpu.ru

Zakharova S.A.

Master of Pedagogical Education,

Leader of "Mathematics" and "Russian Language" clubs,

Non-Commercial Partnership,

Children's Development Club "Lider"

Moscow

zakharovasa@mgpu.ru

Annotation: *The article presents a project to test the game form of intermediate certification using the example of a modular exam at a pedagogical university. The effectiveness of widely used forms of intermediate certification in a higher educational institution is problematized, criteria for assessing the effectiveness of these forms are systematized, as well as the advantages and disadvantages of traditional forms of certification – ticket response, case, project. The game format for conducting intermediate certification is proposed as a possible way to eliminate the shortcomings of traditional forms, primarily plagiarism and cheating, low levels of involvement, and high levels of student anxiety. The possibilities of gamification in education are revealed, the logic of developing gaming technology as a form of conducting a modular exam in the master's program “Intellectual Games” of the Moscow City Pedagogical University is described. Examples of tasks for each round are given – questions, cases, group assignments. The results of an expert assessment of the game form of conducting a modular exam by members of the examination committee, as well as an assessment of the exam form by students who took part in the project, are presented through the use of a unified system of criteria – level of psychological comfort, level of involvement in the exam, compliance with time regulations. The results of the project indicate that the game form meets the requirements for intermediate certification.*

Keywords: *intermediate certification, game, gamification, gaming technology, university, students, exam.*

Введение

В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» указано, что освоение образовательной программы, в том числе отдельной части или всего объема учебного предмета, курса, дисциплины (модуля) образовательной программы, сопровождается промежуточной аттестацией обучающихся (Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273). Вузам предоставлена возможность самостоятельно выбирать формы промежуточной аттестации при соблюдении главного требования – возможности эффективно оценить образовательные результаты учащихся. Обзор литературы и документов о промежуточной аттестации позволили нам выявить наиболее часто применяемые критерии оценки эффективности формы аттестации.

1. Соответствие формы промежуточной аттестации целям обучения и учебному плану. Целью промежуточной аттестации является оценка образовательных результатов по дисциплинам и модулям, следовательно, форма аттестации должна также отвечать данным целям.

2. Оценка знаний, умений, компетенций студентов в соответствии с образовательной программой и ее содержанием. Система оценивания должна давать возможность определить, насколько успешно усвоен тот или иной учебный материал, сформированы те или иные компетенции, другими словами – возможность сверить достигнутый учащимся уровень с определенным минимумом требований, заложенным в тот или иной учебный курс. При этом представляется целесообразным брать за точку отсчета именно обязательный минимум, поскольку лишь он может быть более или менее четко определен (Карпушкина, Конева, 2016).

3. Своевременность проведения промежуточной аттестации, чтобы студенты могли получить обратную связь и внести необходимые коррективы в свою учебную деятельность. К примеру, согласно Положению о промежуточной аттестации МГПУ, расписание сессии составляется согласно календарному плану соответствующей образовательной программы и доводится до сведения преподавателей и студентов не позднее, чем за 2 недели

до начала сессии. При составлении расписания сессии обязательно учитывается трудоемкость контрольных мероприятий промежуточной аттестации (Ершова, Енькова, 2018).

4. Учет индивидуальных особенностей студентов, таких как их уровень подготовки, интересы и способности, тревожность. В результате исследований было выявлено, что большинство студентов испытывают высокий уровень ситуативной тревожности в период адаптации и экзаменационной сессии. Вероятной причиной такого состояния могут быть эмоционально-психические нагрузки, связанные с предстоящими экзаменами.

Постановка проблемы

Мы провели опрос преподавателей высшей школы, чтобы узнать, какие формы промежуточной аттестации – зачетов и экзаменов – они сегодня используют чаще. В опросе приняли участие 20 преподавателей МГПУ в возрасте от 35 до 65 лет со средним стажем работы в вузе – 20 лет. Опрос показал следующие результаты (рис. 1).



Рисунок 1. Частота использования различных форм зачета (экзамена)

Результаты опроса показали, что наиболее популярной формой промежуточной аттестации является решение кейсов (от англ. case – «обстоятельства, реальный случай, ситуация»). Данная форма на экзамене

позволяет студентам применить свои знания и умения в конкретной ситуации, чтобы реализовать контекстный подход в обучении. Кроме того, кейсы на экзамене могут сделать процесс более интересным для студентов, способствуют развитию критического мышления и аналитических навыков. Однако у данного метода есть и недостатки: значительные временные и организационные затраты на разработку кейсов, сложности в отборе теоретического и практического материала для кейсов (Буранова, 2020), а также сложности в понимании студентами критериев оценивания интерпретации и решения кейса.

Еще одной популярной формой промежуточной аттестации стал, по данным опроса, проект. Данная форма отлично позволяет студентам продемонстрировать свои образовательные результаты, а также снизить уровень стресса во время зачета (экзамена), так как студенты представляют результаты своей работы (программу, конспект или иной продукт), над которой у них была возможность спокойно и вдумчиво поработать. Однако наша практика показывает, что во многих случаях проекты остаются нереализованными, например, разработанные конспекты уроков или мероприятий не апробированы и существуют лишь на бумаге.

По-прежнему широко распространена традиционная форма промежуточной аттестации – экзамен по билетам с вопросами. Форма хорошо знакомая и понятная большинству, студенты имеют возможность заранее ознакомиться с вопросами и подготовиться. Казалось бы, такая форма позволяет хорошо оценить знания и способность учащегося к диалогу, дискуссии. Однако современные технологии, повысив доступ к информации, одновременно чрезвычайно увеличили вероятность плагиата в студенческих работах и списывания на экзаменах, что обозначается рядом авторов как глобальная проблема образования (Шмелева, 2022; Полякова, 2023). Мы предложили преподавателям оценить по пятибалльной шкале, насколько распространенной является проблема списывания и плагиата на зачетах и экзаменах. Результаты представлены на рисунке 2.

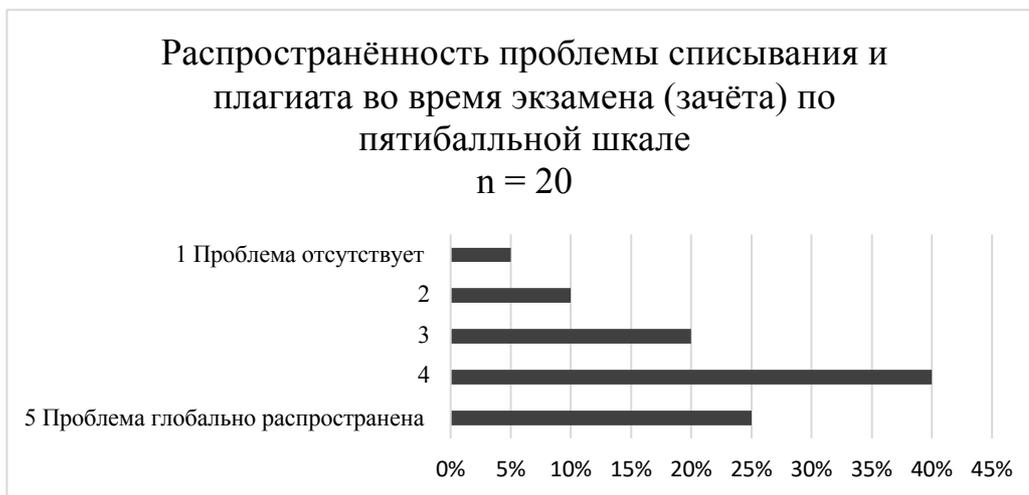


Рисунок 2. Распространённость проблемы списывания и плагиата во время экзамена (зачета) по пятибалльной шкале

Очевидно, что проблема списывания на зачетах и экзаменах подтверждается большинством преподавателей.

Невозможно игнорировать психологические сложности проведения аттестации, например, хорошо известно, что уровень тревожности у студентов во время сессии повышается (Поставнева и др., 2023). Мы попросили студентов МГПУ оценить уровень стресса, который они испытывают на этапе подготовке к сессии и на самом зачете (экзамене). Результаты показали, что промежуточная аттестация – это стрессогенная ситуация для большинства студентов (рис. 3).



Рисунок 3. Уровень тревожности студентов во время промежуточной аттестации (n = 46)

У части студентов непосредственно во время экзамена (зачета) уровень стресса вырастает. С нашей точки зрения, такая ситуация усугубляется низкой активностью студентов в процессе зачета (экзамена). Наш опрос показал, что и преподаватели отмечают низкую вовлеченность студентов в процесс проведения зачета (экзамена). 70 % преподавателей отмечают, что в процессе зачета (экзамена), как правило, один студент либо несколько студентов при групповом проекте отвечают, остальные ждут своей очереди или просто слушают. Опрос среди студентов показал аналогичный результат. Более 70 % студентов отметили, что в большинстве случаев просто отвечают в свою очередь, а остальное время просто ждут остальных.

Вопросы исследования

Таким образом, традиционные формы проведения промежуточной аттестации имеют как очевидные достоинства, так и существенные недостатки, а потому вузы находятся в процессе постоянного поиска и апробации образовательных инноваций. К примеру, в МГПУ разработано единое содержание и универсальный формат общего для всех педагогических направлений подготовки модуля «Психолого-педагогический» (Геворкян, Савенков, 2023). Интересен опыт сотрудников лаборатории проектирования деятельностного содержания образования Института системных проектов МГПУ Т. Мысиной и А. Агапова, которые разработали деятельностный экзамен под руководством В.И. Львовского в рамках программы «Тренер-технолог деятельностных образовательных практик». В частности, ими было проведено несколько игр, спроектированных и проведенных самими участниками экзамена (Мысина, Агапова, 2020). Игра позволила проверить уровень усвоения ключевых понятий, деятельностный же формат позволил студентам продемонстрировать усвоенные компетенции.

К подобному же формату промежуточной аттестации можно отнести пример зачета по элективному модулю «Теория и практика гендерного подхода в образовании» в формате деловой игры, разработанный под руководством профессора О.И. Ключко (Захарова, Ключко, 2022). Студенты, представляя

итоговый проект, на протяжении всего зачета занимали разные игровые позиции (родителя, учащегося, администрации школы), что позволяло оценить разработанные проекты с разных точек зрения и снизить уровень тревожности у студентов, активно вовлекая всех обучающихся в процесс зачета.

Преимущества использования игр в образовательном процессе очевидны. Во-первых, они помогают студентам лучше усваивать материал и запоминать его на долгое время, поскольку игра всегда эмоционально окрашена и имитирует реальную деятельность. Во-вторых, игры способствуют развитию презентационных и коммуникативных навыков, а также умения работать в команде. В-третьих, они могут помочь формировать ценностные ориентации и развивать личностные качества, такие как ответственность, терпимость, уважение к другим и честность. В-четвертых, игры могут повысить мотивацию участников к обучению и заинтересованность в освоении новых тем. С нашей точки зрения, применение игровых технологий не ограничивается обучающими и развивающими задачами, они могут быть эффективно использованы для оценки результатов обучения.

Цель исследования

Цель нашей статьи – описать опыт разработки и апробации игровой технологии в процессе проведения промежуточной аттестации на примере экзамена по модулю «Интеллектуальные игры в образовательном процессе» в формате интеллектуальной игры для магистрантов 2 курса, который был реализован в институте педагогики и психологии образования МГПУ в 2023 году.

В разработке проекта игрового формата мы опирались на концепцию игрофикации в образовании К.М. Каппа (Kapp, 2012) и структуру игровой технологии, описанную О.В. Цаплиной (Цаплина, 2022). К.М. Капп определял игрофикацию как процесс применения игровых элементов и механик в не игровых контекстах, таких как бизнес, образование, здравоохранение и т. д. Основные идеи Каппа заключаются в том, что игрофикация способствует более эффективному усвоению знаний разных типов – декларативных,

концептуальных и процедурных, игроков мотивируют любопытство, фантазия, удовольствие от преодоления трудностей и желание контролировать ситуацию. Внутренняя мотивация (участие в игровом процессе) оказывается более сильной, чем внешняя (заработанные очки), а наиболее эффективные игры используют оба типа мотивации, этапные поощрения лучше мотивируют игрока, чем награда за завершение всего задания. Опытный игропрактик И. Нефедьев дополняет это понимание и определяет игрофикацию как введение дополнительных игровых правил в существующий контекст (Нефедьев, 2019). Ориентируясь на данные идеи, мы внедрили в процедуру промежуточной аттестации по модулю такие игровые элементы, как номинация и вес вопроса, переход хода, игровые роли.

В планировании игровых форм промежуточной аттестации мы использовали элементы структуры игровой технологии, описанные О.В. Цаплиной: постановка цели, планирование, реализация идеи, диагностика и анализ результатов. На этапе целеполагания мы сформулировали цель проекта: разработать и апробировать игровые формы проведения промежуточной аттестации для студентов вуза. Далее этап проектирования, в ходе которого были разработаны задания и процедуры экзамена. Реализация проекта проходила в ходе сессии у 2 курса магистратуры «Интеллектуальные игры» МГПУ. Диагностика и анализ результатов осуществлялся через рефлексию формы экзамена студентами и экспертную оценку преподавательским составом модуля.

Технологии применения игровых форм промежуточной аттестации в первую очередь основываются на педагогической цели промежуточной аттестации, а именно: осуществляют контроль за выполнением обучающимися учебного плана, проводят поэтапное оценивание сформированности результатов обучения по образовательной программе, а также формирование статистической информации для совершенствования образовательной деятельности университета.

Целью нашего экзамена являлась проверка уровня овладения студентами

профессиональными компетенциями в области проектирования, моделирования и управления игровой деятельностью в образовательном пространстве, а также проверка уровня сформированности психолого-педагогических знаний о специфике и развивающем потенциале игры, о закономерностях ее становления и развития. Экзамен сдавали девять студентов, им заранее были даны для подготовки теоретические вопросы и практическое задание: подготовить и представить систему игр, развивающих интеллектуальные и исследовательские способности обучающихся.

Для проверки знаний студентов была выбрана форма викторины в стиле интеллектуальной телевизионной игры «Своя игра». Для мультимедийного сопровождения нами была разработана интерактивная презентация в формате PowerPoint. Также были использованы номерки для жеребьевки и номера команд для третьего тура. Игра состояла из трех туров. Первый тур позволял студентам набрать до 60 баллов. Во втором и третьем туре студенты имели возможность получить еще по 20 баллов. До 10 баллов студенты могли дополнительно получить за активность и высокие результаты в дисциплинах модуля. Существующая в МГПУ система балльно-рейтинговой оценки позволяет перевести накопленные и игре баллы в отметку на экзамене (0–50 баллов – «неудовлетворительно», 51–65 баллов – «удовлетворительно», 66–80 баллов – «хорошо», 81–100 баллов – «отлично»).

Для первого тура на основе теоретического материала дисциплин модуля были составлены вопросы викторины так, чтобы ответы на эти вопросы были однозначные (да / нет, верно / неверно, назвать термин или имя исследователя и т. п.). В зависимости от сложности вопроса ответ давал участнику от 10 до 20 баллов. За первый тур каждый участник очереди мог выбрать три вопроса разного веса. Участники выбирали вопросы по очереди в режиме нон-стоп. Если участник игры не отвечал на вопрос, то эти баллы мог получить другой студент, если знал верный ответ. Примеры вопросов разного веса:

10 баллов – Назовите два критерия игры как ведущей деятельности.

15 баллов – Лев Семенович Выготский описывает феномен игры без

воображаемой ситуации. Объективно это уже игра, но она еще не стала игрой для ребенка. Как Лев Семенович называет такую игру?

20 баллов – Назовите автора определения: «Интеллектуальная игра – это вид игры, построенной в форме индивидуального или коллективного выполнения заданий, требующих применения интеллектуальных способностей».

Такая форма проверки теоретических знаний позволила нам за минимальное количество времени (первый тур длился около 30 минут) сделать срез знаний по всему содержанию модуля и максимально включить всех участников игры.

Во втором туре игры за основу был взят метод кейсов. Мы подготовили девять педагогических ситуаций с предложением выявить проблему и найти игровую форму ее решения. Кейсы описывали ситуации с участием людей разного возраста: дошкольников, школьников, взрослых. Студенты имели право выбрать категорию, с которой им интересно работать. Представим пример ситуации: *«В детский сад в старшую группу пришел новый мальчик. Он контактирует с детьми, воспитателями. Но воспитатель наблюдает, что мальчик, охотно вступая в игру со своими сверстниками, через короткое время выходит из игры. На вопрос воспитателя, почему он перестал играть, мальчик всегда отвечает: «Скучно». На просьбу воспитателя рассказать, во что они играли, ответить не может. В итоге он чаще всего сидит один или играет с воспитателем. Через некоторое время остальные дети перестали брать его играть с собой».*

Проанализируйте ситуацию, сформулируйте проблему и предложите игровую форму решения данной проблемы.

Таким образом, студенты имели возможность не только продемонстрировать понимание психолого-педагогической проблемы, но и применить подготовленные игры из своего портфолио.

Первый и второй туры были индивидуальными. А вот третий тур – групповым. Путем жеребьевки игроков разделили на три команды и предложили одинаковую педагогическую ситуацию: *«В школе было решено*

ввести «День настольных игр» среди начальной школы. Детям было дано задание принести любимые игры, какие-то игры принес учитель. В запланированный день дети собрались, учитель стал проводить первую игру, но интерес детей быстро прошел, дети стали скучать, выходить из-за стола, заниматься посторонними делами. Однако в другой день, когда учитель просто сел с несколькими учениками поиграть, все подключились и играли довольно весело и заинтересованно».

Далее мы предложили командам два вопроса:

1. По каким причинам запланированный «День настольных игр» мог пройти неудачно?

2. Какие меры стоит принять при планировании подобного мероприятия для избегания таких проблем?

В течение 10 минут каждая команда должна была подготовить развернутые ответы на вопросы и выбрать самостоятельно в группе игрока, который выйдет отвечать. По истечении времени из каждой команды вышел один участник и по очереди, определенной номером команды, представил свои ответы. Времени на ответ каждой команды было выделено до 5 минут. На данном туре участникам уже не задавались дополнительные вопросы, оценивался только ответ.

Результаты исследования

По окончании экзамена мы попросили членов экзаменационной комиссии оценить игровую форму проведения экзамена по предложенным критериям в сравнении с обычной формой проведения экзамена по пятибалльной шкале. Результаты оценки представлены в таблице 1.

Таблица 1

Результаты экспертной оценки игровой формы экзамена преподавателями,
средний балл

Критерий оценивания	Средний балл
Вовлеченность студентов в процесс экзамена	4,6

Эффективность использования времени экзамена	4,3
Возможность оценить реальный уровень знаний студентов	4,6
Отсутствие возможности списать во время экзамена	4,6
Оценка содержания игры	4
Эффективность предложенных игровых механик (соревнование, накопление баллов, категории вопросов)	4,3
Динамика игры (ход игры, эмоции, взаимоотношения между участниками)	4,6

Как мы видим, экспертная комиссия высоко оценила игру как форму проведения промежуточной аттестации. Особое внимание хочется обратить на высокую оценку таких ключевых критериев для промежуточной аттестации, как возможность оценить реальный уровень знаний студентов и отсутствие возможности списать. Самую низкую оценку в 4 балла получил критерий – содержание игры с пожеланием увеличить вариативность вопросов 1 тура. Все рекомендации, предложения и идеи экспертов учтены для дальнейшей работы над проектом.

Студентам была предложена рефлексивная анкета для оценки формы проведения экзамена. Критерии и результаты опроса студентов представлены в таблице 2.

Таблица 2

Результаты экспертной оценки игровой формы экзамена студентами,
средний балл

Критерий	Оценка
Уровень психологического комфорта	4,4
Уровень вовлеченности в ход экзамена	4,3
Уровень интереса к форме экзамена	4,7
Соблюдение временного регламента	77 % – да 23 % – нет

Наиболее предпочтительная форма экзамена: игровая или традиционная	100 % – игровая
--	-----------------

Такая форма экзамена позволила нам максимально включить студентов в процесс проверки знаний, снизить у них уровень тревожности. Хотя опрос показал, что волнение все-таки присутствовало. Объясняется это тем, что, несмотря на игровую форму, экзамен остается значимым мероприятием, от которого зависит отметка в ведомости. Интересен также результат вопроса о соблюдении временного регламента. 23% опрошенных посчитали, что экзамен вышел за пределы выделенного времени, хотя тайминг был соблюден полностью. Такое восприятие времени можно объяснить тем, что в течение всего экзамена студенты были активно вовлечены на всех этапах, а не просто ожидали своей очереди ответить.

Заключение

Подводя итог, можем сказать, что игровая форма промежуточной аттестации соответствует большинству требований. На это указывает высокая экспертная оценка преподавателями и студентами. Она позволяет проверить знания по всему содержанию курса, студенты чувствуют себя более спокойно во время экзамена или зачета, а также решена проблема списывания: у студентов нет необходимости в этом. Можно отметить эффективность использования времени, студенты активно включены в процесс экзамена (зачета). Однако подготовка и апробация игр выявили ряд дефицитов. Например, требуется большое количество времени для подготовки такого экзамена по сравнению с традиционным экзаменом по билетам. Также к возникшим трудностям можно отнести сложность выставления оценки: во время игры члены экзаменационной комиссии также включаются в нее, становятся активными ее участниками, и при выходе из игры, на этапе выставления оценок, может возникнуть сложность переключения с роли игрока на роль эксперта. Следует отметить, что не все студенты могут хорошо работать в условиях дефицита времени. При этом, как показали опросы, данные

формы промежуточной аттестации для студентов интереснее и предпочтительнее. Студенты, как и эксперты-педагоги, активно поддержали идею и внесли свои предложения и мнения для развития данного проекта.

Таким образом, современные формы оценки образовательных результатов требуют реализации деятельностного подхода, интерактивности, широкого использования информационных технологий. Современная образовательная политика большинства вузов прямо указывает на деятельностные форматы оценивания как приоритетные. Мы предлагаем игровой формат в качестве внешней оболочки процесса экзамена или зачета в зависимости от целей и задач образовательной программы. Временные затраты на подготовку подобных игр могут быть снижены при разработке типовых электронных шаблонов. Экспертная оценка показывает, что игра является эффективным инструментом для проведения промежуточной аттестации в вузе.

Литература

1. Буранова Г.Ё., Носирова Ш.Э. (2020) Сущность применения метода кейс-технологий в организации учебного процесса. *Academy*, 2020, 9 (60).
2. Геворкян Е.Н., Савенков А.И. (2023) Инновационные практики подготовки будущих педагогов в педагогическом университете. Инновационные процессы в высшем и среднем профессиональном образовании и профессиональном самоопределении: коллективная монография. М.: Экон-Информ, 346–358.
3. Ершова И.В., Енькова Е.Е. (2018) Промежуточная аттестация магистрантов: от нормативной модели к объективной процедуре оценки образовательного результата. *Вестник Университета имени О.Е. Кутафина*, 2018, 3 (43).
4. Карпушкина Н.В., Конева И.А. (2016) Новые подходы к аттестации студентов в условиях модернизации высшего образования. *Вестник Мининского университета*, 2016, 2 (15).

5. Ключко О.И., Захарова С.А. (2022) Игровые формы промежуточной аттестации в вузе. *Известия института педагогики и психологии образования*. Получено с: URL: <http://izvestia-ippo.ru/klyuchko-o-i-zakharova-s-a-igrovye-formy-p/> (Дата доступа: 02.2023).

6. Мысина Т.Ю., Агапов А.М. (2020) «Деятельностному педагогу деятельностный экзамен!» Новый формат оценочных процедур. Сборник материалов II съезда тренеров-технологов деятельностных образовательных практик, Белокуриха, 5–6 июля 2019 года. Белокуриха: Авторский Клуб.

7. Нефедьев, И., Бронникова М. (2019) Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! М.: АСТ.

8. Положение о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры в Государственном автономном образовательном учреждении высшего образования города Москвы Московский городской педагогический университет. Получено с: URL: <https://www.mgpu.ru/sveden/document/> (дата обращения: 23.08.2023).

9. Полякова О.А. О результатах эксперимента по проведению экзаменов в смешанном формате на финансовом факультете: доклад на заседании Учебно-методического совета Финансового университета 14.01.2023 г. Получено с: URL: <https://inlnk.ru/84MeY9> (дата обращения 30.05.2023).

10. Поставнева И.В., Поставнев В.М., Ключко О.И. и др. (2023) Мотивационные основания и образовательные эффекты выбора первокурсниками предпрофильных модулей в рамках образовательной модели «2 + 2 + 2». *Вестник МГПУ. Серия: Педагогика и психология*, 2023, 4 (17).

11. Цаплина О.В. (2022) Игровые технологии в образовательном процессе: учебно-методическое пособие для высшего образования. М.: Экон-Информ.

12. Шмелева Е.Д., Сагитов Е.Б. (2022) Списывание и плагиат: установки студентов и реакция преподавателей: информационный бюллетень. М.: НИУ ВШЭ.

13. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273 ФЗ (ред. от 30.12.2021). *Получено с:* URL: https://www.consultant.ru/cons_doc_LAW_140174/

14. Kapp K.M. (2012) The Gamification of Learning and Instruction. Pfeiffer.