

■ ■ ■ Особенности рейтингования при подготовке специалистов в области стратегических коммуникаций, рекламы и связей с общественностью: компетентностный подход

Батурина В.Ю., Голубева В.И., Малыгина А.М.

Московский государственный институт международных отношений МИД России (МГИМО – Университет), Москва, Российская Федерация.

Аннотация. В статье рассматривается проблематика оценки уровня профессиональной подготовки специалистов в области рекламы и связей с общественностью в рамках применения компетентностного подхода к образованию в современных вузах. Авторы считают недостаточным построение рейтинга студентов только на основе академической успеваемости и предлагают изменения критериев рейтинга для оценки уровня приобретаемых навыков и компетенций, необходимых в будущей профессии. Для повышения мотивации к обучению предлагается использовать креативный потенциал будущих специалистов по связям с общественностью. Авторский подход заключается во внедрении элементов геймификации, в том числе игровых элементов и лексики, хорошо известных студентам по компьютерным играм. Особое внимание уделено прозрачности и наглядности формирования рейтинговых таблиц. Опыт такого рейтингования прошел апробацию в МГИМО МИД России в течение ряда лет и показал повышение мотивации студентов и, как следствие, их успеваемости. Данная методика будет полезна для повышения эффективности образовательного процесса как преподавателям по специальностям «Реклама», «Стратегические коммуникации», «Связи с общественностью», «Брендинг», так и преподавателям других гуманитарных дисциплин, в которых компетенции являются неотъемлемой частью профессиональной подготовки.

Ключевые слова: рейтинг, рейтингование, система оценки, цифровизация образования, компетентностный подход к обучению, компетентность, компетенции, геймификация

Для цитирования: Батурина В.Ю., Голубева В.И., Малыгина А.М. Особенности рейтингования в гуманитарных дисциплинах при подготовке специалистов в области стратегических коммуникаций, рекламы и связей с общественностью: компетентностный подход // *Communicology*. 2024. Том 12. № 2. С. 124-137. DOI 10.21453/2311-3065-2024-12-2-124-137.

Сведения об авторах: Батурина Виктория Юрьевна – кандидат культурологии, доцент кафедры русского языка и литературы; Голубева Валентина Ивановна – кандидат технических наук, доцент, преподаватель кафедры рекламы и связей с общественностью Факультета Международной журналистики; Малыгина Анна Михайловна – преподаватель кафедры рекламы и связей с общественностью Факультета Международной журналистики. МГИМО МИД России. Адрес: 119454, Россия, Москва, пр-т Вернадского, 76. E-mail: v.baturina@my.mgimo.ru; v.golubeva@inno.mgimo.ru; a.malygina@inno.mgimo.ru.

Статья поступила в редакцию: 27.03.2024. Принята к печати: 18.06.2024.

Конфликт интересов: отсутствует.

Введение. Если ранее университеты были основным, практически единственным центрами получения высокопрофессиональной подготовки, то сейчас эти параметры в значительной степени нивелируются. Доступность информации через интернет изменила отношение студентов к учебному процессу. Авторы отмечают отсутствие должного уровня критического мышления у новых поколений, начиная с так называемых миллениалов, ведущее к неспособности оценить как уровень важности информации, найденной в интернете, так и уровень ее достоверности (фейки) [Радаев]. Результатом является отсутствие достаточной мотивации и пренебрежительное отношение к аудиторному обучению, недооценка экспертности преподавателей, и как следствие, пассивность на занятиях. Основываясь на многолетнем опыте преподавания в МГИМО, авторы предлагают внедрить в учебный процесс элементы геймификации, которые сравнительно давно успешно используются при обучении в бизнес тренингах и для решения практических бизнес-задач. Введение в процесс обучения и оценки результатов игровых элементов приводит к соревновательному процессу между студентами [Байбородова; Бредихина]. Неотъемлемой составляющей предложенного метода являются наглядность и прозрачность формирования рейтинга, так как на каждом этапе студенты должны понимать, кто входит в группу лидеров, и видеть способы достижения лидерства для себя. Конкретные результаты метода, приведённые в работе, будут полезны преподавателям гуманитарных дисциплин в педагогическом, психологическом и философском аспекте [Абилкасымова, Абдиракиш; Акапьев и др.; Андрух, Сидорова].

Основная цель высшего образования – подготовка квалифицированных специалистов, уровень и соответствующий профиль которых приведут к появлению компетентных, профессиональных, конкурентоспособных работников на рынке труда [Меньшиков, Юсупова и др.]. Помимо профессиональных знаний, современные преподаватели прививают студентам ряд важнейших компетенций – динамичное, постоянно развивающееся сочетание качеств, взглядов, а также умение развивать свои способности. «Компетенции формируются на всех курсах обучения и оцениваются на разных этапах учебного процесса» [Бринкер]. Компетенция в данном случае означает способность использовать приобретенные знания, умения, а также личностные качества для успешной и эффективной деятельности в конкретной предметной области [Кострова; Слепцова; Голубева, Моргунова; Меньшиков, Новикова и др.].

Компетентностный подход позволяет развивать и оценивать в процессе обучения студентов вуза уровни общепрофессиональных, профессиональных и общекультурных компетенций, на всех этапах образовательного процесса студентов по различным гуманитарным дисциплинам.

В научных публикациях проблемы компетентностного развития в образовании рассматриваются следующими авторами: В.А. Болотов, Д.А. Иванов, Э.Ф. Зеер, В.А. Казинец, Е.Я. Коган, И.П. Мединцева, О.В. Орлова, Т.А. Разуваева, Т.А. Семенова, Е.В. Фешина, О.А. Ульянина, А.В. Хуторский А.Э., Федоров, С.Е. Метелев, А.А., Соловьев, Е.В. Шлякова, Ж.Б. Бейсбекова и другие.

Совершенствование системы рейтингования студентов

Предлагаемая рейтинговая система позволяет не только учитывать классический рейтинг результативности, но и определять уровень подготовки, формирования и развития профессионально компетентного специалиста по любой изучаемой гуманитарной дисциплине на всех этапах обучения, поскольку учитываются и знания, и личные качества, необходимые в профессии.

В рамках компетентностной модели обучения учитываются не только знания, но и навыки критического мышления, анализа, коммуникативные навыки, овладение приемами и методами решения возникающих задач, самостоятельность в постановке проблем и выработке решений. Целями такой системы оценки являются обеспечение достоверной и всесторонней оценки знаний и умений обучающихся и повышение эффективности образовательного процесса в целом. Кроме того, такая оценка помогает выявить сильные и слабые стороны студентов, мотивирует и формирует ответственность за собственные результаты в процессе обучения. Однако надо учитывать, что оценка может быть субъективной в зависимости от специфики гуманитарных наук. Необходимо учитывать их интерпретативный и творческий характер.

Традиционно используемые в гуманитарных науках методы оценивания, такие как эссе и письменные работы, устные доклады и экзамены (с закрытыми и открытыми вопросами), уже не привлекают студентов, поскольку имеют ряд ограничений, особенно при оценке практических навыков и компетенций специалистов гуманитарного профиля, в том числе, в области стратегических коммуникаций, рекламы и связей с общественностью.

Чтобы преодолеть эти ограничения, необходимо разработать инновационные подходы к оцениванию, учитывающие специфику этих дисциплин. Такие подходы могут включать в себя: практические проекты (студенты решают кейсы, работают над реальными проектами с организациями или компаниями, применяя свои знания и навыки на практике), а также самооценку и экспертную оценку (студенты оценивают свою работу и работу своих одноклассников, давая конструктивную обратную связь, и тем самым помогать друг другу совершенствовать навыки и повышать рейтинговые баллы).

В сегодняшней среде оценивания и выставления оценок важно отметить, что подход, основанный на компетенциях, в первую очередь смещает акцент с количественной оценки на качественную. При этом студенты получают задания, моделирующие реальные ситуации, с которыми они столкнутся в своей профессиональной деятельности. Собранные данные об успеваемости обучающихся позволяют нам выявить области, требующие улучшения, и использовать более адаптивные и эффективные методы обучения.

К преимуществам такого подхода можно отнести повышение мотивации и вовлеченности студентов, развитие их практических навыков и компетенций, критического мышления и рефлексии, а также формирование более полной и обширной картины собственного успеха и личностного развития.

Кураторская (или рейтинговая) система позволяет студентам сравнивать свои результаты с другими и соревноваться за лидерство (рисунок 1).

		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	
		Рейтинговая система (баллы)																					
		ФИО студентов	Доклады на семинаре	Деловая Игра 1			Деловая Игра 2					VIP спикеры				Тесты			Рейтинг расчетный = Сумма/4	РЕЙТИНГ	Пропуски**		
				Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5	Доп. активность*	Вопросы устные	Вопросы письменные	Обратная связь (ОС)	СРЕЗ 1	СРЕЗ 2	СРЕЗ 3					
9	1	A		1	2	5	1	1	1	2	3					32	45	0	82	44	60	1	
10	2	Б	25	10	8	3	5	4	6	5	2		50		12	6	120	90	0	91	109	100	1
11	3	В	28	1	5	4	5	2	2	2	3					79	65	72	81	87	100	0	
12	4	Г		0	0	0	0	0	0	0	0					0	0	0	0	0	3	14	
13	5	Д		2	1	2	0	0	0	0	0				4	6	21	48	50	71	51	61	7
14	6	Е	38	0	0	0	2	5	3	3	4					11	80	82	85	78	94	1	
15	7	Ж		1	2	5	10	8	1	2	1		20		16	6	23	62	83	95	84	100	0
16	8	З		2	2	5	3	3	4	3	2					56	82	83	90	84	98	3	
17	9	И	37	5	2	4	0	0	0	0	0					20	60	67	65	65	79	3	
18	10	К		0	0	0	1	4	3	4	5				4	19	82	83	95	75	90	2	
19																							
20	*		Выступления на конференциях, пресс-релизы на сайте университета, организация университетских мероприятий и др.																				
21	**		«Бонусы»/штрафы за регулярное участие/ пропуски																				

Рисунок 1. Рейтинговая таблица (фрагмент) / Ranking table (fragm.)

Колонка С: поиск информации по выбранной теме, подготовка презентации (Power Point), сопроводительного текста (суфлер, Word). Навыки публичного взаимодействия: выступление с докладом (тайминг), ответы на вопросы аудитории.

Колонки D-K: деловые ролевые игры на коммуникацию с клиентами, коллегами. Баллы за победу на каждом уровне.

Колонка L: участие/ победа в мероприятиях межвузовского уровня. Например, участие/победа в Конкурсе на участие в студенческом жюри престижного PR-конкурса «Серебряный Лучник»

Колонка M-N: подготовка к мастер-классу VIP-спикера, поиск информации о спикере, список предварительных вопросов, приветственный слайд. Устные вопросы спикеру (навыки публичного обсуждения)

Колонка O: обратная связь (устное и письменное резюме уроков и впечатлений мастер-класса).

Колонки P-R: итоги промежуточных тестов по 100 балльной системе.

Колонка S: предварительный Рейтинг. Рейтинг равен сумме баллов предыдущих колонок, деленной на 4. В отличие от распространенной формулы «рейтинг равен сумме баллов трех срезов, деленной на 3», наша формула позволяет, во-первых, стимулировать аудиторную работу студентов на занятии в разнообразных творческих форматах; во-вторых, снизить страх студента перед срезами, которые фактически тренируют только работу в стрессовой ситуации.

Колонка T: РЕЙТИНГ равен Предварительный Рейтинг плюс бонусы за каждое посещение (плановое количество занятий минус количество пропусков). Если результат больше 100, то округляется до 100 баллов.

Колонка U: количество пропусков студента.

В реальности, таблица 1 является не только визуализацией достижений группы на конкретном этапе, но и вариантом так называемой «Таблицы лидерства», одним из элементов геймификации в обучении.

Интеграция геймификации в систему рейтингования при подготовке специалистов в области связей с общественностью

В условиях цифровизации образовательного процесса дидактический и методический потенциал геймификации, необходимость и эффективность использования геймифицированного подхода к преподаванию гуманитарных наук на современном этапе развития педагогической работы не подвергаются сомнению. На практике при подготовке студентов и аспирантов специалистов по связям с общественностью не менее успешно происходит интеграция геймификации в рейтинговую систему [Винникотт].

Геймификация, самооценка, рейтингование, создание портфолио, контроль качества, тестирование, работа с базами данных для создания и решения образовательных задач, то есть, получение профессиональных навыков и знаний, а также другие инновационные подходы позволяют существенно улучшить процесс оценки знаний и навыков будущих специалистов, повысить мотивацию студентов и подготовить их к успешной карьере в сфере стратегических коммуникаций [Говоров].

Под геймификацией понимается использование игровых технологий в неигровом контексте, в данном случае при оценке компетенций учащихся в процессе обучения. Чаще всего геймификация связана с терминологией, элементами и игровыми технологиями, заимствованными из компьютерных игр [Байбородова]. Сегодня игровые технологии широко используются в различных сферах деятельности – менеджменте, бизнесе, работе с персоналом, образовании, маркетинге, брендинге, PR [Ю-Кай Чоу].

В образовательном процессе возможно использование как отдельных игровых элементов для решения конкретных образовательных задач, так и полной интеграции целостной игры. Обучение с помощью геймификации позволяет активизировать познавательные и творческие способности учащихся, снизить или устранить страх неудачи (в случае «неудачи» опция может быть надлена повторным прохождением уровня или компенсирована выполнением других заданий): лучше и быстрее обучать, повысить эффективность обучения, приобрести и расширить сферу знаний [Слепцова].

Помимо того, что в игре можно пройти каждый уровень заново, учитывая и исправляя ошибки, студенты могут освоить и новое «игровое» поле в изучаемой дисциплине, показательно усложнить задания после прохождения одного уровня. Тогда игра, переходит на следующий, более высокий уровень. Командная игра развивает навыки общения, ведения переговоров, поиска синергетических стратегий и позволяет объединиться для достижения общих образовательных целей.

Индивидуальные игровые задания требуют от ученика продемонстрировать инициативность и ответственность за принимаемые решения.

Правила игры предусматривают награды за успешное прохождение уровня или выполнение задания. В образовании такие виртуальные награды призваны поддерживать интерес к обучению, добавлять дополнительный уровень мотивации и вовлеченности пользователей – студентов в процесс обучения.

Рассмотрим возможные «игровые» вознаграждения (бонусы), которые могут увеличить позицию в рейтинге при оценке компетенций в рамках изучаемой дисциплины (таблица 1).

Таблица 1. Описание бонусов для повышения рейтинга / Description of bonuses to increase rating points

Бонус	Описание
Дополнительные баллы	За выполнение дополнительных заданий или демонстрацию исключительных навыков. Баллы могут быть добавлены к оценке срезов в течение семестра
Специальные привилегии	Например, возможность выбирать темы проектов (если они ограничены перечнем внутри дисциплины или раздела), получать приоритетный доступ к ресурсам, не входящим в обязательный перечень для студентов
Сертификаты и дипломы / грамоты	Сертификаты или дипломы/грамоты за достижение определенных уровней или демонстрацию выдающихся результатов
Лидерство	Руководство группой в проекте или проведение презентаций
Доступ к эксклюзивным материалам	Дополнительные лекции, учебные пособия или исследовательские статьи сверх обязательного курса по дисциплине
Персональная поддержка	Персонализированная поддержка от преподавателей или наставников
Сетевое взаимодействие с профессионалами отрасли или другими студентами	Сотрудничество образовательных организаций, где студенты используют для обучения их научные, культурные, интеллектуальные и другие ресурсы
Участие в мероприятиях	Приглашения на специальные мероприятия, такие как конференции, семинары или социальные мероприятия.
Возможность публикации	Возможности для публикации своих работ в студенческих журналах или на веб-сайтах
Материальное вознаграждение (при наличии такой возможности)	Стипендии или гранты за достижение определенных уровней
Трудоустройство или стажировка	Стажировки или вакансии, которые можно получить при достижении определенных уровней компетентности

Окончание табл. 1

Бонус	Описание
Признание	Признание и похвала от преподавателей, однокурсников и др. за достижение определенных уровней
Повышение самооценки	Достижение уровней может повысить самооценку студентов и мотивировать их к дальнейшему успеху
Улучшение навыков тайм-менеджмента	Работа над достижением уровней «на время»
Стимулы при переходе через уровень	Достижение уровней повышает мотивацию студентов и побуждает продолжать совершенствоваться

Элементы геймификации оценки и мотивации студентов гуманитарных вузов могут быть в том или ином объёме использованы в процессе обучения и оценки (таблица 2).

Таблица 2. Элементы геймификации / Gamification elements

Игровой элемент	Пояснение
Система уровней и рангов	Ранги и уровни студенты могут достигать по мере выполнения определенных задач, в том числе ограниченных во времени
Начисление «очков/баллов опыта»	Студенты должны накопить определенное количество баллов опыта за различные достижения (сданные экзамены, участие в проектах, публикации) за выполнение заданий и участие в мероприятиях, чтобы перейти на следующий уровень
Виртуальные достижения и трофеи	За выполнение особых заданий или преодоление определенных рубежей
Рейтинговая система самооценки	Студенты могут сравнивать свои результаты с другими и соревноваться за лидерство
Прохождение квестов и выполнение миссий	Создание серии связанных заданий, которые студенты должны выполнить, чтобы достичь определенной цели.
Специализация и классы	Возможность выбора «специализаций» или «классов» с уникальными способностями и бонусами
Виртуальная валюта	Виртуальные монеты/баллы студенты могут зарабатывать и тратить на различные привилегии или улучшения своих уровней и статусов
Лутбоксы	Случайная награда за достижения – лутбокс, или контейнер – виртуальный предмет в компьютерных играх, при использовании которого игрок получает случайные виртуальные предметы различной ценности и назначения, называемые добычей
Аватары	Возможность создавать и использовать собственного аватара или персонажа на дашбордах и в виртуальных учебных средах

Продолжение табл. 2

Игровой элемент	Пояснение
Коллекционирование предметов	Предоставление студентам возможности собирать виртуальные предметы, связанные с изучаемым материалом
Интерактивные дашборды	Применяются для визуализации прогресса и статистики студентов (отображение рейтинга студентов стимулирует конкуренцию)
Система гильдий	Возможность создавать и участвовать в гильдиях или командах для совместной работы
Бонусы и штрафы	Уменьшение количества баллов и бонусов за определенные действия
Челленджи	Прохождение «вызовов», тестов и викторин: студенты должны набрать определенное количество баллов на тестах и викторинах, чтобы перейти на следующий уровень. Проведение викторин и игр делают процесс более интерактивным
Звания и титулы	Присваиваются за выдающиеся достижения
Прокачка	Система «прокачки» навыков и способностей студентов прохождением не только крупных испытаний, но и выполнением мелких заданий. Студенты должны демонстрировать последовательное качество в своих заданиях, чтобы перейти на следующий уровень или выполнить определенное количество заданий для такого перехода
Компетенции	Достижение определенных компетенций, владение определенными навыками позволяет перейти на следующий уровень
Виртуальные медали	Значки, медали и трофеи выдаются за победы в соревнованиях; признание студентов за их вклад в совместные проекты и инициативы
Турниры и состязания	Возможность участвовать в состязаниях между студентами
Бонусы за регулярное	Студенты должны активно участвовать в занятиях, задавать вопросы и вносить свой вклад в обсуждения, чтобы перейти на следующий уровень
Мобильные приложения	Интеграция с мобильными приложениями для отслеживания прогресса
Контрольные точки	Студенты должны успешно пройти рубежные контрольные точки, чтобы перейти на следующий уровень
Портфолио	Студенты должны создать портфолио своих работ, демонстрирующее их прогресс и достижения, чтобы перейти на следующий уровень
Симуляции и ролевые игры	Использование симуляций и ролевых игр для предоставления студентам практического опыта в решении реальных проблем

Окончание табл. 2

Игровой элемент	Пояснение
Создание контента	Поощрение студентов к созданию собственного учебного контента, такого как видео, презентации или статьи, поиск кейсов в различных блоках изучаемой дисциплины

Элементы геймификации, приведенные в таблице 2, могут использоваться в рейтинговании (см. рисунок 1):

Колонка L: прохождение квестов и выполнение миссий

Колонка U: бонусы и штрафы

Ячейка S9: виртуальные медали (Желтая майка лидера)

Ячейки T10, T14, T17: система Гильдий или Пелотон (фр. *peloton* – спорт. головная, лидирующая группа участников велосипедного пробега) и так далее.

Эти и другие элементы геймификации могут сделать процесс оценки и мотивации студентов более увлекательным, интерактивным и эффективным.

Чтобы разобраться, какие именно игровые механики подходят учащимся, можно использовать модель Ричарда Бартла разделяющую игроков по психотипам [Bartle]. Классификация основана на предпочтениях игроков и используется не только разработчиками игр, но и разработчиками социальных сетей для лучшей оптимизации игровых процессов для пользователей.

Одни студенты изначально замотивированы, потому что стремятся к личностному росту и развитию, хотят улучшить свои навыки и узнать что-то новое. Им важно переходить с одного уровня на другой, более сложный, уровень [Burke]. Здесь хорошо сработает система вознаграждений за выполнение заданий или уровней, отражающих прогресс в обучении.

Другим важно соревноваться и побеждать, быть признанными лучшими. Таким студентам трудна командная работа, и система оценки должна учитывать индивидуальные достижения, а вознаграждение должно быть персонализированным. Некоторым участникам понравится игровая механика, позволяющая зарабатывать больше очков, устанавливать рекорды и достигать новых высот во время обучения. Все соревновательные механики, а также «Таблица лидерства» являются ключевыми элементами игры при работе с такой аудиторией. Для другой группы участников важно иметь глубокое понимание предмета и расширять свой кругозор. Для этого в игре можно использовать загадки, прохождение тестов, квесты. Награды/медали/звания для студентов подобного психотипа являются показателем успеха. Этот психотип не нуждается в конкурсных мероприятиях и рейтингах, но изучит все правила предлагаемой рейтинговой системы и все ее задачи, а также все возможные материалы по этой теме: статьи, блоги, методические пособия.

Следующий психотип, выявленный Бартли, стремится к взаимодействию и ищет возможности для общения. Для таких учащихся – экстравертов – важна

визуальная составляющая геймификации, «упаковка смыслов» в игровых элементах. Механика, позволяющая вам сотрудничать с другими и получать социальную поддержку, будет работать лучше всего. Для обсуждения оценок и прогресса в обучении, обмена опытом можно создавать, например, чаты в Telegram или давать групповые задания, где участники работают в командах, добиваясь не личного успеха, а коллективного.

Однако, необходимо отметить отличие геймификации от игры [Варенина]. Игра воссоздает социальные отношения за счет наличия ролей, правил, сюжета. Геймификация использует лишь некоторые игровые практики в контексте реальности, но не превращает реальность в игру.

Заключение. Для оценки и мотивации студентов гуманитарных вузов могут быть использованы следующие элементы геймификации: система уровней и рангов; начисление «очков/баллов опыта»; виртуальные достижения и трофеи; рейтинговая система самооценки; прохождение квестов и выполнение миссий; специализация и классы; виртуальная валюта; лутбоксы (случайные награды); аватары; коллекционирование предметов; интерактивные дашборды; система «гильдий»; бонусы и штрафы; челленджи; звания и титулы; прокачка повторяющимися заданиями; виртуальные медали; турниры; бонусы на активность; контрольные точки; портфолио; симуляция и ролевая игра; создание контента.

Элементы геймификации развивают эмоциональный контакт между студентами, а также между студентами и преподавателями. Как и в игре, геймификация плюс рейтингование позволяют исследовать, создавать, конкурировать и сотрудничать. Для этого важно систему рейтингования сделать наглядной, понятной, прозрачной, и как следствие привлекательной для студентов. Только в комплексе с наглядной, понятной, прозрачной системой рейтингования геймификация обучения даст ожидаемый оптимальный мотивационный эффект.

Источники

Абилкасилова Г., Абдиракиш К.Д. (2016). Особенности компетентного подхода в профессиональном образовании // Международный журнал экспериментального образования. № 8. С. 11-13.

Акапьев В.Л., Немыкина Н.В., Немыкин Н.И. (2013). Роль компетентного подхода в современном образовании // Фундаментальные исследования. № 11-7. С. 1402-1406.

Андрух О.Н., Сидорова А.С. (2016). Компетентностная модель преподавателя вуза // Известия Института инженерной физики. № 2 (32). С. 81-84.

Артамонова В.В. (2018). Развитие концепции геймификации в XXI веке // Историческая и социально-образовательная мысль. Т. 10. № 2-2. С. 37-43.

Байбородова Л.В., Тамарская Н.В. (2020). Педагогические технологии для современного поколения // Ярославский педагогический вестник. № 3 (114). С. 8-16.

Бейсбекова Ж.Б. (2015). Компетентный подход – новая модель образования // Успехи современного естествознания. № 1. С. 115-120.

Болотов В.А., Сериков В.В. (2003). Компетентностная модель: от идеи к образовательной программе // Педагогика. № 10. С. 8-14.

Бредихина Н.С. (2017). Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг // Коммуникативные исследования. № 2 (12). С. 96-108.

Бринкер Т. (2009). Ключевые компетенции и профессиональная способность. Болонский процесс: Результаты обучения и компетентностный подход (книга-приложение 1). Москва.

Варенина Л.П. (2014). Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. № 6-2. С. 314-317.

Винникотт Д.В. (2002). Игра и реальность / Под ред. Сизиковой И.В. М.: Институт общегуманитарных исследований.

Говоров А.И., Говорова М.М., Валитова Ю.О. (2018). Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением // Компьютерные инструменты в образовании. № 2. С. 39-54.

Голубева В.И., Моргунова О.А. (2023). Таргетирование по сенсорно-репрезентативным системам при написании рекламных и PR текстов (опыт разработки методики для студентов МГИМО) // Litera. №9. С. 101-122. DOI: 10.25136/2409-8698.2023.9.37551 EDN: ZOWYNO

Зеер Э.Ф. (2005). Компетентностный подход к образованию // Образование и наука. № 3 (33). С. 27-40.

Иванов Д.А. (2007). Компетентности и компетентностный подход в современном образовании. М.: Чистые пруды.

Казинец В.А., Тринадцатко О.А. (2020). Компетентностная модель высшего образования // Современные наукоемкие технологии. № 12-1. С. 160-165.

Коган Е.Я. (2011). Компетентностный подход и новое качество образования / Под ред. Великановой А.В. Самара: Профи.

Кострова Ю.С. (2011). Генезис понятий «компетенция» и «компетентность» // Молодой ученый. № 12-2. С. 102-104.

Мединцева И.П. (2012). Компетентностный подход в образовании // Педагогическое мастерство: материалы II Международной научной конференции. М.: Буки-Веди.

Меньшиков П.В., Новикова В.С. [и др.] (2022). Основы теории и практики интегрированных коммуникаций и медийной политике в «новой реальности»: учебное пособие / Под редакцией П.В.Меньшикова. Москва: МГИМО-Университет. EDN: ABNNXA.

Меньшиков П.В., Юсупова Е.Е. [и др.] (2020). Информационно-коммуникационные технологии третьего тысячелетия: учебное пособие / Под редакцией П.В. Меньшикова. Москва: МГИМО-Университет. EDN: ZRTMGB.

Орлова О.В., Титова В.Н. (2015). Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. № 9 (162). С. 60-64.

Радаев В.В. (2019). Миллениалы: как меняется российское общество. М.: Издательский дом Высшей школы экономики.

Разуваева Т.А. (2012). Компетентностная модель образования: краткий анализ ключевых понятий и проблем реализации // Известия Пензенского государственного педагогического университета им. В.Г. Белинского. № 28. С. 986-989.

Селеменова Т.А. (2018). К оценке эффективности компетентностно-ориентированного обучения в вузе // Тенденции развития образования: педагог, образовательная организация, общество: материалы Всероссийской научно-практической конференции (Чебоксары, сентябрь). Чебоксары: Среда.

Слепцова А.Е. (2018). О сущности и содержании понятий «компетенция» и «компетентность» // Современные тенденции развития системы образования: сборник статей (г. Чебоксары, ноябрь). Чебоксары: Среда.

Ульянина О.А. (2018). Компетентностный подход в научной парадигме российского образования // Психолого-педагогические исследования. Т. 10. № 2. С. 135-147.

Федоров А.Э., Метелев С.Е., Соловьев А.А., Шлякова Е.В. (2012). Компетентностный подход в образовательном процессе: монография. Омск: Омскбланкиздат.

Фешина Е.В., Краснопахтова Л.И., Костенко И.В. (2019). Анализ проблем внедрения компетентностного подхода в высшей школе. Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества: материалы Всероссийской научно-методической конференции (Чебоксары, июнь) / Под ред. Ж.В. Мурзиной и др. Чебоксары: Среда.

Хуторский А.В. (2003). Ключевые компетентности как компонент личностно ориентированной парадигмы образования // Народное образование. № 2. С. 58-64.

Чоу Ю. (2021). Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников – к работе. М.: Бомбора.

Bartle R.A. (2004). Designing virtual worlds. Indianapolis: New Riders.

Burke B. (2016). Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things. New York: Routledge.

■ ■ ■ Competence-Based Ranking in Training of Specialists in the Field of Strategic Communications, Advertising and Public Relations

Baturina V.Y., Golubeva V.I., Malygina A.M.

Moscow State Institute of International Relations (MGIMO – University), Moscow, Russia.

Abstract. The article represents the authors' methodology in assessing the level of professional training of specialists in the field of advertising and public relations within the framework of competence-based approach to education. The authors consider it insufficient to rank the students based on purely academic performance and suggest changing the existing criteria to assess the level of acquired skills and competences required in the future profession. To increase the learning motivation, it is suggested to use the creative potential of future public relations specialists. The authors' approach involves the introduction of gamification elements, including scenes and vocabulary known to students from computer games. Special attention is paid to transparent and visual organisation of ranking tables. Such ranking has been tested at MGIMO – University for a number of years and has shown an increase in motivation and, as consequence, learning outcomes. This methodology may be used to improve the efficiency of the educational process in advertising, strategic communications, public relations, branding, and similar disciplines in humanities and social studies where competences are an integral part of professional training.

Keywords: educational ranking, assessment system, digitalization of education, competency-based approach to learning, competence, hard skill, soft skills, modern technologies, gamification

For citation: Baturina V.Y., Golubeva V.I., Malygina A.M. (2024). Competence-based ranking in training of specialists in the field of strategic communications, advertising and public relations. *Communicology (Russia)*. Vol. 12. No. 2. P. 124-137. DOI 10.21453/2311-3065-2024-12-2-124-137.

Inf. about the authors: Baturina Victoria Yurievna – CandSc (Cult.), docent the Department of Russian Language and Literature; Golubeva Valentina Ivanovna – Docent, lecturer at the

Department of Advertising and Public Relations; Malygina Anna Mikhailovna – lecturer at the Department of Advertising and Public Relations. MGIMO – University. Address: 119454, Russia, Moscow, Vernadsky av., 76. E-mail: v.baturina@my.mgimo.ru; v.golubeva@inno.mgimo.ru; a.malygina@inno.mgimo.ru.

Received: 27.03.2024. Accepted: 18.06.2024.

References

- Abilkasimova G., Abdirakish K.D. (2016). Features of the competency-based approach in vocational education. *International Journal of Experimental Education*. No. 8. P. 11-13 (in Rus.).
- Akapev V.L., Nemykina N.V. Nemykin N.I. (2013). The role of the competency-based approach in modern education. *Fundamental Research*. No. 11-7. P. 1402-1406 (in Rus.).
- Andruk O.N., Sidorova A.S. (2016). Competence model of a university teacher. *Izvestiya of Institute of Engineering Physics*. No. 2 (32). P. 81-84 (in Rus.).
- Artamonova V.V. (2018). Development of the concept of gamification in the 21st century. *Historical and Socio-Educational Idea*. Vol. 10. No. 2-2. P. 37-43 (in Rus.).
- Bartle R.A. (2004). Designing virtual worlds. Indianapolis: New Riders.
- Bayborodova L.V., Tamarskaya N.V. (2020). Pedagogical technologies for the modern generation. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. No. 3 (114). P. 8-16 (in Rus.).
- Beisbekova Zh.B. (2015). Competence-based approach – a new model of education. *Advances in Current Natural Science*. No. 1. P. 115-120 (in Rus.).
- Bolotov V.A., Serikov V.V. (2003). Competence model: from idea to educational program. *Pedagogy*. No. 10. P. 8-14 (in Rus.).
- Bredikhina N.S. (2017). The phenomenon of gamification in the promotion of distance educational services. *Communication Studies*. No. 2 (12). P. 96-108 (in Rus.).
- Brinker T. (2009). Key competencies and professional ability. In: Bologna Process: Learning Outcomes and Competency-Based Approach (Appendix Book 1). Moscow (in Rus.).
- Burke B. (2016). Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things. NY: Routledge.
- Chou Y. (2021). Gamify it. How to encourage clients to buy and employees to work. Moscow: Bombora (in Rus.).
- Fedorov A.E., Metelev S.E., Soloviev A.A., Shlyakova E.V. (2012). Competence-based approach in the educational process. Omsk: Omskblankizdat (in Rus.).
- Feshina E.V., Krasnoplakhtova L.I., Kostenko I.V. (2019). Analysis of the problems of introducing a competency-based approach in higher education. In: Zh.V. Murzina, ed. Education, innovation, research as a resource for community development: materials of the All-Russian scientific and methodological conference. Cheboksary: Sreda (in Rus.).
- Golubeva V.I., Morgunova O.A. (2023). Targeting by sensory-representational systems when writing advertising and PR texts (experience in developing a methodology for MGIMO students). *Litera*. No. 9. P. 101-122. DOI: 10.25136/2409-8698.2023.9.37551 EDN: ZOWYNO (in Rus.).
- Govorov A.I., Govorova M.M., Valitova Yu.O. (2018). Assessing the relevance of developing methods for using gamification tools and gaming technologies in learning management systems. *Computer Tools in Education*. No. 2. P. 39-54 (in Rus.).
- Ivanov D.A. (2007). Competencies and competency-based approach in modern education. Moscow: Chistye Prudy (in Rus.).
- Kazinets V.A., Thirnadtsatko O.A. (2020). Competence-based model of higher education. *Modern High Technologies*. No. 12-1. P. 160-165 (in Rus.).
- Khutorsky A.V. (2003). Key competencies as a component of a personality-oriented paradigm of education. *Narodnoe obrazovanie*. No. 2. P. 58-64 (in Rus.).

- Kogan E.Ya. (2011). Competence-based approach and new quality of education, ed. A.V. Velikanova. Samara: Profi (in Rus.).
- Kostrova Yu.S. (2011). Genesis of the concept "competence". *Molodoj uchenyj*. No. 12-2. P. 102-104 (in Rus.).
- Medintseva I.P. (2012). Competency-based approach in education. Pedagogical skills: materials of the II International Scientific Conference (Moscow, December). Moscow: Buki-Vedi (in Rus.).
- Menshikov P.V., Novikova V.S. [et al.] (2022). Fundamentals of the theory and practice of integrated communications and media policy in the "new reality". Moscow: MGIMO-University. EDN: ABNNXA (in Rus.).
- Menshikov P.V., Yusupova E.E. [et al.] (2020). Information and communication technologies of the third millennium. Moscow: MGIMO – University. EDN: ZRTMGB (in Rus.).
- Orlova O.V., Titova V.N. (2015). Gamification as a way to organize learning. *Tomsk State Pedagogical University Bulletin*. No. 9 (162). P. 60-64 (in Rus.).
- Radaev V.V. (2019). Millennials: how Russian society is changing. Moscow: Publishing House of the Higher School of Economics (in Rus.).
- Razuvaeva T.A. (2012). Competence-based model of education: a brief analysis of key concepts and problems of implementation. *Izvestiya of Belinsky Penza State Pedagogical University*. No. 28. P. 986-989 (in Rus.).
- Selemeneva T.A. (2018). Towards assessing the effectiveness of competency-based training at a university. In: Trends in the development of education: teacher, educational organization, society: materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference. Cheboksary: Sreda (in Rus.).
- Sleptsova A.E. (2018). On the essence and content of the concept competence. In: Modern trends in the development of the education system: collection of articles. Cheboksary: Sreda (in Rus.).
- Ulyanina O.A. (2018). Competence-based approach in the scientific paradigm of Russian education. *Psychological-Educational Studies*. Vol. 10. No. 2. P. 135-147 (in Rus.).
- Varenina L.P. (2014). Gamification in education. *Historical and Socio-Educational Idea*. No. 6-2. P. 314-317 (in Rus.).
- Winnicott D.W. (2002). Game and reality. In: Sizikova I.V. Moscow: Institute of General Humanitarian Research (in Rus.).
- Zeer E.F. (2005). Competence-based approach to education. *Education and Science*. No. 3 (33). P. 27-40 (in Rus.).