

Смык Юлия Викторовна,

SPIN-код: 7871-9027

кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии образования и развития личности, Иркутский государственный университет; 664003, Россия, г. Иркутск, ул. Карла Маркса, 1; e-mail: smyk.75@mail.ru

Качимская Анна Юрьевна,

SPIN-код: 4522-2811

кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии образования и развития личности, Иркутский государственный университет; 664003, Россия, г. Иркутск, ул. Карла Маркса, 1; e-mail: max115221@list.ru

ИГРОВОЙ КЕЙС КАК ИНСТРУМЕНТ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ-ПСИХОЛОГОВ К ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: высшие учебные заведения; студенты-психологи; подготовка будущих педагогов-психологов; образовательный процесс; игровые методы обучения; игровой кейс; профессиональная деятельность; кейс-метод; психологическая практика; метод конкретных ситуаций; игровые технологии

АННОТАЦИЯ. В процессе подготовки студентов-психологов к будущей профессии по-прежнему актуален и востребован ответ на вопрос о том, какие именно обучающие приемы будут в наибольшей мере приближать их к реальной профессиональной практике. Один из них – игровой кейс – условное интерактивное средство познания, предусматривающее развитие профессиональных навыков в процессе решения конкретных трудовых задач, представленных в игровой форме. Целью исследования явилось расширение возможностей использования игровых кейсов в практике подготовки педагогов-психологов через обогащение игровым содержанием «внеконтекстных» компонентов кейса. В методологический аппарат исследования вошел обобщенный метод качественных структур И. Н. Калинаускаса – Б. В. Шмакова, позволяющий проанализировать игровой кейс по его структурным компонентам и показывающий их внутреннюю согласованность и соотнесенность с прикладными задачами подготовки будущих педагогов-психологов. В статье предлагается алгоритм «перевода» классического ситуационного кейса в формат игрового кейса путем «обогащения» контекста кейса игровым содержимым. В таком игровом кейсе игра становится продуктом, результатом работы самих игроков – студентов – в ходе решения профессиональной (кейсовой) задачи. Новизна и значимость результатов видятся в том, что в процессе работы с игровым кейсом студенты самостоятельно строят игровое пространство символической профессиональной ситуации, которая у психологов характеризуется слабой алгоритмизацией и предсказуемостью, а значит, требует для своего решения высокой профессиональной гибкости и навыков многовариативности предлагаемых решений. Именно игровой кейс, на взгляд авторов, используемый на этапе подготовки будущих педагогов-психологов, обладает высоким потенциалом формирования прикладных навыков.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Смык, Ю. В. Игровой кейс как инструмент подготовки будущих педагогов-психологов к профессиональной деятельности / Ю. В. Смык, А. Ю. Качимская. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2025. – № 6. – С. 321–329.

Smyk Julia Viktorovna,

Candidate of Psychology, Associate Professor of Department of Psychology of Education and Personality Development, Irkutsk State University, Irkutsk, Russia

Kachimskaya Anna Yurievna,

Candidate of Psychology, Associate Professor of Department of Psychology of Education and Personality Development, Irkutsk State University, Irkutsk, Russia

GAME CASE AS A TOOL FOR PREPARING FUTURE PSYCHOLOGISTS FOR PROFESSIONAL ACTIVITIES

KEYWORDS: higher education institutions; psychology students; training of future psychology teachers; educational process; game teaching methods; game case; professional activity; case method; psychological practice; method of specific situations; game technologies

ABSTRACT. In the process of preparing psychology students for their future professional activities, the answer to the question of which teaching methods will be the most closely related to real professional practice remains relevant and in demand. One of these methods is the game case, which is understood as a conditional interactive means of learning that involves the development of professional skills through the solution of specific work tasks presented in a game format. The purpose of the study was to expand the possibilities of using game cases in the practice of training teachers-psychologists by enriching the “non-contextual” components of the case with game content. The methodological framework of the study includes the generalized method of qualitative structures by I. N. Kalinauskas and B. V. Shmakov, which allows for the analysis of a game case, based on its structural components and demonstrates their internal consistency and relevance to the applied tasks of training future teachers-psychologists. The article proposes an algorithm for “translating” a classical situational case into a game case format by “enriching” the case context with game content. In such a game case, the game becomes a product, the result of the players’

own work as students in the course of solving a professional (case) task. The novelty and significance of the results lie in the fact that, in the process of working with a game case, students enter the game space of a symbolic professional situation, which is characterized by weak algorithmization and predictability among psychologists, and therefore requires high professional flexibility and the skills of multi-variability of the proposed solutions for its solution. It is the game case, in the authors' opinion, used at the stage of training future teachers-psychologists, that has a high potential for the formation of applied skills.

FOR CITATION: Smyk, Ju. V., Kachimskaya, A. Yu. (2025). Game Case as a Tool for Preparing Future Psychologists for Professional Activities. In *Pedagogical Education in Russia*. No. 6, pp. 321–329.

Постановка проблемы и обоснование ее актуальности.

Подготовка будущих педагогов-психологов представляет собой динамичный процесс, детерминируемый постоянно меняющимися задачами, которые ставит перед психологом современное образование. Один из наиболее востребованных навыков – навык практической реализации различных технологий помощи субъектам образовательных отношений. Готовность студента – будущего психолога к использованию в своей деятельности профессиональных технологий формируется в процессе обучения в высшей школе путем многократного решения разного рода профессиональных задач. Представляется, что одним из наиболее результативных способов формирования этой готовности у будущих психологов будет являться использование кейсов как образовательного инструмента, который в наибольшей мере приближает студента к ситуациям его реальной профессиональной деятельности.

Стоит учитывать, что сегодня процесс профессионального обучения активно наполняется разнообразным игровым контентом, интерактивными, увлекательными, эмпирическими методами обучения, нацеленными на усиление позитивной мотивации студентов к профессиональной деятельности, активизацию творческого потенциала, переосмысление теоретического знания, его адаптацию к современным реалиям и легкую процедуру встраивания академического знания в профессиональные рамки. В этой связи прогнозируется возможность объединения двух современных и эффективных образовательных практик – кейсов и игрового инструментария – в один обучающий метод – «игровой кейс», способный стать основой практико-ориентированного подхода в обучении студентов-психологов.

Практика кейс-метода сегодня достаточно представлена в литературе. Авторами предлагаются различные направления использования кейс-метода в процессе профессионального обучения. Так, А. В. Чуриловым с соавторами описана технология конструирования педагогических кейс-ситуаций для обучения студентов [13]; детализированы этапы работы с учебным кейсом [3]; произведена оценка эффективности проектирования решения ситуационных задач в процессе обучения в высшей школе [6]. Кейс-

метод используется не только как технология обучения студентов решению типичных профессиональных задач [5], но и как интерактивный образовательный прием в структуре процедуры оценки знаний студентов [10], а также в диагностике сформированности профессиональных компетенций студентов [19].

В зарубежной научной и методической литературе при осмысливании результатов внедрения case-study Т. С. Guetterman и М. D. Fettler указывают на надежность и валидность этого инструмента для качественного анализа профессиональной ситуации и возможности оценки корректности ее решения студентами [20].

Широкое применение кейс-метод получил в практике подготовки будущих педагогов и психологов как актуальный инструмент формирования профессиональных умений, способностей и как метод оценки уровня готовности к будущей профессиональной деятельности [4; 8; 16].

Если вопросы использования «чистого» кейс-метода достаточно проработаны в научной литературе и учебной практике, то проблематика игровых кейсов в контексте профессионального обучения представлена слабо. Вопросы, связанные с конструированием учебных игровых кейсов в области обучения психологии, которые позволяли бы формировать у обучающихся вполне конкретные профессиональные компетенции, остаются недостаточно изученными.

Целью нашей работы явилось расширение возможностей использования игровых кейсов в практике подготовки педагогов-психологов через обогащение игровым содержанием «внеконтекстных» компонентов кейса.

Теоретический анализ литературных источников. В литературе последнего десятилетия кейс как образовательный прием довольно подробно охарактеризован с различных сторон. Чаще кейс-метод (метод case-study, метод конкретных ситуаций, метод ситуационного анализа) определяется как «метод активного проблемно-сituационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов)» [15, с. 54]. Содержание данной технологии предполагает представление обучаемым учебного материала в виде микропроблем, решение которых через

совместную активную соз创ческую деятельность будет способствовать приращению знаний. Основная идея кейс-метода – развитие способности прорабатывать различные проблемные ситуации, находить их решение, т. е. развивать навыки работы с информацией, а в условиях профессионального образования – с профессиональной информацией, что важно с точки зрения полноты профессиональной подготовки.

Примерная структура любого кейса включает в себя два основных блока: а) контекстные (ситуационные) компоненты: вымышленная или реальная ситуация, ее контекст и авторские комментарии, объясняющие все обстоятельства изучаемого события; б) внеоконтекстные компоненты: вопросы и задания для анализа ситуации, приложения.

Многообразие видов кейсов, активизирующих учебный процесс, не позволяет на сегодняшний день представить исчерпывающую их классификацию. Наиболее значимыми основаниями для классификации обучающих кейсов, с нашей точки зрения, являются содержательные кейс-признаки. Например, «вitalность» кейса: выделяют «мертвые» (содержащие исчерпывающую для решения кейса информацию) и «живые» (приводящие обучающихся на поиск дополнительной для решения информации) кейсы. Подвижность кейса повышает его мобильность, актуальность и легкость встраивания в образовательный процесс.

Еще один типологический кейс-признак – методические приемы, используемые в решении кейсов. По этому основанию выделяют учебные кейсы, решаемые методами инцидента, разбора деловой корреспонденции, ситуационного анализа, ситуационно-ролевых игр, игровым проектированием, дискуссией и пр. [15, с. 56]. Наиболее часто в профессиональном обучении психологии можно встретить ситуационные кейсы. Однако каждый из вышеперечисленных вариантов способен активировать различные индивидуально-типологические особенности обучающихся и их навыки.

Ценность кейс-метода как обучающего инструмента заключается не только в его широких возможностях тренировки учебных навыков и создания профессиональных установок, но и в его пластичности – возможности легко встраиваться в различные дисциплины, обладающие многозначностью решений и полисемантичностью научного поля, а также в возможности интеграции с другими методологическими приемами и техниками профессионального обучения.

В этой связи специфика психологической науки делает ее гармонично сочетающейся как с классическими кейс-технологиями,

так и с игровыми их вариациями. Так, психологическое познание требует погружения во внутренний мир личности, что невозможно без организации диалога, в том числе с самим собой – познаваемым и познающим. Диалог в психологическом знании неисчерпаем, глубинно персонифицирован и личностно индивидуализирован. И здесь принципы построения кейс-технологий через организацию размышления и углубление вопросов, синтеза познания и действия раскрывают этот аспект психологического знания.

Психологическое познание невозможно без сопряжения нынешнего – прошедшего – будущего как в объективном плане, так и в субъектном углублении, что требует умения практической ориентированности в проблемных учебных задачах и навыках сопоставления фактов.

Психологическое познание является образным, символическим, что требует не столько силы логического мышления и теоретического знания, сколько умения параллельного оценивания данных, интерактивных рефлексивных и ориентированных на принятие решений действий. Этот аспект психологического знания хорошо отрабатывается в игровых формах взаимодействия студентов.

Психологическое знание невозможно без личностных открытий – вторично выведенных из уже известных психологических закономерностей, – что ставит перед обучающимся особую познавательную задачу, разрешение которой возможно только через организацию в обучении диалога и самопознания. Максимальная самостоятельность в поиске решений, использование свободной мыслительной активности, отсутствие формализованных готовых ответов – это те принципы построения кейсов, которые работают на эту сторону психологической компетентности студентов.

Психика как специфический объект психологической науки заметна в себе, окружающих и жизненных ситуациях, как следствие, возникает феномен «слияния» реального и идеализированного, разделить которые не получится простым абстрагированием от личности, потребуются нестандартные методы обучения. Например, игры, в которых, с одной стороны, присутствует гипотетичность, некоторая условность рассматриваемой ситуации, с другой стороны – реальность.

В практике профессионального обучения, ориентируясь на реальное профессиональное поле проблемной ситуации (надсистему), играющий выполняет деятельность, связанную с решением конкретных профессиональных, часто нестандартных, задач.

Погружая студентов в игровое поле, мы учим их балансировать между реальностью и условностью, что и создает развивающий динамический эффект: развивается участник игры, запуская движение в самой игровой ситуации, к которой он возвращается после (рефлексия), усиливая собственные изменения.

Известно, что метод конкретных ситуаций (case-study) относится к неигровым имитационным интерактивным методам обучения. В то же время авторами постулируется промежуточное его положение между дискуссионными и игровыми методами, чем подчеркивается игровой потенциал кейса [15].

Сами игровые образовательные технологии достаточно прочно вошли в ряд обучающих, развивающих, корректирующих педагогических средств. Построение обучения на основе игровых принципов расширяет возможности для совершенствования педагогического процесса: для поддержания интереса обучающихся к учебной деятельности, повышения мотивации, развития критического аналитического мышления, навыков принятия решений в условиях неопределенности, поиска нестандартных креативных решений в трудных ситуациях, развития навыков, востребованных современным рынком труда [9]. Игровые практики в образовании позволяют создавать и поддерживать единое проблемное поле участников, стимулировать межличностное диалогическое взаимодействие в рамках этого поля в системах «преподаватель – обучающийся», «обучающийся – обучающийся», организовывать работу в малых группах на основе кооперации и сотрудничества, в том числе в условиях дистанционного обучения [7], а также посредством игро-рефлексии соотносить игровое происходящее с профессиональной реальностью [11].

Проработанность вопросов геймификации профессионального образования в литературе не обеспечивает ясности понимания игрового кейса. Его трактовка в научной литературе, да и в самой образовательной практике, недостаточно конкретизирована и представлена неоднозначно.

Так, ряд авторов под игровым кейсом понимают «интерактивное дидактическое средство активизации познавательной деятельности студентов, предусматривающее решение конкретной проблемной профессионально ориентированной ситуации, представленной в игровой форме» [18, с. 115]. Игровой кейс может быть представлен деловой игрой – поле, фишки, станции-задачи, последовательно подлежащие решению, или ролевой игрой – с распределением ролей и фиксированных правил взаи-

модействия в рамках роли [1; 2].

Возможности применения игрового кейса, так же как и его классической версии, разнообразны: обучающая и развивающая функции, диагностика и экспертиза образовательных результатов, проведение промежуточной аттестации студентов, внеурочная деятельность и др.

В целом игровой кейс большинством авторов представляется как классический кейс, дополненный игровой составляющей: либо участникам группы раздаются игровые роли, либо вводится состязательный компонент. Как правило, игровая составляющая вводится в контекст кейса, в саму ситуацию.

Подобное представление игрового кейса нам видится неполным, поскольку не в полной мере использует потенциал игры в контексте образовательной среды. Так, Н. И. Шершек, выделяя в структуре игры горизонтальный и вертикальные уровни, подробно рассматривает их развивающую роль [17, с. 112]. Горизонтальный уровень представлен разворачиванием трех компонентов: вхождение в игру (становление игроком); освоение роли (быть игроком); проживание роли (изменение отношения игрока к миру). Полагаем, именно горизонтальный уровень актуализируется в игровом кейсе при внедрении игры в ситуационный его компонент.

Однако в таком варианте кейса игнорируется вертикальный уровень игры, важный в образовательных условиях. Актуализация вертикального уровня происходит через мотивационный компонент – изменяется и преобразуется ценностно-игровая система личности; компонент активности – развивает поведенческую и познавательную сферу человека; рефлексивный компонент – формирует навыки обратной связи, системную и предметную рефлексию [17, с. 113]. На наш взгляд, актуализация этого важного с точки зрения обучения уровня не всегда возможна в условиях задаваемой педагогом игровой ситуации и требует преобразования в другие игровые компоненты кейса.

Исходя из представленных выше структуры кейса и анализа литературных источников, можно увидеть, что модификация обучающего кейса в игровой кейс осуществляется через введение игровой составляющей в первые два компонента конфигурации кейса, тем самым мы получаем «сituационный игровой кейс». Такой подход не является исчерпывающим. Он активизирует творческое начало педагога, предлагающего игровой формат кейса студентам, а творческую активность студентов помещает в ограничивающие заданные рамки.

В процессе обучения психологии, учитывая специфику науки, нам видится необ-

ходимым расширить границы продуктивной активности студентов через развертывание кейса в игровой формат самими студентами. Ниже представим обоснование и примеры игровых кейсов, используемых нами в обучении студентов-психологов.

Методология и методы исследования. В исследовании нами были использованы следующие теоретические методы: анализ психолого-педагогической и методической литературы на предмет использования игрового кейса как обучающего инструмента; обобщение специфики психологического знания; обобщенный метод качественных структур (далее – ОМКС) И. Н. Калинаускаса – Б. В. Шмакова [12, с. 164].

Использование обобщенного метода качественных структур И. Н. Калинаускаса – Б. В. Шмакова позволило нам рассматривать игровой кейс как единое целое – синтез распределенных частей. Аксиома этого метода – возможность анализа любого целого по четырем аспектам: организация, связь, функционирование, координация.

Аспект организации задает структуру объекта, его «тело», систему с определенным и известным содержанием. *Аспект связи* позволяет понять, как целое связано с бо́льшим целым, со всем многообразием воздействий внешней среды или компонентами надсистемы. *Аспект функционирования* предполагает продукт, который способен выдать целое, полезность его функции для систем и надсистем, с которыми объект связан. *Аспект координации* подчиняется принципу единства, указывает на главное системное свойство объекта и дает возможность сопоставить с идеальным целым и точками исторических срезов.

Согласно ОМКС динамика целого происходит через точку координации, которая лежит за пределами этого целого, т. е. находится в надсистемах, которыми выступают реальные профессиональные ситуации, задаваемые студентам в процессе обучения.

Ход исследования включал определение на основе теоретического анализа литературы специфики использования кейсов в современной психолого-педагогической практике. Осуществлялся анализ сложившейся практики конструирования учебных игровых кейсов: оценка включенности игрового наполнения в структуру классического кейса и полноты актуализации игры в контексте профессионального обучения. Далее использовался метод качественных структур И. Н. Калинаускаса – Б. В. Шмакова, позволивший нам проанализировать игровой кейс по содержанию структурных компонентов и соотнести их с прикладными задачами подготовки будущих педагогов-психологов. На следующем этапе проводи-

лись конструирование игрового кейса путем обогащения игровым содержанием «внеконтекстных» его компонентов и анализ практики их использования в рамках профессионального обучения педагогов-психологов.

Основной материал исследования.

Воспользуемся методом качественных структур для раскрытия содержательной части игровых кейсов, используемых в подготовке психологов.

Аспект организации будет соотноситься с ситуационной составляющей игрового кейса. В традиционном кейсе игровая ситуация, как правило, заранее задается педагогом и ограничивается игровыми ролями, функциями, правилами. По сути, такой кейс представляет собой ролевую или деловую игру, предлагаемую участникам.

Аспекты связи и функционирования в игровом кейсе раскрываются в вопросах и заданиях, формулируемых педагогом для анализа ситуации. Аспект связи позволяет организовать познавательную активность участников. Аспект функционирования отслеживается через продукт, создаваемый студентами в рамках решения кейса, проявляясь в деятельности и личностной активности студентов. Здесь стоит отметить, что сам продукт, создаваемый участниками в ходе решения кейса, может носить игровой характер. Игровые возможности кейса, задаваемые аспектом связи и функционирования, как правило, в практике профессионального обучения не задействуются.

Координационный аспект в кейсе будет проявлен через рефлексивную деятельность (организованную в том числе через игровую форму), развивающую навыки построения продуктивного диалога, анализа проблемных ситуаций, нахождение инновационных идей в решении профессиональных задач. Через этот аспект и будет обеспечиваться над ситуационный обучающий эффект игрового кейса.

Итак, анализ литературы показал, что большинство обучающих кейсов относятся к «сituационным игровым кейсам», в которых игровая составляющая заранее задается педагогом. Такой кейс представляет собой деловую или ролевую игру, в которую включается студент, подчиняясь ее правилам, находясь в рамках заданной роли, ищет и предлагает решения кейсовых заданий.

Примером такого кейса, используемого в практике подготовки педагогов-психологов, может являться деловая игра «Психолого-педагогический консилиум». Кейс игры предполагает разрешение отдельных трудностей ученика определенного возраста при освоении основной образовательной программы с разработкой программы психолого-педагогического его сопровождения.

В игре студенты действуют и принимают решения в рамках заданных ролей – участников образовательного процесса: психолог, логопед, социальный педагог, классный руководитель, учитель-предметник и др. Как выше отмечалось, данный типичный кейс содержит игровую составляющую лишь как ситуационную задачу, и в этом мы видим ограничения использования подобных кейсов в учебном процессе. Игра, помещенная в «тело» кейса, используется здесь как способ организации познавательной активности студентов, при этом игнорируются другие ее возможности, связанные с формированием и отработкой прикладных компетенций студентов-психологов: нахождение адекватных прикладных инструментов решения трудностей клиентов, владение индивидуальными и групповыми методами организации психологической помощи и ряд других.

В этой связи нами в практике обучения психологов проектируются игровые кейсы, в которых игра является продуктом (результатом функционирования команды), достижением работы самих студентов в рамках решения кейсовой ситуации. Представим пример такого кейса – «Психолог в консультации».

Контекст ситуации. Ожидания клиента от психолога-консультанта могут быть различны. Клиент может ожидать, что психолог: а) решит его проблему; б) даст умный совет; в) поставит диагноз и подберет лекарство; г) сможет увидеть клиента «насквозь»; д) проявит сочувствие и жалость. Эти ожидания не являются верными. Психолог, находясь в этих ролях, не сможет помочь клиенту.

Задания к кейсу. 1. Проиллюстрируйте каждую из представленных ролей-функций: подберите метафору и русскую народную сказку, демонстрирующие некорректность позиции психолога в этих ролях. 2. С целью осознания ограничений заданных ролей-функций психолога сконструируйте игровое упражнение, используя принцип «доминирующего образа» (ведущую метафору). 3. Какова «правильная» роль (функция) психолога в психологической консультации? Также проиллюстрируйте ее через метафору и сказку.

Пример решения кейса студентами (варианта А): роль психолога – решение проблемы клиента.

Метафора: «Дает рыбу, а не удочку» (в правильном варианте – наоборот, психолог снабжает клиента удочкой).

Сказка: «Лиса и волк».

Игровое упражнение: двое участников группы, принимая на себя роль «клиента» и «психолога», формулируют для себя положительные и отрицательные стороны подобной роли, записывая каждую на отдельном листочке. Далее все участники садятся в круг и, «вылавливая» листочки, обоснованно пытаются определить, к кому относится «плюс» или «минус».

В представленном кейсе игровое содержание «рассеяно» по всему кейсу. В ситуации определены некоторые ролевые позиции, и организационно они задают границы познавательной активности студентов. Игровой компонент представлен в форме продукта деятельности студентов (игровое упражнение), в форме ассоциативных метафор и сказок, как результат работы с кейсом.

Такой игровой кейс, с нашей точки зрения, расширяет спектр развиваемых профессиональных компетенций студентов, помогая сфокусироваться именно на прикладных навыках, одновременно активизируя творческие и социально-психологические качества студентов-психологов.

Приведем пример еще одного игрового кейса с игровым вариантом решения – «Конфликт».

Контекст ситуации. Алена, ученица 7 класса, с начала учебного года стала объектом насмешек и унижений со стороны одноклассников. Все началось с того, что Алена после летних каникул стала носить очки. Одноклассники начали притираться к ее внешности, обзывают ее «очкиариком», смеяться над ней на переменах и уроках. Приходя домой, Алена пытается поговорить с мамой, но мама ссылается на занятость. Алена отказалась носить очки и просила у мамы купить ей линзы или сделать операцию на улучшение зрения, объясняя, что ее называют «очкиариком» и обзывают в школе. Но мама ей отказалась, сказав: «Не неси чушь...». Девочка стала замкнутой, раздражительной, стала прогуливать школу.

Задания к кейсу. 1. Назовите признаки, свидетельствующие о психологическом насилии над ребенком. 2. Объясните, какие из указанных действий более эффективны для оказания помощи девочке: научить «давать сдачи»; перевести в другой класс; обратиться к классному руководителю; поговорить с одноклассниками; оказывать эмоциональную поддержку и повышать самооценку девочки; найти увлекательные занятия. 3. Адаптируйте известную детскую игру «Да и нет не говорить, черный с белым не носить» для работы с классом и решения представленной проблемы.

Игровой компонент данного игрового кейса предусматривает моделирование (проектирование) какого-либо частного профессионального приема и позволяет оценить сформированность у студентов следующих компетенций: 1) понимание учета возраст-

ных особенностей при осуществлении профессиональных психологических действий и интервенций; 2) владение способами и приемами управления психическими процессами и состояниями в различных ситуациях профессионального психологического взаимодействия; 3) навыки осуществления рефлексивных действий в ходе оказания психологической помощи субъектам образовательных отношений.

В процессе работы с таким игровым кейсом мы помещаем студентов в игровое пространство символической профессиональной ситуации. Ситуационная «начинка» кейса условно может являться «не игровой», а вот задания к кейсу и их выполнение представляют собой переход в игровое пространство, самостоятельно воссоздаваемое студентами. В нем студенты получают навыки решения профессиональных задач и через рефлексию переходят в модель реальной профессиональной деятельности. Направление «перехода», безусловно, задается преподавателем на этапе конструирования контекста кейса и заданий к нему, но игровое пространство моделируется самим студентом – субъектом учебной и одновременно профессиональной деятельности.

Думается, что такой подход к проектированию и работе с игровым кейсом согласуется с ведущим методологическим принципом – личностным, разработанным С. Л. Рубинштейном. Он рассматривал человека как «изменяющего мир своей деятельностью и одновременно создающего в

ходе этой деятельности соответствующие внутренние предпосылки, внутренние установки человека, его внутреннее отношение к миру» [14, с. 148].

Выводы исследования. Игровой кейс в процессе подготовки педагогов-психологов обладает большим обучающим потенциалом, не только способным формировать знаниевый компонент компетентности будущих профессионалов, но и направленным на развитие практических навыков студентов. Для усиления последних видится необходимым перенести игровой фокус кейса на внеоконтекстные его компоненты, предполагающие самостоятельную разработку студентом игрового пространства или частного профессионального приема в игровом формате, что способно сместить акцент обучения на активную и разностороннюю отработку прикладных профессиональных навыков, активизируя творческие и социально-психологические качества студентов-психологов.

Представляется закономерным, что подобный формат игрового кейса в процессе обучения студентов дополнительно инициирует профессиональные трудности, связанные с неопределенностью и неструктурированностью алгоритмов оказания психологической помощи, что, в свою очередь, развивает у студентов-психологов устойчивость к неопределенности, умение нестандартно мыслить и моделировать малопредсказуемое будущее.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белова, М. М. Геймификация в действии: кейсы успешного использования игровых технологий в преподавании иностранных языков и культур / М. М. Белова // Языки. Культуры. Перевод : материалы XI Международного научно-образовательного форума молодых исследователей, Вологда, 11–15 сентября 2024 года. – Москва : Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова, 2024. – С. 131–142. – EDN GCLIRJ.
2. Беседина, В. А. Применение метода игрофикации как способ решения кейс-задач / В. А. Беседина // Students research forum – 2022 : сборник статей II Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 18 октября 2022 года. – Петрозаводск : Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И. И.), 2022. – С. 65–72. – EDN KUBPCD.
3. Демидова, Н. Н. Кейс-стади: «Изучение случая» – технология инактивированного познания / Н. Н. Демидова, Г. С. Камерилова // Вестник Мининского университета. – 2016. – № 2 (15). – С. 20. – EDN WHHBCZ.
4. Добротин, Д. Ю. Применение кейс-метода в обучении студентов педагогических вузов / Д. Ю. Добротин, И. Н. Добротина // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. – 2019. – № 1. – С. 62–70. – DOI: 10.18384/2310-7219-2019-1-62-70. – EDN MIVJYV.
5. Екимова, В. И. Кейс-метод в высшей школе: проблемы применения и оценки эффективности / В. И. Екимова // Современная зарубежная психология. – 2014. – Т. 3, № 1. – С. 86–97. – EDN SJHBSV.
6. Ивлева, М. Л. Особенности применения кейс-метода в курсе «Педагогика и psychology высшей школы» для аспирантов / М. Л. Ивлева, Н. Р. Саенко // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2016. – Т. 10, № 2. – С. 59–67. – DOI: 10.12737/19549. – EDN ITOJGX.
7. Качимская, А. Ю. Содержание потенциала психологической безопасности педагогов в условиях дистанционного обучения / А. Ю. Качимская, Ю. В. Смык // Мир науки. Педагогика и psychology. – 2021. – Т. 9, № 1. – EDN HOYLZI.
8. Кейс-задача как инновационный способ подготовки будущих педагогов / И. Б. Бичева, А. В. Хижная, А. В. Емелина, Н. В. Баскакова // Проблемы современного педагогического образования. – 2017. – № 56-8. – С. 35–41. – EDN ZRMTNX.
9. Кобзева, Н. А. Edutainment как современная технология обучения / Н. А. Кобзева // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – Т. 2, № 4. – С. 192–195. – EDN PYBDOR.

10. Конова, Е. А. Интерактивный метод оценки знаний на основе применения технологии case study / Е. А. Конова, Г. А. Поллак // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Образование. Педагогические науки. – 2013. – Т. 5, № 3. – С. 93–97. – EDN PHWJTM.
11. Лаптева, О. И. Развитие профессиональной компетентности в контексте игрорефлексики / О. И. Лаптева // Мир науки, культуры, образования. – 2011. – № 5 (30). – С. 51–53. – EDN OKAMVR.
12. Подяконова, А. С. Синтез научных понятий при помощи метода качественных структур (МКС) / А. С. Подяконова // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2012. – № 3. – С. 161–170. – EDN OYOKPH.
13. Роль кейс-метода в учебном процессе / А. В. Чурилов, С. А. Петренко, Д. В. Мирович [и др.] // Вестник неотложной и восстановительной хирургии. – 2016. – Т. 1, № 1. – С. 138–140. – EDN XICODJ.
14. Рубинштейн, С. Л. Человек и мир / С. Л. Рубинштейн. – Москва : Питер, 2012. – 224 с. – EDN QYDXML.
15. Трапезникова, Т. Н. Новейшие педагогические технологии: кейс-метод (метод ситуационного анализа) / Т. Н. Трапезникова // Территория науки. – 2015. – № 5. – С. 52–59. – EDN WWXWSR.
16. Уколова, А. М. Кейс-метод как эффективный способ обучения в профессиональном обучении педагогов-дизайнеров / А. М. Уколова // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2013. – № 23. – С. 80–84. – EDN RINNNHV.
17. Шерешик, Н. Н. Психологические механизмы игры и особенности их функционирования в дидактических играх / Н. Н. Шерешик // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2017. – № 5-2. – С. 111–114. – EDN YLFNSX.
18. Шихова, О. Ф. Активизация познавательной деятельности будущих педагогов на основе игровых кейсов / О. Ф. Шихова, Е. Н. Огорельцев // 21 век: фундаментальная наука и технологии : материалы XXXII международной научно-практической конференции, Bengaluru, 22–23 мая 2023 года. – Bengaluru : Pothicom, 2023. – С. 115–118. – EDN BQZBSL.
19. Шкерина, Л. В. Диагностика профессиональных компетенций студентов на основе учебных кейсов / Л. В. Шкерина // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В. П. Астафьева (Вестник КГПУ). – 2012. – № 4. – С. 62–67. – EDN PVBFCF.
20. Guetterman, T. C. Two methodological approaches to the integration of mixed methods and case study designs: A systematic review / T. C. Guetterman, M. D. Fettner // American Behavioral Scientist. – 2018. – Vol. 62, no. 7. – P. 900–918. – DOI: 10.1177/0002764218772641.

REFERENCE

1. Belova, M. M. (2024). Geymifikatsiya v deystvii: keysy uspeshnogo ispol'zovaniya igrovyykh tekhnologiy v prepodavanii inostrannykh yazykov i kul'tur = Gamification in action: Cases of successful use of gaming technologies in teaching foreign languages and cultures. *Languages. Culture. Translation*, 131–142. Moscow: Lomonosov Moscow State University. EDN GCLIRJ.
2. Besedina, V. A. (2022). Primenenie metoda igrofikatsii kak sposob resheniya keys-zadach = Using the gamification method as a way to solve case problems. *Students research forum* – 2022, 65–72. Petrozavodsk: International Center for Scientific Partnership "New Science" (IP Ivanovskaya I. I.). EDN KUBPCD.
3. Demidova, N. N., Kamerilova, G. S. (2016). Keys-stadi: «Izuchenie sluchaya» – tekhnologiya inaktivirovannogo poznaniya = Case study: "Case study" – technology of inactivated cognition. *Bulletin of Mininsky University*, 2(15), 20. EDN WHHBCZ.
4. Dobrotin, D. Yu., Dobrotina, I. N. (2019). Primenenie keys-metoda v obuchenii studentov pedagogicheskikh vuzov = Application of the case method in teaching students of pedagogical universities. *Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Pedagogy*, 1, 62–70. DOI: 10.18384/2310-7219-2019-1-62-70. EDN MIVJVV.
5. Ekimova, V. I. (2014). Keys-metod v vysshey shkole: problemy primeneniya i otsenki effektivnosti = The case method in higher education: Problems of application and evaluation of effectiveness. *Modern Foreign Psychology*, 3(1), 86–97. EDN SJHBSV.
6. Ivleva, M. L., Saenko, N. R. (2016). Osobennosti primeneniya keys-metoda v kurse «Pedagogika i psikhologiya vysshey shkoly» dlya aspirantov = The specifics of using the case method in the course "Pedagogy and Psychology of Higher Education" for graduate students. *Bulletin of the Association of Universities of Tourism and Service*, 10(2), 59–67. DOI: 10.12737/19549. EDN ITOJGX.
7. Kachimskaya, A. Yu., Smyk, Ju. V. (2021). Soderzhanie potentsiala psikhologicheskoy bezopasnosti pedagogov v usloviyakh distantsionnogo obucheniya = The content of the potential of psychological safety of teachers in the context of distance learning. *The World of Science. Pedagogy and Psychology*, 9(1). EDN HOYLZI.
8. Bicheva, I. B., Khizhnaya, A. V., Emelina, A. V., Baskakova, N. V. (2017). Keys-zadacha kak innovacionnyy sposob podgotovki budushchikh pedagogov = Case task as an innovative way to train future teachers. *Problems of Modern Pedagogical Education*, 56-8, 35–41. EDN ZRMTNX.
9. Kobzeva, N. A. (2012). Edutainment kak sovremennaya tekhnologiya obucheniya = Edutainment as a modern learning technology. *Yaroslav Pedagogical Bulletin*, 2(4), 192–195. EDN PYBDOR.
10. Konova, E. A., Pollak, G. A. (2013). Interaktivnyy metod otsenki znaniy na osnove primeneniya tekhnologii case study = Interactive method of knowledge assessment based on the use of case study technology. *Bulletin of the South Ural State University. Series: Education. Pedagogical Sciences*, 5(3), 93–97. EDN PHWJTM.
11. Lapteva, O. I. (2011). Razvitiye professional'noy kompetentnosti v kontekste igrorefleksiki = Development of professional competence in the context of game reflection. *The World of Science, Culture and Education*, 5(30), 51–53. EDN OKAMVR.
12. Podyakonova, A. S. (2012). Sintez nauchnykh ponyatiy pri pomoshchi metoda kachestvennykh struktur (MKS) = Synthesis of scientific concepts using the Qualitative Structures Method (QMS). *Bulletin of the Chelyabinsk State Pedagogical University*, 3, 161–170. EDN OYOKPH.

13. Churilov, A. V., Petrenko, S. A., Mirovich, D. V. et al. (2016). Rol' keys-metoda v uchebnom protsesse = The role of the case method in the educational process. *Bulletin of Emergency and Reconstructive Surgery*, 1(1), 138–140. EDN XICODJ.
14. Rubinshteyn, S. L. (2012). Chelovek i mir = Man and the world. Moscow: Piter Publishing House, 224 p. EDN QYDXML.
15. Trapeznikova, T. N. (2015). Noveyshie pedagogicheskie tekhnologii: keys-metod (metod situatsionnogo analiza) = The latest pedagogical technologies: Case method (situational analysis method). *The Territory of Science*, 5, 52–59. EDN WWXWSR.
16. Ukolova, A. M. (2013). Keys-metod kak effektivnyy sposob obucheniya v professional'nom obuchenii pedagogov-dizaynerov = The case method as an effective way of teaching in the professional training of design teachers. *Problems and Prospects of Education Development in Russia*, 23, 80–84. EDN RINNV.
17. Shereshik, N. N. (2017). Psikhologicheskie mekhanizmy igry i osobennosti ikh funktsionirovaniya v didakticheskikh igrakh = Psychological mechanisms of the game and the features of their functioning in the didactic games. *Actual Problems of Humanities and Natural Sciences*, 5-2, 111–114. EDN YLFNSX.
18. Shikhova, O. F., Ogoreltsev, E. N. (2023). Aktivizatsiya poznavatel'noy deyatel'nosti budushchikh pedagogov na osnove igrovых keysov = Activation of cognitive activity of future teachers based on game cases. *21st century: Fundamental science and technology*, 115–118. Bengaluru: Pothi.com. EDN BQZBSL.
19. Shkerina, L. V. (2012). Diagnostika professional'nykh kompetentsiy studentov na osnove uchebnykh keysov = Diagnosis of students' professional competencies based on study cases. *Bulletin of the Krasnoyarsk State Pedagogical University named after V. P. Astafiev (Bulletin of KSPU)*, 4, 62–67. EDN PVBFCF.
20. Guetterman, T. C., Fetters, M. D. (2018). Two methodological approaches to the integration of mixed methods and case study designs: A systematic review. *American Behavioral Scientist*, 62(7), 900–918. DOI: 10.1177/0002764218772641.