

УДК 101.1:316
<https://www.doi.org/10.47813/nto.5.2024.4004>

EDN [HNNWQC](#)

Динамика распространения игровых методов в экологическом просвещении, проводимых на грантовой основе (на примере Фонда Президентских Грантов)

Лев Александрович Семушкин^{1*}, Игорь Александрович Беляков²

¹Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы, Уфа, Россия

²Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, Москва, Россия

*E-mail: semushkin_la@mail.ru

Аннотация. В данной статье изложено изучение актуальной тенденции финансирования экологических проектов. В качестве объекта исследуются заявки победителей конкурса Фонда Президентских Грантов по направлению природоохранному направлению, а в качестве предмета - игровые методы просвещения. Авторами выдвинута гипотеза, что игровые технологии имеют тенденцию к широкому распространению за исследуемый срок. На основе изученных за 2020-2024 годы грантов методом расчета соотношений была составлена динамика содержательности на предмет игровых методов для его реализации. Статистический анализ опроверг исследовательскую гипотезу. В качестве основной причины авторы считают отсутствие универсальной методики разработки игр экологической тематики.

Ключевые слова: игровые методы, экология, экологическое просвещение, грантовое финансирование, анализ динамики.

Dynamics of the spread of gaming methods in environmental education conducted on a grant basis (using the example of the Presidential Grants Fund)

Lev Aleksandrovich Semushkin^{1*}, Igor' Aleksandrovich Belyakov²

¹Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla, Ufa, Russia

²Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow, Russia

*E-mail: semushkin_la@mail.ru

Abstract. This article describes the study of the current trend in financing environmental projects. The applications of the winners of the Presidential Grants Fund competition in the field of environmental protection are studied as an object, and game methods of education are studied as a subject. The authors hypothesized that gaming technologies tend to become widespread over the period under study. Based on the grants studied in 2020-2024, the dynamics of content was compiled using the ratio calculation method for the subject of game methods for its implementation. Statistical analysis has refuted the research hypothesis. The authors consider the lack of a universal methodology for developing environmental-themed games as the main reason.

Keywords: game methods, ecology, environmental education, grant financing, dynamics analysis.

1. Введение

В наше время повышается рост популярности экологической тематики, вопросов более бережного отношения к природным ресурсам, животным и переработке отходов. Экологи и эоактивисты проводят не только различные мероприятия по уборке различных территорий и созданию условий для переработки различных видов мусора, но и различные формы просветительской работы. Притом, вопрос обстоит не в простом информировании, а в формировании эко-культуры, развития эко-сознания, прививания эко-привычек и т.п.

Такая, по сути своей, педагогическая задача воспитательного характера повлияла на то, какие методы будут применяться. В частности, сложность обстоит и в том, что сама логика экологических процессов (со всеми частностями) могут быть слишком трудна для понимания детьми и подростками. Ввиду этого, Салиной Еленой Александровной был рассмотрен метод игры в качестве разрешающего данную сложность [1].

С другой стороны, возникает сложность того, что сама по себе игровая деятельность не имеет однозначной оценки в применении с подростками и молодежью. В педагогической сфере компоненты игры подвержены асерторическому осмыслению, нет углубления во внутреннее устройство игрового процесса как такового и его логики, такое применение ее в той или иной сфере образовательного процесса считается приемлемым и обоснованным [2].

В любом случае, это не мешает практике игрового экологического просвещения иметь распространение, а специалистам данной сферы получать грантовое финансирование на конкурсной основе. Также ничто не мешает получать опыт, разрабатывать новые игры и игровые мероприятия, обмениваться опытом и составлять новые способы игровой экологической просветительской деятельности [3; 4; 5].

Рассмотрению динамики распространения игровых проектов в сфере защиты природы и животных на основе грантового финансирования посвящается данная статья.

Цель исследования заключается составление картины динамики распространения грантового финансирования игровых экологических проектов с 2020 по 2024 годы (включительно).

Проблемой исследования является распространенность применения игровых технологий в грантовых проектах экологической направленности.

Объект исследования состоит в победителях конкурса проектов направления охраны окружающей среды и защиты животных Фонда Президентских Грантов.

Предмет исследования состоит в игровых методах.

Методология исследования представлена составлением расчетов рядов динамики.

Исследовательская гипотеза состоит в утверждении, что игровые методы в экологических финансируемых проектах с каждым годом приобретают все большую распространенность.

2. Методы и материалы

Методология исследования представлена методами математической статистики, в частности, применялся метод рядов динамики. Данный метод направлен на выявление ростов и спадов измеряемых показателей, отслеживанию тенденций и предоставляет данные для визуализации на графиках. Данный метод не освещает причины изменения динамики и не дает картины внутреннего содержания изучаемого предмета [6].

В рамках исследования рассматривались заявки победителей на сайте Фонда Президентских Грантов направления охраны окружающей среды и защиты животных, зарегистрированных в течении периода с 2020 по 2024 включительно. Производилась оценка в качестве «просветительских» и «непросветительских» проектов по принципу заявления в них работы в сфере просвещения; формирования эко-сознания, эко-привычек, эко-поведения (и т.п.). В категорию «просветительских» не входили проекты, направленные на организацию платформы для эко-просвещения (если не заявлено проведение самой просветительской программы), информирование (по тому или иному вопросу), образование компетенциям (знаниям, умениям и навыкам) [7].

Далее производилась оценка методологии проекта на наличие игровых методов. В качестве таких методов учитывались собственно игры, конкурсы, викторины и (т.п.). В образовательных квизах игровой компонент был расценен как недостаточных для определения его в качестве игровой технологии, ввиду чего проекты, в которых среди игровых методик был заявлен только квиз, не были отнесены к игровым.

Стоит отметить, что в данном исследовании не рассматривались отклоненные заявки. Авторская задумка была ориентирована на изучение финансируемых проектов, т.е. тех предложений, которые прошли конкурсный отбор.

3. Результаты

Перед рассмотрением результатов расчетов статистики стоит указать, что были выявлены заявки, в которых указывались игровые методы, но не указывалось (или не указывалось прямо) экологическое просвещение. С другой стороны, такие проекты не превышают 1% от общего количества, ввиду чего, мы считаем данный показатель незначительным и не учитываем его в своем исследовании.

Нами были рассмотрены суммарно 956 заявок проектов победителей в период с 2020 по 2024 годов. Результаты представлены на таблице 1:

Таблица 1. Заявки победителей проектов по направлению охраны окружающей среды и защиты животных.

Год	Общее кол-во	Кол-во просветительских заявок	Кол-во игровых заявок
2020	273	179	40
2021	252	143	49
2022	218	146	50
2023	145	93	28
2024	68	47	15

Данные Таблицы 1 для удобства восприятия и визуализации картины проектов по экологическому направлению данных представлены в виде графика (рисунок 1):

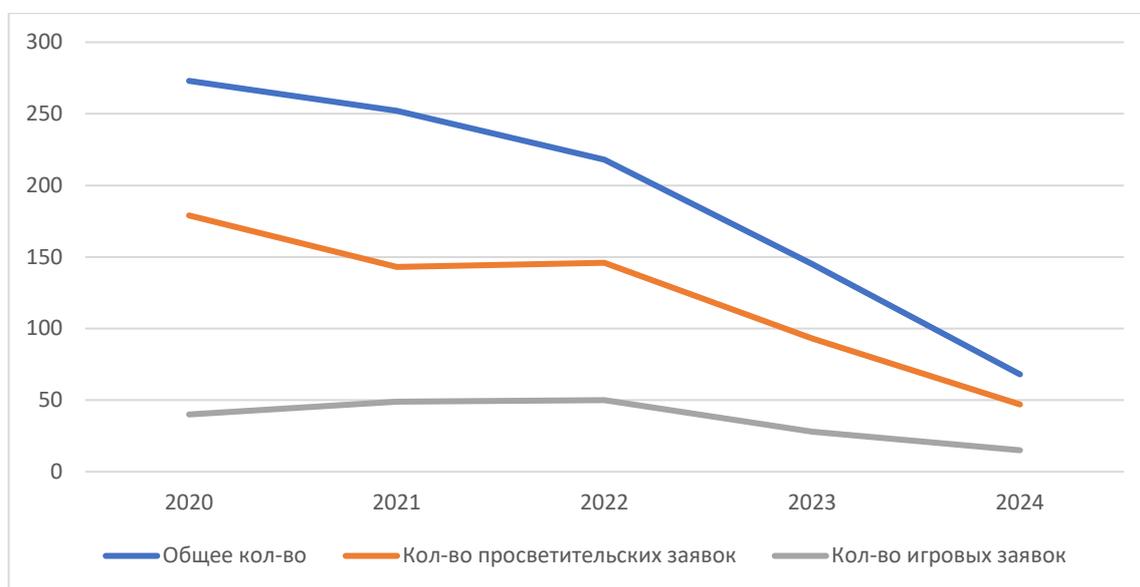


Рисунок 1. Заявки победителей проектов по направлению охраны окружающей среды и защиты животных.

По полученным данным видно, что за последние пять лет происходит снижение количества победителей конкурса Фонда Президентских Грантов по направлению

охраны окружающей среды и защиты животных. Вместе с этим изменение количества проектов, отнесенных к просветительским - два спада и небольшой рост в 2022 году. Применение игровых технологий имело рост до 2022 года, после идет спад.

Расчеты распространенности игровых технологий в проектах экологического направления методом рядов динамики представлены на таблице 2:

Таблица 2. Расчет динамики распространения игровых технологий в экологических проектах.

Год	Δб	Δц	кр б	кр ц	тр б	тр ц	тпр б	тпр ц	А% ц
2020	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2021	9	9	1,225	1,23	122,5	122,5	22,5	22,5	0,4
2022	10	1	1,25	1,02	125,0	102,0	25,0	2,0	0,5
2023	-12	-22	0,7	0,56	70,0	56,0	-30,0	-44,0	0,5
2024	-25	-13	0,375	0,54	37,5	53,6	-62,5	-46,4	0,3

Средний уровень ряда представлен равен 36,4.

Средний абсолютный прирост равен -6,25.

Средний темп роста равен 0,783.

Средний темп прироста равен -0,217.

Данные Таблицы 2 для удобства восприятия и визуализации картины проектов по экологическому направлению данных представлены в виде графика (рисунок 2):

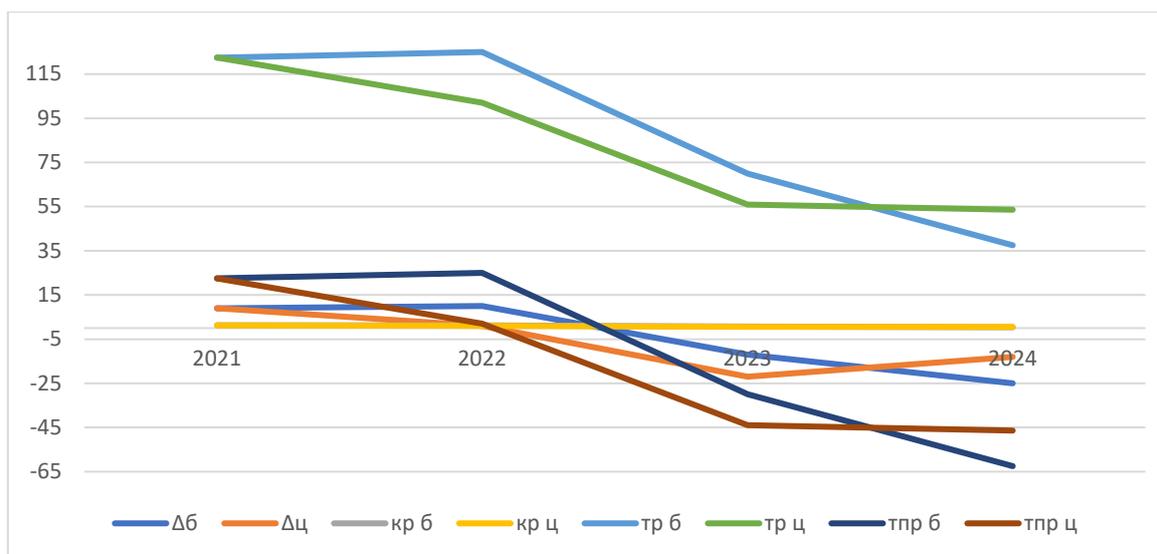


Рисунок 2. Расчет динамики распространения игровых технологий в экологических проектах.

По данным таблицы заметен небольшой рост применения игровых методов в экологических проектах после чего идет заметных спад их представленности.

Таким образом, была выявлена тенденция на снижение выделения финансирования экологических грантов, но и распространенности самих игровых методов в них падает. Следовательно, поставленная гипотеза опровергается.

4. Обсуждения и дискуссии

Исходя из полученной картины сложно говорить о сокращении государственного финансирования из-за того, что данное исследование было проведено на примере конкретного фонда, притом, без рассмотрения отклоненных заявок. С другой стороны, предоставляется возможность говорить о том, что сами по себе игровые методы реже выступают победителями конкурсов проектов фонда флагмана, что может влиять на ситуацию государственного финансирования в данном сегменте. Ввиду чего гипотеза считается опровергнутой.

В отношении причины тенденции на снижение количества проектов победителей, заявивших игровые методы объясняется нами не столько за счет спада интереса к данной тематике, сколько качеством исполнения. Т.к. сами результаты реализации проектов не рассматриваются в рамках данного исследования, но видна некоторая динамика и распространенность участия определенных экологических организаций, мы предполагаем, что основная проблема состоит именно в методологии составления таких просветительских игр.

В частности, применение игры в педагогическом аспекте, в котором, как было упомянуто, имеются проблемы осмысления игры в понятийном плане, ее несистемное, асерторическое восприятие, приводит к проблеме адаптации ее к условиям необходимости передачи логики взаимодействия человека с экосферой. Это составляет сложность составления методики разработки таких игр. Стоит еще и учесть то, что деструктивное отношение человека к природе также должно быть перенесено в игру в «негативных» красках таким образом, чтобы целевая аудитория игры переняла и присвоила себе как собственную.

С другой стороны, рассматривая проекты-победителей (в том числе, не отнесенные к просветительским) заметна некоторая монополизация данной сферы проектами, связанными с «Чистыми Играмми». Заявки содержали запросы

финансирования не только на проведения мероприятий под данным брендом, но и на обучение волонтеров, на создание условий для проведения и т.п. Данный процесс представляет научный интерес ввиду того, что, предположительно, они имеют поддержку в среде профессиональных экологов, готовых проводить просвещение в логике, представленной концепцией «Чистых Игр». По сути, это соревнования по уборке указанных территорий, чем-то напоминает стахановское движение, но на «природозащитных рельсах» [8].

Отметим, что игровые методы не ограничиваются такой формой. Среди проектов имеется множество и иных смелых предложений, которые, ввиду многогранности игрового метода, закрывают не только экологические, но и социально-педагогические запросы общества.

Стоит указать, что сама идея применения игровых технологий в просвещении, прививании того или иного поведения рассматривается авторами как перспективная, ввиду чего тенденция на снижения финансирования фондом-флагманом данного направления и вызывает интерес. Предположительно, результативность применения игры в данной сфере не имеет удовлетворительности по заданным целям и задачам в рассмотрении не только грантовых фондов, но и самих участников проекта.

Таким образом, выявляется проблема разработки методики создания таких игр, которая бы соответствовала всем тонкостям данной технологии. Игра крайне разнородна, ввиду чего развитие направление экологических игр сугубо как одного из направлений дидактических или соревновательных мероприятий не раскрывает весь потенциал данной методологии.

Нам понятная тенденция продвижения методик организации экологической работы, которые показали себя эффективно, но, в таком случае, поднимается проблема разработки и иных форм игровых технологий в экологической сфере, что способствовало бы расширению аудитории за счет иного подхода.

Следовательно, сама методика разработки таких игр, которые бы соответственно целям и задачам передавали логику экологических процессов становится актуальной проблемой в сфере эко-просвещения и эко-активизма. Предполагаем, что наличие такой методики способствовало изменению тенденции государственного финансирования подобных мероприятий и продвижения эко-сознания среди населения планеты.

5. Заключение

Государственное финансирование проектов, содержащих заявление игровых технологий, сокращается, по нашей оценке, причина этого состоит в отсутствии универсальной методики составления экологических игр, которые бы соответствовали бы интересам общества в отношении охраны окружающей среды и защиты животных. Из этого следует признать поставленную гипотезу опровергнутой.

Мы считаем, что на данный момент происходит снижение распространенности победителей грантов с игровыми методиками ввиду кризиса методологии: наиболее успешные проекты продвигаются под определенным брендом, остальные затухают, не получая распространенности (или получив единичную реализацию не передаются далее из-за собственной специфики).

Следовательно, требуется не формальное перенесение педагогического понимания игры как метода, но более глубокого, философского, осмысления игры как метода, для составления универсальной методики разработки эко-игр, которые бы отвечали интересам общества и политике РФ.

Список литературы

1. Салина Е.А. Игра как метод экологического воспитания подростков в многопрофильном учреждении дополнительного образования: диссертация ... кандидата педагогических наук: 13.00.02. – Кострома, 2002. – 187 с.
2. Шмаков Сталь Анатольевич. Игра учащихся как педагогический феномен культуры: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01. – Москва, 1997. – 409 с.
3. Попова Л.В., Таранец И.П., Пикуленко М.М. ИГРА КАК НЕОБХОДИМАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 4.
4. Ровнейко М.В. Современные формы и методы экологического просвещения молодежи / М.В. Ровнейко. — Текст: электронный // Государственная молодежная политика: вызовы и современные технологии работы с молодежью: материалы Международной молодежной научно-исследовательской конференции (Екатеринбург, 13 апреля 2021 г.). – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2021. – С. 182-187. — URL: <https://elar.urfu.ru/handle/10995/104008>.
5. Северова А.А. Игровые технологии как средство экологического воспитания младших школьников / А. А. Северова. – Текст: непосредственный // Молодой

- ученый. – 2024. – № 20 (519). – С. 671-672. – URL: <https://moluch.ru/archive/519/114063/>
6. Терехов А.М., Кувычков С.И., Миронов Н.А., Смирнов С.А. Практические аспекты статистического моделирования и прогнозирования преступности на основе данных рядов динамики / Юридическая наука и практика: Вестник Нижегородской академии МВД России. – 2021. – № 3(55). – с. 91-97.
 7. Мещеряков Е. А. Экологическое просвещение населения как мера по улучшению окружающей среды / Е. А. Мещеряков. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2024. – № 44(543). – URL: <https://moluch.ru/archive/543/118859/>
 8. Смекалин И. Кейс выпуска. Возможности использования методологии контрибутивной оценки на примере проекта "Чистые игры" / И. Смекалин // Позитивные изменения. – 2022. – Т. 2, № 2. – С. 59-66. – DOI 10.55140/2782-5817-2022-2-2-59-66. – EDN OOAMVC.