

Научная статья

УДК 37.01

DOI: 10.57769/2227-8591.12.1.02

*М. И. Шарко*

## **ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛЕКЦИЯ «СЮЖЕТ В СЮЖЕТЕ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОНСТРУКТОРА ИСТОРИЙ**



**ШАРКО Мария Игоревна** – кандидат педагогических наук, старший преподаватель; Федеральное казенное образовательное учреждение высшего образования «Кузбасский институт Федеральной службы исполнения наказаний России». Октябрьский пр., 49, г. Новокузнецк, 654066, Россия. SPIN-код РИНЦ: 4462-4492; ORCID: 0000-0001-6107-7106, ivanova.mi@mail.ru

**SHARKO Mariia I.** – Kuzbass Institute of the FPS of Russia. 49, Oktyabrsky, Novokuznetsk, 654066, Russia. ORCID: 0000-0001-6107-7106, ivanova.mi@mail.ru

**Аннотация.** В статье на основе теоретического анализа научных источников обосновывается необходимость трансформации лекции как формы обучения в вузе, обусловленной особенностями современных обучающихся, так называемого поколения Z. Рассматриваются ведущие тенденции развития лекции: изменение приоритета ее функций, придание интерактивного характера за счет системы заданий, геймификации, организации коммуникации на занятии. Также приводятся примеры различных видов интерактивных лекций. Автор обобщает собственный опыт проведения лекции «сюжет в сюжете», построенной на основе использования конструктора историй (созданного по принципу карточек В. Я. Проппа и игры Рори О’Коннора «Кубики историй»). Целями применения подобной разновидности лекции являются актуализация знаний, активизация учебной деятельности обучающихся, формирование интереса к дисциплине. В статье охарактеризованы условия подготовки конструктора историй, включения его в занятие, приведен пример. В заключение обозначено возможное ограничение использования лекции «сюжет в сюжете», намечены варианты ее применения.

**Ключевые слова:** ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛЕКЦИЯ, АКТИВИЗАЦИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ, АКТУАЛИЗАЦИЯ ЗНАНИЙ, КОНСТРУКТОР ИСТОРИЙ, СИТУАЦИОННЫЕ ЗАДАЧИ, ГЕЙМИФИКАЦИЯ.

---

**Для цитирования:** Шарко М. И. Интерактивная лекция «сюжет в сюжете» с использованием конструктора историй // Вопросы методики преподавания в вузе. 2023. Т. 12. № 1. С. 20–32. DOI: 10.57769/2227-8591.12.1.02

---

*Статья открытого доступа, распространяемая по лицензии CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).*

Original article

DOI: 10.57769/2227-8591.12.1.02

## INTERACTIVE LECTURE “PLOT IN PLOT” WITH THE USE OF STORY DESIGNER

**Abstract.** Based on the theoretical analysis of scientific sources, the article substantiates the need to transform a lecture as a form of education at a university, taking into account the characteristics of modern students, the so-called generation Z. The leading trends in the development of a lecture are considered: changing the priority of its functions, making the lecture interactive due to a system of tasks, gamification, organization of communication in the classroom. It also provides examples of different types of interactive lectures. The author summarizes her own experience of conducting a lecture "plot in plot", built on the basis of the story designer (created on the principle of V. Ya. Propp's cards and the game "Story Cubes" by Rory O'Connor). The goals of using this type of lecture are to update knowledge, intensify the educational activities of students, and build interest in the discipline. The article describes the conditions for the preparation of the story designer, its inclusion in the class, with an example given. In conclusion, a possible limitation of the "plot within a plot" lecture is indicated, and options for its application are outlined.

**Keywords:** INTERACTIVE LECTURE, STUDENT ACTIVATION, KNOWLEDGE UPGRADING, STORY DESIGNER, SITUATIONAL TASKS, GAMIFICATION.

**For citation:** Sharko M. I. Interactive lecture "plot in plot" with the use of story designer. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2023. Vol. 12. No 1. P. 20–32. DOI: 10.57769/2227-8591.12.1.02

*This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).*

© Published by Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, 2023.

**Введение.** Лекция – форма обучения, отличающая образовательный процесс на уровне высшего образования и насчитывающая многовековую историю, на современном этапе развития общества стала предметом дискуссии. В научной литературе ведется обсуждение, насколько эффективна и востребована лекция.

Многими исследователями отмечается, что лекция не отвечает особенностям поколения Z [1], [2], так называемых «цифровых аборигенов» [3], поэтому данная форма устарела и неэффективна. «Клиповое мышление» и способность к многозадачности обуславливают необходимость частой смены видов деятельности; стремление к удовольствию и желание заниматься только тем, что вызывает интерес, приводят к востребованности геймификации в образовательном процессе; тяга к вовлеченности и потребность «быть на связи» (т. е. в осведомленности о происходящем вокруг и мнении окружающих и т. п.) определяют актуальность

интерактивных форм обучения. Традиционная лекция не предусматривает учет этих характеристик поколения Z.

Согласно исследованию М. Г. Юсупова, скука определяет психоэмоциональное состояние студентов на лекции [4]. Кроме того, данная форма не позволяет формировать необходимые компетенции [5], ключевые для работника навыки: «решение проблемных задач, критическое мышление, креативность, эмоциональный интеллект» [1 : 48].

Вместе с тем, отказ от лекции признается нецелесообразным [6]: так, практически 90% из 31432 опрошенных высказались о необходимости лекции в формате контактной учебной работы [7], «студенты пока ни психологически, ни с точки зрения наличия навыков и умений не готовы к активному самостоятельному обучению и предпочитают менее затратное и более эффективное, по их мнению, получение информации от преподавателя в очном режиме» [8 : 65].

Таким образом, возникает противоречие – недостаточно эффективная форма обучения не может быть исключена из образовательного процесса. Разрешение этого противоречия видится в трансформации лекции.

Обзор научной литературы позволил выделить основные аспекты обновления лекции, неразрывно связанные друг с другом. Так, изменение приоритета функций лекции с информационной на установочную, методологическую, смыслообразующую, развивающую и воспитывающую [9], реализацию научного и общекультурного смысла [10], передачу эмоциональной энергии преподавателя аудитории [11] предполагает расширение типов и видов лекций. При этом на первый план неизбежно выходит изменение процесса коммуникации на занятии [12], понятие «интерактивная лекция», которое предполагает организацию взаимодействия «по вертикали» (преподаватель – обучающиеся) и «по горизонтали» (обучающихся друг с другом) [13], [14], [15].

Следует отметить, что интерактивный характер лекции позволяет развивать творческую поисковую активность [9], обеспечивает воздействие как на сознание человека, так и на чувства, эмоции, волевые качества, помогает «избежать однообразия в преподавании и пробуждает интерес к дисциплине» [16 : 154], таким образом, преодолевая недостатки традиционной лекции. Этот интерактивный характер, в свою очередь, предполагает включение «интерактивных приемов активизации учебной и коммуникационной деятельности студентов» [17 : 106], системы заданий [18]. Следовательно, современная лекция больше не представляет собой монолог преподавателя с ответами на вопросы обучающихся в завершении занятия.

М. Н. Крыловой предложено определение «гибридные» лекции, подчеркивающее взаимопроникновение форм и этапов занятия [13]. Допускается включение в лекционное занятие проверки степени усвоения

знаний, полученных в ходе лекции; самостоятельной работы студентов; групповой работы [19], [20]. Например, структура SRS-лекции (с использованием мобильной системы опроса Student Response System) предполагает презентацию учебного материала (40–50 минут), контроль и диагностику усвоения материала, групповую работу (тесты, мозговой штурм, краткие групповые дискуссии); вопросы преподавателю по телефону [3]. И. В. Пинюта использует понятие «SMART-лекция», подчеркивающее содержательность излагаемого материала, многообразие применяемых методических приемов, конгруэнтность целей и предлагаемых заданий, речемыслительную активность аудитории и технологизацию [21 : 119]. Исследователем выделены группы приемов, направленные на формирование готовности обучающихся к усвоению лекционного материала, стимулирование речемыслительной деятельности и управление развитием творческого мышления, воспитание коллективизма. Кроме того, охарактеризованы конкретные приемы применения мультимедийной презентации для предъявления заданий с целью активизации студентов [21].

Одним из способов обеспечения интерактивного характера занятия, в том числе и лекционного, представляется включение игровых элементов в учебных целях – геймификация процесса обучения. К числу функций игры в учебной деятельности относятся: обеспечение вовлеченности обучающихся, стимулирование у них интереса к дисциплине, что, в свою очередь, «позволяет реализовать такие дидактические принципы обучения, как сознательности и активности, наглядности и прочности знаний» [22 : 109]; повышение эффективности обучения за счет роста мотивации представителя поколения Z, «коренного жителя цифрового общества» [23 : 275]; создание условий для реализации творческого потенциала личности, «так как игре свойственны такие характеристики, как вовлеченность обучающихся в игровой процесс и процесс обучения, импровизация, дух соперничества, сильная эмоциональная составляющая и удовлетворение от процесса игры» [24 : 19]. Следовательно, применение игровых элементов на лекционном занятии отвечает общему направлению трансформации характеризуемой формы обучения.

В целом, лекция как форма обучения находится в состоянии преобразования в сторону изменения функций, видов деятельности, характера коммуникации как преподавателя, так и студента. Рассмотренные варианты структуры лекционных занятий напоминают, так называемые «комбинированные» школьные уроки. Является ли это приметой снижения уровня образования? Думается, что нет: усложняется задача преподавателя – помимо отбора содержания лекции, необходимо продумать и методически целесообразно определить форму и приемы работы. В конечном итоге следует определить свою педагогическую позицию: придерживаться ли традиций

академической лекции, зачастую теряя аудиторию, или, учитывая особенности современных обучающихся, вносить изменения в собственную педагогическую практику, пытаясь реализовать заявленные в Федеральном законе от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» гуманистический характер образования и право на образование.

**Актуальность исследования** обусловлена поиском путей решения обозначенного противоречия – обновления формы лекции с учетом особенностей современных обучающихся. Перед преподавателем стоит сложная задача – необходимо привлечь внимание обучающихся, заинтересовать их, быть услышанным. Особенно важно это при преподавании дисциплин, направленных на формирование универсальных и общепрофессиональных компетенций, когда связь изучаемого материала с будущей профессиональной деятельностью не очевидна, а следовательно, требуется специально организованная работа по формированию интереса к предмету и мотивации к его изучению.

**Целью исследования** стала характеристика разработанной нами формы лекции «сюжет в сюжете» с использованием конструктора историй, определение основных условий ее использования.

**Методы исследования** – теоретический (анализ научной литературы) и эмпирические (анализ и обобщение педагогического опыта, наблюдение).

**Результаты и обсуждение.** Разновидность лекции как «сюжет в сюжете» определяется тем, что тема занятия, учебные вопросы образуют одну сюжетную линию, а история, созданная обучающимися на занятии по подготовленным преподавателем материалам, – вторую, развивающуюся параллельно. Ключевыми точками перехода являются учебные вопросы. На организационном этапе преподаватель информирует не только о цели лекции, но и о форме «сюжет в сюжете». Затем по завершении рассмотрения каждого учебного вопроса проводится работа по конструированию и анализу истории. В заключение занятия подводятся итоги не только по материалу лекции, но и относительно результатов составления истории.

Цели составления истории – актуализация и систематизация ранее освоенных знаний по дисциплине, а также активизация учебной деятельности обучающихся, вовлечение их в процесс не только на уровне реципиентов, но и творцов контента занятия, развитие мышления, внимания, воображения; формирование интереса к дисциплине.

Для конструктора истории использовался принцип геймификации, лежащий в основе карт В. Я. Проппа [25] и игры Рори О'Коннора «Кубики историй» [26], – случайный выбор сюжетных элементов и их комбинации. Подготовлены два комплекта карточек с указанием номера сюжетного элемента, то есть преподавателем составляются как минимум две законченные истории (ситуационные задачи) со своими персонажами



и условиями по одинаковому плану: *кто (герой) – какой (внешняя и внутренняя характеристика) – с кем (характеристика окружения) – что (ситуация выбора) – что делает (поступок) – каков результат (оценка последствий выбора)*. Количество сюжетных элементов может варьироваться в зависимости от цели и условий занятия (времени, объема и сложности нового лекционного материала и т. д.), подготовленности аудитории. Возможность их комбинации обусловлена именно наличием законченных историй, пусть и различных (даже контрастных) по содержанию, построенных по единому плану.

Обе истории разбиваются на части, сюжетно-композиционные элементы нумеруются в соответствии с последовательностью в истории, при этом структурно-смысловые части двух сюжетов получают одинаковые номера. Преподаватель готовит по две карточки с одинаковыми номерами: № 1 – *кто является действующим лицом в первой истории и во второй*, № 2 – *описание героя первой истории и второй*, № 3 – *характеристика окружения персонажа первой истории и второй и т. п.* Когда обучающиеся выбирают один из вариантов, второй сбрасывается. Таким образом, преподаватель создает варианты развития сюжета на каждом композиционном этапе. Получается, что на основе двух рассказов за счет комбинации структурно-смысловых частей может возникнуть несколько совершенно новых историй (*например, элементы № 1, 4 и 6 берутся из первого рассказа, а № 2, 3, 5 – из второго*): студентами в процессе занятия создается и интерпретируется новая история.

По завершении рассмотрения каждого учебного вопроса преподаватель на свое усмотрение выбирает одного из обучающихся (того, кто демонстрирует признаки утомления, или желающего ответить, или кому следует оказать педагогическую поддержку и т. п.), предлагая выбрать одну из двух карточек, имеющих одинаковый номер. Далее студент зачитывает текст, дает ответ (*какие категории дисциплины иллюстрирует данная информация и т. п.*) и обосновывает его, аудитории предлагается уточнить, дополнить, согласиться или не согласиться с высказанным мнением, при этом достаточно оправданно адресное обращение к отдельным обучающимся, позволяющее активизировать как их, так и аудиторию в целом.

Важную роль играет концовка составленной истории. В связи с тем, история конструируется в процессе занятия и развитие сюжета непредсказуемо, запланировать педагогически целесообразный финал достаточно затруднительно. Вероятно, одним из способов решения этой проблемы может стать использование пословиц для завершения истории, обобщения знаний обучающихся. Многозначность пословиц, обусловленная переносным значением, позволяет при любой комбинации сюжетных элементов сделать вывод, обладающий воспитательным потенциалом.

Обучающее значение конструирования истории из нескольких наборов сюжетно-композиционных элементов состоит в последовательной аспектной интерпретации характера персонажа, роли окружения, мотивов поступков героя, его выбора и т. п. Каждый элемент истории позволяет повторить понятийный аппарат дисциплины, проанализировать предложенный фрагмент (*Какие понятия профессиональной этики юриста связаны с приведенной информацией? Обоснуйте свою точку зрения. Какие этические вопросы могут быть поставлены на основе приведенной информации и какие ответы на них могут быть даны?*). Следует также отметить, что обеспечить успешность выполнения задания, эффективное использование учебного времени возможно за счет ранее проведенной работы по обучению способам действия: в данном случае – составлению и решению ситуационных задач в рамках практических занятий. При этом использовать идентичные задания представляется нецелесообразным – теряется эффект новизны.

В связи с тем, что форма «сюжет в сюжете» не предполагает состязательности, определения победителя, добровольности участия и некоторых других значимых признаков игры, речь идет именно об использовании игровых элементов. Случайность выбора фрагмента сюжета, непредсказуемость развития истории, вызывающие любопытство обучающихся, придают игровой характер заданию, стимулируют учебную деятельность. Если опираться на типологию мотивов участия в игре, предложенную Ю-Кай Чоу, геймификация позволяет задействовать комплекс мотивов, среди которых есть мотивы, актуальные для различных типов игроков (по Ричарду Бартлу, карьеристов, социофилов, исследователей и убийц) [27]. Применяя на лекции конструктор истории, преподаватель опирается на стремление обучающихся к общественному признанию и к достижению через расширение и реализацию способностей, на их чувство собственной значимости и любопытство в непредсказуемой ситуации.

Как показало наблюдение за участниками работы, предложение преподавателем выбрать карточку уже вызывает положительные эмоции у обучающихся, а повторение, организованное в форме сочинения истории, воспринимается с энтузиазмом. При этом при подведении итогов в завершении занятия на вопрос *«Зачем мы составляли историю?»* были даны ответы, свидетельствующие о том, что цели проведения подобной работы обучающимися осознаются (*повторить теорию, научиться составлять задачи и решать их*).

В виде таблицы 1 проиллюстрируем сказанное примерами на основе лекции по теме «Профессиональная этика отдельных сфер юридической деятельности», проведенной с курсантами 2 курса, обучающимися по направлению подготовки 40.03.01, по дисциплине «Профессиональная этика юриста».

Таблица 1

## Сочинение истории на лекции по профессиональной этике юриста

Table 1

## Writing a story at a lecture on the professional ethics of a lawyer

№ сюжетного элемента	Сюжетная линия 1	Сюжетная линия 2	Понятия для повторения
1	Алена Ивановна, сотрудник УИС среднего начальствующего состава. Человек добросовестный, уравновешенный, доброжелательный, всегда стремится поступать правильно; хорошо учился; знает нормативно-правовые акты и умеет их применять; друзей немного, но они настоящие.	Родион Романович, сотрудник УИС среднего начальствующего состава. Человек общительный, но несколько поверхностный и легкомысленный; допускает незначительные нарушения служебной дисциплины; стремится уклониться от дополнительной работы, потому что больше увлечен своим хобби.	профессионально важные качества, (компетентность, психологические, личностные) профессиограмма и психограмма
2	Сотрудник на службу поступил, потому что не смог поступить туда, куда хотел; его прельстили социальные гарантии и льготы, при этом знал, что будут предъявляться высокие требования.	Сотрудник на службу поступил, потому что продолжает семейную династию и очень хотел служить закону и государству, быть офицером.	профессиональный долг моральный фактор, его уровни
3	Служит в сплоченном коллективе, где интересы службы превыше всего; если возникают конфликты, то только по вопросам дела	Служит в коллективе, где отношения формальные, основанные на эгоистических стремлениях.	моральный фактор, его уровни
4	Коллега совершил правонарушение, пользуясь служебным положением, ведется проверка. Персонаж владеет информацией о совершенном деянии. Ему предстоит дать показания. Коллега просит не выдавать его.	Родственник осужденного предложил устроить к себе в компанию брата персонажа, если сотрудник даст положительную характеристику осужденному для представления в суд на рассмотрение ходатайства об условно-досрочном освобождении.	моральный выбор
5	Сотрудник задумался, вспомнил о личной неприязни к тому, кому просят помочь; о своих двух кредитах; об однокласснике, который уже стал начальником; о присяге; о планах защищать справедливость.	Сотрудник задумался: это предложение может быть оперативным экспериментом; до пенсии осталось несколько лет; сможет ли он спокойно жить и смотреть на себя в зеркало; если узнают друзья, то от него отвернутся.	моральный мотив
6	Сотрудник согласился помочь просителю и скрыть информацию о правонарушении коллеги.	Сотрудник отказался помочь просителю	моральная оценка
7	Каково сошьешь, таково и износишь. Что посеешь, то и пожнешь.		мораль, ее структура: моральное сознание, моральные отношения, моральная деятельность (мотивы, результат, оценка)



Отметим, что пункты 1–6 взаимозаменяемы, проблемы создать одну историю из сочетания различных элементов не возникает. Однако на заключительном этапе (и с точки зрения дисциплины «Профессиональная этика юриста», и в воспитательном аспекте) очень важно помочь обучающимся дать правильную моральную оценку выпавшему выбору персонажа истории. Правила игры предполагают неожиданность, случайность финала истории, поэтому для подведения итогов рекомендуется использовать пословицы, афоризмы и т. п., которые требуют интерпретации и могут трактоваться неоднозначно.

**Заключение.** В целом, подводя итог, можно обозначить следующее:

Включение в лекцию конструктора историй, основанное на использовании игровых элементов и обеспечивающего речемыслительную активность обучающихся, направлено на актуализацию знаний и совершенствование умений составлять и решать ситуационные задачи, позволяет формировать интерес к дисциплине, стимулировать активность обучающихся; условиями применения конструктора историй можно считать наличие как минимум двух составленных по единому плану преподавателем историй, разбитых на структурно-смысловые части; продуманный финал.

Вероятно, можно отметить некоторую ограниченность применения конструктора истории характером изучаемой дисциплины (социальной, гуманитарной). Вместе с тем, составляемая история не обязательно должна развиваться в качестве параллельного теме лекции сюжета, она может непосредственно касаться изучаемого материала. В подобном случае целью применения конструктора истории может стать формирование начальных умений по теме занятия.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Зорина Е. М.** Использование педагогических опор для развития гибких навыков студентов // Вопросы методики преподавания в вузе. 2022. Т. 11. № 3. С. 46-64. – DOI 10.57769/2227-8591.11.3.03. – EDN ПРВУР.
2. **Товбаз Е. Г.** Психологический квест как технология реализации приёмов ЛитРПГ (Литературной Ролевой Игры) в образовательном процессе вуза // Гуманитарный научный вестник. 2020. №12. С. 151–157. DOI 10.5281/zenodo.4435086. – EDN VTRPTR.
3. **Титова С. В., Талмо Т.** Модель интерактивной лекции на базе мобильных технологий // Высшее образование в России. 2015. № 2. С. 126–135. ISSN: 0869-3617eISSN: 2072-0459 – EDN TMGBYH.
4. **Юсупов М. Г.** Феноменология познавательных психических состояний студентов // Образование и саморазвитие. 2014. № 3(41). С. 59–64. ISSN: 1991-7740 – EDN STCJVZ.

5. **Шестак Н. В.** Лекция в вузе в контексте компетентностного подхода // Высшее образование в России. 2018. Т. 27. № 8-9. С. 43–53. – DOI 10.31992/0869-3617-2018-27-8-9-43-53. – EDN ХУТІВF.
6. **Арсаханова Г. А.** Современные формы лекций в медицинском университете // Управление образованием: теория и практика. 2022. № 6(52). С. 25–31. – DOI 10.25726/e4080-5687-5225-f. – EDN AMNAZC.
7. **Алешковский И. А., Гаспарисвили А. Т., Крухмалева О. В., Нарбут Н. П., Савина Н. Е.** Студенты вузов России о дистанционном обучении: оценка и возможности // Высшее образование в России. 2020. Т. 29. № 10. С. 86–100. DOI 10.31992/0869-3617-2020-29-10-86-100. – EDN SQLVHN.
8. **Кругликов В. Н.** Экспириентивные методы изучения теории в инженерном вузе // Образование и наука. 2018. Т. 20. № 6. С. 50–69. – DOI 10.17853/1994-5639-2018-6-50-69. – EDN XSBWWL.
9. **Загвязинский В. И.** Вузовская лекция в структуре современного учебного процесса // Образование и наука. 2014. № 2(111). С. 34-46. ISSN: 1994-5639 eISSN: 2310-5828 – EDN RWPKWX.
10. **Роботова А. С.** Университетская лекция: прошлое, настоящее, будущее // Высшее образование в России. 2011. № 4. С. 127-133. ISSN: 0869-3617 eISSN: 2072-0459 – EDN NTYLSJ.
11. **Губанов Н. Н., Губанов Н. И.** Отмирает ли лекция в качестве ведущей формы обучения? // Высшее образование в России. 2020. Т. 29. № 12. С. 72-85. – DOI 10.31992/0869-3617-2020-29-12-72-85. – EDN NHMEXW.
12. **Дрессигер Г., Вдовинскиене С.** Факторы, способствующие повышению мотивации студентов технологических программ для посещения теоретических лекций // Интеграция образования. 2020. Т. 24. № 1. С. 50–61. – DOI 10.15507/1991-9468.098.024.202001.050-061.
13. **Крылова М. Н.** Интерактивные методы в системе преподавания гуманитарных дисциплин в техническом вузе // Перспективы науки и образования. 2016. № 4(22). С. 39–46. eISSN: 2307-2334 – EDN WTFQMF.
14. **Доброе Л.** Новая эра очного образования: масштабируемая система интерактивного взаимодействия (пер. с англ.) // Вопросы образования. 2018. № 4. С. 44–59. DOI 10.17323/1814-9545-2018-4-44-59. – EDN VODFSS.
15. **Бураченко И. Б., Мателенок А. П., Вакульчик В. С.** Интерактивные формы и методы обучения студентов на примере их реализации в лекции "Базовые механизмы манипулирования данными" // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. 2022. № 7. С. 14-20. ISSN: 2070-1640 eISSN: 2710-4303 – EDN HDHUZM.
16. **Молдаханова М. М., Садыкова А. А., Алшериев Е.** Использование интерактивных методов обучения в вузе // Научно-практические исследования. 2020. № 5-2(28). С. 154-157. eISSN: 2541-9528 – EDN XTDESS.
17. **Ибрагимов Г. И., Калимуллина А. А.** Трансформация лекции в современной высшей школе России // Высшее образование в России. 2022. Т. 31. № 7. С. 96–112. – DOI 10.31992/0869-3617-2022-31-7-96-112. – EDN OUKATO.
18. **Красинская Л. Ф.** Учимся учить по-новому, или о неиспользованных возможностях лекции // Высшее образование в России. 2011. № 2. С. 98–103. ISSN: 0869-3617 eISSN: 2072-0459 – EDN NEBPUV.

19. **Калашников С. Б., Матвеева И. И., Гаврилина О. В., Симкина В. С.** Модель интерактивной онлайн-лекции в системе вузовского образования: методологическое обоснование // Вестник МГПУ. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. 2021. № 2(42). С. 96–109. – DOI 10.25688/2076-913X.2021.42.2.10. – EDN FMHNFZ.

20. **Челнокова Е. А., Лебедева А. А., Алешугина Е. А.** Интерактивная лекция как современная форма обучения в вузе // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9. № 3(32). С. 199–202. – DOI 10.26140/bgjz-2020-0903-0049. – EDN NMCKUV.

21. **Пинюта И. В.** Стратегия вовлечения студентов и магистрантов в процесс усвоения содержания лекции // Вестник Минского государственного лингвистического университета. Серия 2: Педагогика, психология, методика преподавания иностранных языков. 2020. № 2(38). С. 118–126. ISSN: 1819-7639 – EDN WOWMTD.

22. **Ковшова Ю. Н., Яровая Е. А.** От дидактической игры к обучающей геймификации // Вестник педагогических инноваций. 2021. № 3(63). С. 105–119. DOI 10.15293/1812-9463.2103.09. – EDN ZFHWNV.

23. **Пехк-Иващенко В. В.** Использование игровых техник при обучении фонетике на международно-ориентированных курсах РКИ: проблемы и перспективы (из опыта преподавания РКИ в вузе Литвы) // Мир без границ: русский язык как иностранный в международном образовательном пространстве vol. 2.0 : сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф., Псков, 19–21 дек. 2019 г. / сост. Л.Б. Воробьева, Ю.Н. Грицкевич, С.В. Лукьянова, Л.М. Попкова; ПсковГУ. – 2020. – С. 274–281. – ISBN: 978-5-91116-929-9 – EDN JJKZUD.

24. **Динаев А. М.** Разработка настольной игры "Педагогический конструктор идей" // Калининградский вестник образования. 2022. № 1(13). С. 17–25. eISSN: 2658-7203 – EDN MAAGWV.

25. **Пропп В. Я.** Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2003. ISBN: 978-5-4461-1838-0 – 143 с.

26. Кубики историй [Электронный ресурс]. URL: [https:// www.storycubes.ru](https://www.storycubes.ru) (дата обращения: 16.02.2023).

27. **Чоу Ю-Кай.** Геймифицируй это: как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников – к работе / пер. Д.М. Шалаева: Эксмо, 2022. ISBN: 978-5-04-097157-2 – 400 с.

## REFERENCES

1. **Zorina E. M.** The use of pedagogical cues for the development of students' soft skills. // *Teaching Methodology in Higher Education*. 2022. Vol. 11. No 3. P. 46–64. – DOI 10.57769/2227-8591.11.3.03. – EDN IPBYYP.

2. **Tovbaz Ye. G.** Psikhologicheskiy kvest kak tekhnologiya realizatsii priyemov LitRPG (Literaturnoy Rolevoy Iгры) v obrazovatelnom protsesse vuza // *Gumanitarnyy nauchnyy vestnik*. 2020. No 12. P. 151–157. DOI 10.5281/zenodo.4435086. – EDN BTRPTP.

3. **Titova S. V., Talmo T.** Model interaktivnoy lektsii na baze mobilnykh tekhnologiy // *Vyssheye obrazovaniye v Rossii*. 2015. No 2. P. 126–135. ISSN: 0869-3617 eISSN: 2072-0459 – EDN TMGBYH.

4. **Yusupov M. G.** Fenomenologiya poznavatelnykh psikhicheskikh sostoyaniy studentov // *Obrazovaniye i samorazvitiye*. 2014. No 3(41). P. 59–64. ISSN: 1991-7740 – EDN STCJVZ.

5. **Shestak N. V.** Lektsiya v vuze v kontekste kompetentnostnogo podkhoda // *Vyssheye obrazovaniye v Rossii*. 2018. Vol. 27. No 8-9. P. 43–53. – DOI 10.31992/0869-3617-2018-27-8-9-43-53. – EDN XYTIBF.

6. **Arsakhanova G. A.** Sovremennyye formy lektsiy v meditsinskom universitete // Upravleniye obrazovaniyem: teoriya i praktika. 2022. No 6(52). P. 25–31. – DOI 10.25726/e4080-5687-5225-f. – EDN AMNAZC.
7. **Aleshkovskiy I. A., Gasparishvili A. T., Krukhmaleva O. V., Narbut N. P., Savina N. Ye.** Studenty vuzov Rossii o distantsionnom obuchenii: otsenka i vozmozhnosti // Vyssheye obrazovaniye v Rossii. 2020. Vol. 29. No 10. P. 86–100. DOI 10.31992/0869-3617-2020-29-10-86-100. – EDN SQLVHN.
8. **Kruglikov V. N.** Ekspiriyentivnyye metody izucheniya teorii v inzhenernom vuze // Obrazovaniye i nauka. 2018. Vol. 20. Vol 6. P. 50–69. – DOI 10.17853/1994-5639-2018-6-50-69. – EDN XSBWWL.
9. **Zagvyazinskiy V. I.** Vuzovskaya lektsiya v strukture sovremennogo uchebnogo protsessa // Obrazovaniye i nauka. 2014. No 2(111). P. 34–46. ISSN: 1994-5639 eISSN: 2310-5828 – EDN RWPKWX.
10. **Robotova A. S.** Universitetskaya lektsiya: proshloye, nastoyashcheye, budushcheye // Vyssheye obrazovaniye v Rossii. 2011. No 4. P. 127–133. ISSN: 0869-3617 eISSN: 2072-0459 – EDN NTYLSJ.
11. **Gubanov N. N., Gubanov N. I.** Otmirayet li lektsiya v kachestve vedushchey formy obucheniya? // Vyssheye obrazovaniye v Rossii. 2020. Vol. 29. No 12. P. 72–85. – DOI 10.31992/0869-3617-2020-29-12-72-85. – EDN NHMEXW.
12. **Droessiger G., Vdovinskiene S.** Factors for Increasing Motivation to Theory Class Attendance among Students of Technology Studies. *Integratsiya obrazovaniya = Integration of Education*. 2020; 24(1): 50–61. DOI: <https://doi.org/10.15507/1991-9468.098.024.202001.050-061>.
13. **Krylova M. N.** Interaktivnyye metody v sisteme prepodavaniya gumanitarnykh distsiplin v tekhnicheskome vuze // Perspektivy nauki i obrazovaniya. 2016. No 4(22). P. 39–46. eISSN: 2307-2334 – EDN WTFQMF.
14. **Debrok L.** Novaya era ochnogo obrazovaniya: masshtabiruyemaya sistema interaktivnogo vzaimodeystviya (per. s angl.) // Voprosy obrazovaniya. 2018. No 4. P. 44–59. DOI 10.17323/1814-9545-2018-4-44-59. – EDN VODFSS.
15. **Burachenok I. B., Matelenok A. P., Vakulchik V. S.** Interaktivnyye formy i metody obucheniya studentov na primere ikh realizatsii v lektsii "Bazovyye mekhanizmy manipulirovaniya dannymi" // Vestnik Polotskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya Ye. Pedagogicheskiye nauki. 2022. No 7. P. 14–20. ISSN: 2070-1640 eISSN: 2710-4303 – EDN HDHUZM.
16. **Moldakhanova M. M., Sadykova A. A., Alsheriyevev Ye.** Ispolzovaniye interaktivnykh metodov obucheniya v vuze // Nauchno-prakticheskiye issledovaniya. 2020. No 5-2(28). P. 154–157. eISSN: 2541-9528 – EDN XTDESS.
17. **Ibragimov G. I., Kalimullina A. A.** Transformatsiya lektsii v sovremennoy vysshey shkole Rossii // Vyssheye obrazovaniye v Rossii. 2022. Vol. 31. No 7. P. 96–112. – DOI 10.31992/0869-3617-2022-31-7-96-112. – EDN OUKATO.
18. **Krasinskaya L. F.** Uchimsya uchit po-novomu, ili o neispolzovannykh vozmozhnostyakh lektsii // Vyssheye obrazovaniye v Rossii. 2011. No 2. P. 98–103. ISSN: 0869-3617 eISSN: 2072-0459 – EDN NEBPUV.
19. **Kalashnikov S. B., Matveyeva I. I., Gavrilina O. V., Simkina V. S.** Model interaktivnoy onlayn-lektsii v sisteme vuzovskogo obrazovaniya: metodologicheskoye obosnovaniye // Vestnik MGPU. Seriya: Filologiya. Teoriya yazyka. Yazykovoye obrazovaniye. 2021. No 2(42). P. 96–109. – DOI 10.25688/2076-913X.2021.42.2.10. – EDN FMIHZF.

20. **Chelnokova Ye. A., Lebedeva A. A., Aleshugina Ye. A.** Interaktivnaya lektsiya kak sovremennaya forma obucheniya v vuze // Baltiyskiy gumanitarnyy zhurnal. 2020. Vol. 9. No 3(32). P. 199–202. – DOI 10.26140/bgz3-2020-0903-0049. – EDN NMCKUV.

21. **Pinyuta I. V.** Strategiya вовлечeniya studentov i magistrantov v protsess usvoyeniya soderzhaniya lektsii // Vestnik Minskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Seriya 2: Pedagogika, psikhologiya, metodika prepodavaniya inostrannykh yazykov. 2020. No 2(38). P. 118–126. ISSN: 1819-7639– EDN WOWMTD.

22. **Kovshova Yu. N., Yarovaya Ye. A.** Ot didakticheskoy igry k obuchayushchey geymifikatsii // Vestnik pedagogicheskikh innovatsiy. 2021. No 3(63). P. 105–119. DOI 10.15293/1812-9463.2103.09. – EDN ZFHWNV.

23. **Pekhk-Ivashchenko V. V.** Ispolzovaniye igrovyykh tekhnik pri obuchenii fonetike na mezhdunarodno-oriyentirovannykh kursakh RKI: problemy i perspektivy (iz opyta prepodavaniya RKI v vuze Litvy) // Mir bez granits: russkiy yazyk kak inostranny v mezhdunarodnom obrazovatelnom prostranstve vol. 2.0 : sb. st. Mezhdunar. nauch.-prakt. konf., Pskov, 19–21 dek. 2019 g. / sost. L.B. Vorobyeva, Yu.N. Gritskovich, S.V. Lukyanova, L. M. Popkova; PskovGU. – 2020. – P. 274–281. – ISBN: 978-5-91116-929-9 – EDN JJKZUD.

24. **Dinayev A. M.** Razrabotka nastolnoy igry "Pedagogicheskiy konstruktor idey" // Kaliningradskiy vestnik obrazovaniya. 2022. No 1(13). P. 17–25. eISSN: 2658-7203 – EDN MAAGWV.

25. **Propp V. Ya.** Morfologiya volshebnoy skazki. M.: Labirint, 2003. ISBN: 978-5-4461-1838-0 – 143 p.

26. Kubiki istoriy [Electronic resource]. URL: [https:// www.storycubes.ru](https://www.storycubes.ru) (access data: 16.02.2023).

27. **Chou Yu-Kay.** Geymifitsiruy eto: kak stimulirovat kliyentov k pokupke, a sotrudnikov – k rabote / per. D.M. Shalayeva: Eksmo, 2022. ISBN: 978-5-04-097157-2– 400 s.

*Статья поступила в редакцию 11.01.2023. Одобрена 21.03.2023. Принята 23.03.2023.*

*Received 11.01.2023. Approved 21.03.2023. Accepted 23.03.2023.*

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2023.