

УДК 37.02

Педагогический анализ существенных условий при выборе игры в качестве элемента технологии обучения

Гайдунко Юрий Анатольевич

Кандидат педагогических наук,
доцент кафедры ГСЭД,
Череповецкое высшее военное инженерное училище радиоэлектроники,
162622, Российская Федерация, Череповец, просп. Советский, 126;
e-mail: mestny-1@yandex.ru

Аннотация

Статья посвящена одной из актуальных проблем педагогики высшей школы – обоснованию педагогических условий использования игровых методов в учебном процессе. В статье автор анализирует такие понятия как понятие «педагогическая технология» и ее синонимов «технология обучения» и «технология в образовании», результатом чего явилось авторское определение данной дефиниции. Подробно рассмотрены дидактические возможности занятия, проведенного в игровой форме, как в текущем учебном процессе, так и в качестве промежуточной или итоговой аттестации. Отдельно рассмотрена роль педагога в организации, проведении и оценивании итогов игры. В статье дан педагогический анализ условий, на которые следует обратить внимание преподавателю при выборе игры в качестве формы проведения занятия. Делается акцент на то, что такая форма занятий имеет существенный потенциал по вкладу в формирование компетенций будущего специалиста. В работе опубликованы данные социологического исследования, характеризующие отношение педагогов вузов к интерактивным методам обучения. Обращается внимание на то, что применение игровых занятий требует от педагога проектирование учебного процесса в целом. В качестве итога статьи даны рекомендации педагогам по эффективному использованию игровых методов в своей практической деятельности.

Для цитирования в научных исследованиях

Гайдунко Ю.А. Педагогический анализ существенных условий при выборе игры в качестве элемента технологии обучения // Педагогический журнал. 2018. Т. 8. № 6А. С. 335-344.

Ключевые слова

Игровые методы обучения, интерактивные методы обучения, технология обучения, компетенция, педагогика.

Введение

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования в качестве одного из требований выдвигает широкое применение в образовательном процессе занятий с использованием интерактивных методов обучения с целью формирования соответствующих компетенций обучающихся.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах по многим направлениям подготовки, должен составлять не менее 20 процентов от общего количества аудиторных занятий [Бурханова, 2012].

Основная часть

Прежде чем перейти непосредственно к содержательной части статьи, хотелось бы поделиться некоторыми данными. По опросу ППС в нескольких вузах¹ нами было установлено, что до 90% преподавателей дисциплин гуманитарного блока понимают дидактический потенциал ИАМО, однако, численность преподавателей технических дисциплин склонных положительно оценивать целесообразность применения данных методов составляет только 70%.

Практически все респонденты отмечают наиболее высокую эффективность от проведения занятий с использованием ИАМО именно на старших курсах. Вероятно, это связано с тем, что обучающиеся уже обладают целым комплексом необходимых знаний и умений, во-вторых, могут применить их в ситуации, приближенной к будущей профессиональной деятельности.

Выявлена тенденция, что с вводом в действие ФГОСов 3-го поколения количество занятий с применением ИАМО значительно возросло (по сравнению с результатами аналогичного исследования в 2011 году). Динамика составила 15%. Причина диагностированного процесса состоит в ответной реакции на требования руководящих документов, а не отражает осмысленный выбор педагогов.

Вместе с тем при внедрении в свою педагогическую деятельность ИАМО, преподаватели руководствуются не только требованиями ФГОСов, но опираются на те цели, которые реализуются при их применении. Чаще всего преподаватели отмечают, что активные и интерактивные методы позволяют:

- развивать коммуникативные умения – 85%;
- раскрыть творческий потенциал обучающихся – 48%;
- Значительно реже используются ИАМО, если необходимо:
 - оценить уровень сформированности отдельных компетенций – только 5% респондентов;
 - оценить уровень усвоения учебного материала – 7%;
 - оценить глубину и точность усвоения учебного материала – 12%;
 - оценить уровень сформированности профпригодности – 14%.

Абсолютное большинство педагогов (порядка 90%) солидарны в восприятии деловой игры как наиболее адекватной формы проверки уровня сформированности компетенций по одной или несколькими дисциплинами (модулю), однако случаев применения игрового занятия в качестве

¹ Сроки проведения опроса: ноябрь 2016 – январь 2017; респондентами являлись ППС отдельных кафедр Череповецкого государственного университета, ЧВВИУРЭ, филиала СПбГЭУ в г.Череповце, гнездовая выборка, №=315.

междисциплинарного рубежного контроля отмечено не было.

Возвращаясь к предмету статьи, необходимо понимать, что проанализировать эффективность применения игровых методов на занятиях возможно только, если представить их в качестве одного из элементов педагогической технологии.

В научной литературе в качестве синонимов данного термина используют такие дефиниции как «технология обучения» и «технология в образовании», да и к этим определениям существуют различные подходы [Беспалько, 1089; Боголюбов, 1991; Волков, 1990; Кларин, 1989; Лихачев, 1992; Монахов, 1995; Назарова, 1997; Смирнов, 1999].

При всем многообразии подходов к исследуемому вопросу отметим принципиальные положения, складывающиеся, по мнению авторов, в следующую аутентичную формулировку: это научное описание процесса, направленного на достижение дидактических (воспитательных) целей в конкретных условиях с использованием обоснованной совокупности методов, способов и приемов обучения (воспитания).

Прежде всего, хотелось бы акцентировать внимание на то, что, по мнению автора, следует разграничивать применение отдельных игровых приемов во время учебных занятий для достижения определенных дидактических целей (активизация мыслительной деятельности обучающихся, привнесение занимательности в ход занятия, смена деятельности и т.д.) и занятий, организованных в игровой форме. При целеполагании игровых приемов речь идет о локальных дидактических задачах, направленных на активизацию мыслительной деятельности обучающихся, смене видов деятельности, акцентировании внимания на отдельных вопросах занятия. Цели игрового занятия более масштабны, позволяют сформировать необходимые общеобразовательные и профессиональные компетенции. выделим. Основные дидактические возможности и цели занятия в форме игры:

- закрепление и комплексное применение знаний, полученных при изучении разных дисциплин;

- систематизация усвоенного материала в виде модели имитации, которая во многом приближена к реальной ситуации;

- формирование функциональной структуры слагаемых будущей профессиональной деятельности;

- освоение особенностей коллективной профессиональной деятельности, приобретение навыков организации взаимодействия;

- привитие навыков по своему функциональному предназначению и эффективному управлению реальными процессами в профессиональной среде;

- пробуждение желания у обучающихся в получении знаний, которое возникает из-за понимания важности этих знаний в будущей профессиональной деятельности, формирование потребности и активности в учебе, как следствие – переориентирование мотивационной составляющей из разряда эмоциональной в разряд профессиональной;

- соединение в единое целое воспитательной и обучающей составляющих единого педагогического процесса;

- перевод процесса интеллектуального развития студентов из разряда управляемого со стороны преподавателей в разряд заинтересованного саморазвития и самосовершенствования [Ермолаева, 2014].

Игру целесообразно проводить после того, как обучаемые уяснят основы теоретической части изучаемого предмета и будут иметь представление о своей будущей профессиональной деятельности. Это требование выступает в качестве императива, иначе основные дидактические

цели игры будут не достигнуты и результативность от ее проведения будет малоэффективной.

При проектировании технологии обучения в целом и ее отдельных элементов, преподаватель определяет дидактические цели игры, а также ее объект. Педагог, разрабатывающий игру, должен знать изнутри инсценируемый процесс, закономерности функционирования и функционал его субъектов.

Затем разрабатывается имитационная модель игры, ее принципы и алгоритм. При этом учет влияния внешней среды на создаваемую модель упрощается до возможно необходимого уровня. Проблемное содержание игры – это одна из ключевых категорий метода. Можно выделить несколько уровней проблемности в зависимости от познавательных возможностей обучаемых:

1) преподаватель в ходе занятия формулирует проблемную ситуацию и предлагает решение, разъясняя свои действия обучающимся;

2) преподаватель, сформулировав проблемную ситуацию, привлекает обучающихся к совместному нахождению решения;

3) преподаватель, сформулировав проблемную ситуацию и убедившись, что обучающиеся осознали лежащее в ней противоречие, предлагает найти решение самостоятельно;

4) на основе заранее подобранного педагогом дидактического материала обучающиеся самостоятельно находят противоречие и его разрешение [Гайдунко, 2015].

Само «игровое поле» представляет собой диспозицию участников игрового действия. Этот элемент отражается в способах формирования штата должностных лиц, определении и распределении их функциональных обязанностей. Каждый участник получает индивидуальную пошаговую инструкцию, предписывающую необходимые процедуры, которые должны быть реализованы им на каждом из этапов игры. При этом важно учитывать разный уровень подготовки обучаемых и, соответственно, перед педагогом стоит задача выравнивания восприятия ими информации [Гайдунко, 2017].

Одной из особенностей применения игровых методов является то, что студент в процессе обучения может быть одновременно как индивидуальным субъектом познавательной деятельности, так и частью коллективного субъекта познания. Эти подсистемы не только не мешают друг другу, но наоборот образуют целостную систему познания, необходимую для формирования универсального уровня восприятия и понимания информации, так и для взаимообучения.

Обязательными элементами игровых методов обучения являются диалог и дискуссия с элементами конструктивной критики. Субъекты игровой деятельности (в т.ч. и преподаватель) должны быть нацелены на принятие последней. Они должны позиционировать себя равноправными участниками совместной деятельности и считаться с мнением других ее субъектов. Только в атмосфере плюрализма точек зрения, толерантного отношения к другим системам ценностей, культур, взаимодействующих в игре, участники получают опыт социализации, приобретают навыки коммуникации в рамках имитируемого процесса.

Игровой метод проведения занятий способен изменить сложившуюся в учебной группе иерархию внутригрупповых отношений, что необходимо учитывать педагогу. Наблюдательность и такт руководителя занятий, правильное выстраивание им системы взаимоотношений между участниками игры позволит не допустить, чтобы конкретные игровые ситуации становились причиной межличностных противоречий.

Также целесообразно подчеркнуть двойственную роль преподавателя в ходе игры. Так, если на этапе подготовки занятия допустимы, а порой и обязательны, вертикальные отношения между педагогом и обучаемыми, то в процессе игры такие отношения будут тормозить

активную познавательную деятельность ее участников и, следовательно, должны целенаправленно трансформироваться в горизонтальные, равноправные отношения между субъектами учебного процесса.

Принято считать, что чем лучше организована игра, тем меньше доля вмешательства в нее педагога. Известны три формы участия педагога в игре, способные обеспечить реализацию дидактических целей занятия:

- быть ее организатором и руководителем;
- выполнять функции участника игры;
- не вмешиваться в ход игры, ограничиваясь ролью эксперта.

Теперь о регламенте. Задания, последовательность и способы их выполнения являются неотъемлемой частью сценария игры. Для успешного ее проведения требуется создать творческую обстановку, способствующую взаимодействию ее участников в соответствии со стратегиями «сотрудничества» и «соперничества». Еще одним важным условием для успешной организации игры является разработка «познавательной конвенции», предполагающей наличие свода правил и единого для всех участников тезауруса, что во многом способствует выравниванию восприятия и понимания обучающимися потоков информации из разных источников.

При этом особое значение при применении методов, активизирующих познавательную деятельность обучаемых, имеет так называемая «познавательная конвенция», которая является одной из универсальных процедур и предполагает заблаговременное введение норм, правил, знаков, символов, языковых и других систем на основе договоренности и соглашения субъектов познания при определяющей роли обучающего, что в определенной мере способствует выравниванию восприятия и понимания обучаемыми информации.

И еще, при проведении занятий с использованием рассматриваемых методов вероятно поливариантность развития их сценария, чем осложняется однозначность и объем достижения поставленных дидактических целей и задач. Решение этой проблемы административным ресурсом разрушит творческую комфортную атмосферу, которая является важнейшим условием для активизации познавательной деятельности обучаемых. Поэтому для нивелирования этого фактора видится целесообразным многоуровневая постановка учебных целей (конечных и промежуточных) – т.н. «дерево целей», более глубокая проработка сценария занятия, прогнозирование неоднозначности хода занятия и, по возможности, наиболее полный учет всех предполагаемых вариантов развития игры в сценарии (создание «банка сценариев») занятия. Творческий потенциал преподавателя, его теоретическая и методическая подготовка при выполнении вышеуказанных рекомендаций будет являться залогом успеха в непредвиденных обстоятельствах.

Нельзя не понимать, что объем и качество игры напрямую связаны с временными затратами педагога на ее подготовку. Поэтому мы согласны, что наиболее оптимальным форматом проведения таких занятий должен быть рубежный контроль, хотя допустимо использование игр для контроля усвоения знаний и сформированности компетенций, как в рамках промежуточной, так и на итоговой аттестации.

Перед непосредственным внедрением игровой технологии в учебный процесс необходима ее экспериментальная проверка, в ходе которой выявляются ее осуществимость и дидактическая ценность, обнаруживаются проблемные места, требующие уточнения и доработки, корректируется процедура. Несомненно, при этом идет и подготовка ее разработчиков.

Игру можно рассматривать как некий рубежный этап педагогического процесса, более

развитую форму педагогического взаимодействия, синтезирующую в себе менее сложные формы. Педагог к использованию данной технологии в своей профессиональной деятельности приходит не сразу. Предварительным этапом внедрения игры в образовательный процесс может быть разработка креативных и игровых заданий к практическим и семинарским занятиям, способствующих формированию творческого потенциала обучающихся, их профессиональной интуиции, умению принимать решения в нестандартных ситуациях и прогнозировать варианты их последствий.

В качестве примера такого задания, можно рассматривать метод анализа конкретных ситуаций (кейс-стади), который в зависимости от преследуемых дидактических целей может представлять собой или разбор нестандартной («аварийной») ситуации в будущей профессиональной деятельности, или решение стандартной ситуации, требующее ясного представления алгоритма своих действий, наконец, анализ конфликтной ситуации, смоделированной из реальной действительности [Новикова, 2016].

При использовании данного метода, в отличие от игры, преподаватель ориентирует обучаемых на исследование определенного фиксированного сочетания исходных данных, что в принципе исключает динамику развития ситуации.

Вторым значимым отличием рассматриваемого метода является многообразие способов его организации: от индивидуального выполнения задания до работы в группах, что подразумевает интерактивность их участников и выработку коллегиальных решений в ходе анализа той или иной ситуации.

Другим примером первичной игровой формы является применение «мозговых атак» в ходе занятий для решения творческих задач. Усилия обучаемых при этом направляются педагогом на поиск путей к желаемому результату, выяснению, что мешает его достичь, либо на критическое осмысление выработанных решений, что необычайно активизирует аудиторию.

Необходимым элементом игры является система оценивания, выполняющая не только контрольную функцию, но и мотивационную. Система оценивания должна быть организована как результат самооценки учащихся и только потом – как система оценки со стороны экспертов и преподавателя.

Система группового оценивание деятельности участников заключается в содержательном анализе коллективного характера выполнения задания отдельными обучающимися, что обеспечивает игровую, профессиональную и познавательную мотивацию участников. Индивидуальное же оценивание состоит в самооценке участника игры или оценке другого участника.

Оценка – характеристика комплексная и включает в себя следующие позиции: 1) эффективность и своевременность принятия решений игроками; 2) взаимодействие между обучающимися внутри команды; 3) индивидуальные оценки учащихся.

Игра предоставляет возможность проведения различных видов контроля знаний обучаемых (текущего, рубежного, промежуточной и итоговой аттестации) непосредственно в ее ходе в зависимости от стоящих дидактических задач. По результатам оценивания деятельности участников игры можно получить достаточно полную и объективную картину уровня сформированности профессиональных навыков и умений у обучаемых, личностных качеств участников, их готовности к выполнению самостоятельной деятельности и во взаимодействии в коллективе, к решению нестандартных ситуаций.

Необходимым условием эффективного применения игровых методов и реализации их обязательной составляющей – проблемного содержания, является создание развивающей среды.

Последнюю предлагается характеризовать следующими параметрами:

-интеллектуальной активностью обучаемых, которую условно можно подразделить на три уровня. На первом уровне обучающиеся выполняют задания заранее предложенным способом (репродуктивный уровень). Для второго уровня характерна инициативность обучающихся, которые стремятся найти свой способ выполнения задания (эвристический уровень). На высшем уровне обучающиеся самостоятельно формулируют новую проблему в процессе выполнения предложенного задания (креативный уровень);

-восприятие, понимание и обмен в ходе коммуникации обучающихся, в котором также можно выделить три уровня:

- 1) обучающийся работает с учебным материалом, не понимая даже поверхностного смысла информации («псевдокоммуникация»);
- 2) обучающийся, работает с информацией и обменивается ею без глубокого ее осмысления (простая коммуникация);
- 3) обучаемый, работая с учебным материалом и осознавая его, в ходе коммуникации получает новые знания (коммуникационное познание).

Важным элементом коммуникативных умений обучающихся являются их коммуникативно-организаторские умения, которые заключаются в планировании «дорожной карты» по достижению цели, в организации коммуникативной деятельности и распределение прав и обязанностей в процессе коммуникации [Абдрахманова, 2007].

-комфортным внутригрупповым социальным взаимодействием, для формирования которого имеет значение не только субъективное восприятие обучаемых своих отношений между собой как дружеских или благоприятных в целом, но, прежде всего, восприятие этих взаимоотношений в контексте собственного профессионального становления.

Помимо этого, интерактивные методы обучения способствуют развитию таких общепрофессиональных компетенций, как способность и готовность к осознанию социальной значимости своей профессиональной деятельности, к самостоятельному обучению, к анализу социально значимых проблем и процессов, происходящих в обществе и учет их в своей практической деятельности и др. Например, для развития способности к анализу социально значимых процессов может быть использована такие игровые приемы, как моделирование реальности, выделение рассмотрение в динамике вариантов развития событий и их значимости для эффективной профессиональной деятельности.

Таким образом, при применении игровых методов обучения за счет ввода динамических параметров (интеллектуальной активности, уровня комфортности и др., т.е. создание развивающей среды на занятии), появляется возможность «расшатать» единичные вертикальные связи, образующиеся между педагогом и обучаемыми при использовании традиционных методов обучения, создать множество разновекторных и многоуровневых отношений между равноправными участниками коммуникационного взаимодействия, чем увеличивается вероятность достижения дидактических целей по отношению, как к коллективному, так и к индивидуальному субъекту познания, а, следовательно, повышается эффективность образовательного процесса.

Игровое пространство – пространство, организованное и предназначенное для комфортного интерактивного взаимодействия обучающихся, совместной деятельности в командах, дискуссий и полемик. Некомфортные санитарно-гигиенические и эргономические условия могут стать причиной снижения работоспособности как обучающихся, так и педагога [Данилова, 2014].

Заключение

Выбор той или иной технологии обучения и всех ее элементов прежде всего зависит от стоящих дидактических целей. Кроме того, необходимо учитывать такие факторы, как специфика дидактического материала, временной ресурс в распоряжении педагога, персональный состав обучающихся (их возраст, уровень подготовки, сплоченность и т.д.), профессиональная подготовленность преподавателя и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

В то же время любой метод эффективен только тогда, когда технология обучения отвечает внутренним потребностям и интересам обучающихся, реализует их творческие силы и способности, тщательно учитывает те побудительные мотивы, которые формируют отношение к обучению.

На основании вышесказанного предлагаем педагогу сформировать индивидуальную «дорожную карту» по работе с интерактивными методами обучения, которую рекомендуем оформить в виде процессуальной схемы. В качестве вводных должны учитываться требования нормативных документов, содержание учебных программ и планов, ограничения по параметрам и ресурсам, опыт и педагогическое мастерство. Очевидно, что при подборе методов, приемов и способов, как элементов технологии обучения важен переход от более простых и доступных к развернутым, многокомпонентным, включающих в себя предыдущие наработки. Эффективность возможна только при условии регулярного сопоставления достигнутых результатов с запланированными.

При учете вышеизложенных условий применение игр в образовательном процессе сыграет важную роль в формировании компетенций обучающихся.

Библиография

1. Абдрахманова Л.В. Игровые методы обучения в процессе формирования профессиональных коммуникативных умений у студентов технического вуза // Вестник самарского государственного технического университета. Серия психолого-педагогические науки. 2007. № 1(7). С. 17-21.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогические технологии. М.: Педагогика, 1989. 192 с.
3. Боголюбов В.И. Педагогическая технология: эволюция понятия // Советская педагогика. 1991. № 9. С. 123-128.
4. Бурханова Ф.Б. Внедрение инновационных активных и интерактивных методов обучения и образовательных технологий в российских вузах: современное состояние и проблемы // Вестник Башкирского университета. 2012. №4. С. 1862-1875.
5. Волков И.П. Цель одна – дорог много: проектирование процессов обучения. М.: Просвещение, 1990. 159 с.
6. Гайдунко Ю.А. Основы педагогики. Череповец, 2015. 98 с.
7. Гайдунко Ю.А. О роли и месте интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза // Экономика и управление в XXI веке: наука и практика: материалы IV международной научно-практической очно-заочной конференции. Череповец, 2017. 362 с.
8. Данилова А.А. Игровое пространство в проектировании деловых игр: опыт организации в вузе // Обучение и воспитание: методики и практика. 2014. № 11. С. 130-134.
9. Ермолаева Ж.Е. Формирование профессиональных компетенций курсантов и слушателей посредством применения активных и интерактивных методов обучения в вузах системы МЧС России // Концепт. 2014. № 10. С. 166-170.
10. Кларин М.В. Педагогическая технология. М., 1989. 75 с.
11. Лихачев Б.Г. Педагогика. М., 1992. 464 с.
12. Монахов В.М. Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса. Волгоград: Перемена, 1995. 152 с.
13. Назарова Т.С. Педагогические технологии: новый этап эволюции? // Педагогика. 1997. № 3. С. 20-27.
14. Новикова Г.А. Кейс-метод как средство повышения качества образования // Проблемы и тенденции развития высшего образования в России и за рубежом. Ульяновск, 2016. С. 32-40.
15. Смирнов С.И. Технологии в образовании // Высшее образование в России. 1999. № 1. С. 109-112.

The pedagogical analysis of essential conditions at the choice of the game as the element of technology of training

Yurii A. Gaidunko

PhD in Pedagogy, Associate Professor,
Cherepovets Higher Military Engineering School of Radio Electronics,
162622, 126, Sovetskii av., Cherepovets, Russian Federation;
e-mail: mestny-1@yandex.ru

Abstract

The article is devoted by one of current problems of pedagogics of the higher school – to justification of pedagogical terms of use of game methods in educational process. In article the author analyzes such concepts as the concept "pedagogical technology" and its synonyms "technology of training" and "technology in education" what author's definition of this definition was result of. The didactic possibilities of the classes given in playful way, both in the current educational process and as an intermediate or final assessment are in detail considered. The role of the teacher in the organization, carrying out and estimation of results of a game is separately considered. In article the pedagogical analysis of conditions to which the teacher should pay attention at the choice of a game as a form of holding occupation is given. The emphasis on the fact that such form of work has essential potential on a contribution to formation of competences of future expert is placed. In work the data of a sociological research characterizing the relation of teachers of higher education institutions to interactive methods of training are published. The attention that application of game occupations demands from the teacher design of educational process in general is paid. As a result of article recommendations to teachers on effective use of game methods in the practical activities are made.

For citation

Gaidunko Yu.A. (2018) Pedagogicheskii analiz sushchestvennykh uslovii pri vybore igry v kachestve elementa tekhnologii obucheniya [The pedagogical analysis of essential conditions at the choice of the game as the element of technology of training]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 8 (6A), pp. 335-344.

Keywords

Game methods of training, interactive methods of training, technology of training, competence, pedagogy.

References

1. Abdrakhmanova L.V. (2007) Igrovye metody obucheniya v protsesse formirovaniya professional'nykh kommunikativnykh umenii u studentov tekhnicheskogo vuza [Game teaching methods in the process of formation of professional communication skills of students of a technical university]. *Vestnik samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya psikhologo-pedagogicheskie nauki* [Bulletin of the Samara State Technical University. Series of psychological and pedagogical sciences], 1(7), pp. 17-21.
2. Bepal'ko V.P. (1989) *Slagaemye pedagogicheskie tekhnologii* [The components of educational technology]. Moscow: Pedagogika Publ.

3. Bogolyubov V.I. (1991) Pedagogicheskaya tekhnologiya: evolyutsiya ponyatiya [Pedagogical technology: the evolution of the concept]. *Sovetskaya pedagogika* [Soviet pedagogy], 9, pp. 123-128.
4. Burkhanova F.B. (2012) Vnedrenie innovatsionnykh aktivnykh i interaktivnykh metodov obucheniya i obrazovatel'nykh tekhnologii v rossiiskikh vuzakh: sovremennoe sostoyanie i problemy [The introduction of innovative active and interactive teaching methods and educational technologies in Russian universities: current status and problems]. *Vestnik Bashkirskogo universiteta* [Bulletin of the Bashkir University], 4, pp. 1862-1875.
5. Danilova A.A. (2014) Igrovoye prostranstvo v proektirovaniy delovykh igr: opyt organizatsii v vuze [Game space in the design of business games: the experience of the organization in the university]. *Obucheniye i vospitaniye: metodiki i praktika* [Training and education: methods and practice], 11, pp. 130-134.
6. Ermolaeva Zh.E. (2014) Formirovaniye professional'nykh kompetentsii kursantov i slushatelei posredstvom primeneniya aktivnykh i interaktivnykh metodov obucheniya v vuzakh sistemy MChS Rossii [Formation of professional competences of cadets and students through the use of active and interactive teaching methods in universities of the EMERCOM of Russia system]. *Kontsept* [Concept], 10, pp. 166-170.
7. Gaidunko Yu.A. (2015) *Osnovy pedagogiki* [Basics of pedagogy.]. Cherepovets.
8. Gaidunko Yu.A. (2017) O roli i meste interaktivnykh metodov obucheniya v obrazovatel'nom protsesse vuza [On the role and place of interactive teaching methods in the educational process of the university]. In: *Ekonomika i upravleniye v XXI veke: nauka i praktika: materialy IV mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi ochno-zaochnoi konferentsii* [Economics and Management in the XXI Century: Science and Practice: Proceedings of the IV International Scientific and Practical In-Office and Absentee Conference]. Cherepovets.
9. Klarin M.V. (1989) *Pedagogicheskaya tekhnologiya* [Pedagogical technology]. Moscow.
10. Likhachev B.G. (1992) *Pedagogika* [Pedagogy]. Moscow.
11. Monakhov V.M. (1995) *Tekhnologicheskie osnovy proektirovaniya i konstruirovaniya uchebnogo protsessa* [Technological basis for the design and design of the educational process]. Volgograd: Peremena Publ.
12. Nazarova T.S. (1997) Pedagogicheskie tekhnologii: novyy etap evolyutsii? [Pedagogical technologies: a new stage of evolution?]. *Pedagogika* [Pedagogy], 3, pp. 20-27.
13. Novikova G.A. (2016) Keis-metod kak sredstvo povysheniya kachestva obrazovaniya [Case method as a means of improving the quality of education]. *Problemy i tendentsii razvitiya vysshego obrazovaniya v Rossii i za rubezhom* [Problems and trends in the development of higher education in Russia and abroad]. Ulyanovsk.
14. Smirnov S.I. (1999) Tekhnologii v obrazovanii [Technology in education]. *Vysshee obrazovanie v Rossii* [Higher education in Russia], 1, pp. 109-112.
15. Volkov I.P. (1990) *Tsel' odna – dorog mnogo: proektirovaniye protsessov obucheniya* [One goal, a lot of roads: the design of learning processes]. Moscow: Prosveshchenie Publ.