

УДК 378.14.014.13

DOI: 10.34670/AR.2020.24.16.053

## Использование имитационных технологий в профессиональном обучении

**Олесова Марианна Маратовна**

Кандидат педагогических наук,  
завкафедрой общеобразовательных дисциплин,  
Октемский филиал,

Якутская государственная сельскохозяйственная академия,  
678011, Российская Федерация, Октемцы, пер. Моисеева, 16;  
e-mail: olesova1964@mail. ru

### Аннотация

Инновационные технологии обучения всегда были одной из приоритетных задач в профессиональной подготовке. От выбора методов и приемов обучения зависит качество преподавания. В данной статье рассмотрены проблемы имитационных технологий как технологий активного обучения. Показано, что любая технология призвана активизировать деятельность обучающихся. К таким технологиям и относится имитационные (игровые и неигровые) технологии. По признаку воссоздания (имитации) контекста профессиональной деятельности, ее модельного представления в обучении все технологии активного обучения делят на неимитационные и имитационные. Указывается на то, что дидактическая игра является аналогом профессиональной культуры: чем она сложнее, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей данного человека. Увлекательная игра, обучающая принципам рациональной организации труда в профессии и дающая простор для самовыражения, удовлетворяет потребность участников в приобретении знаний и навыков, необходимых в практической профессиональной деятельности, стимулирует их самостоятельность и активность. Игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному осознанию профессии. Увлекательность игры облегчает процесс усвоения знаний, делает его менее драматичным.

### Для цитирования в научных исследованиях

Олесова М.М. Использование имитационных технологий в профессиональном обучении // Педагогический журнал. 2020. Т. 10. № 2А. С. 436-445. DOI: 10.34670/AR.2020.24.16.053

### Ключевые слова

Обучение, учебная деятельность, образовательные технологии, имитационные технологии, обучающийся, деловая игра, модель игры, преподаватель, профессия.

## Введение

В своей работе преподаватель использует различные технологии обучения, которые обеспечивают профессиональную подготовку будущих специалистов. Все методы обучения делятся на активные и интерактивные. Активные методы обучения бывают неимитационные и имитационные, которые, в свою очередь, делятся на игровые и неигровые.

Целью исследования является изучение опыта применения инновационных технологий образования с использованием активных методов работы, что направлено на повышение эффективности обучения.

Объект исследования – профессиональная подготовка студентов аграрного вуза. Предмет исследования – применение активных методов обучения в процессе освоения дисциплин.

В соответствии с поставленной целью определены следующие задачи:

- 1) изучить теоретико-методологические подходы к технологиям обучения и определить их роль и место в системе профессиональной подготовки;
- 2) раскрыть и использовать игровые имитационные методы в профессиональной подготовке.

Научная новизна исследования состоит в том, что был выявлен и апробирован комплекс педагогических условий, обеспечивающий эффективность применения игровой модели работы студентов по преподаваемым дисциплинам. Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении содержания понятия «технологии обучения», раскрытии и обосновании использования игровых имитационных методов в профессиональной подготовке. Практическая значимость исследования определяется тем, что была разработана имитационная модель игры с комплексом методических материалов по организации, которые используются по специальным дисциплинам.

## Основная часть

В основе имитационных технологий лежит имитационное моделирование, т. е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе. Построение моделей и организация работы слушателей с ними дают возможность отразить в учебном процессе различные виды профессионального контекста и формировать профессиональный опыт в условиях квазипрофессиональной деятельности.

В соответствии со вторым признаком классификации (наличие ролей) предполагается игровая процедура в работе с моделью, т. е. общение обучаемых между собой и с преподавателями в процессе имитации. По этому признаку все имитационные технологии делятся на игровые и неигровые.

В педагогической практике нашло широкое распространение проведение учебных занятий с применением имитационных технологий, так как именно игра выступает как форма воспроизведения реальных практических ситуаций, что положительно влияет на эффективность усвоения материала обучающимися [Панина, Вавилова, 2008].

Активизация самостоятельной работы состоит в том, чтобы повысить эффективность самостоятельной работы в достижении качественно новых целей вузовского образования. Активизировать самостоятельную работу в образовательном процессе – значит значительно повысить ее роль в достижении новых образовательных целей, придав ей проблемный характер,

мотивирующий субъектов на отношение к ней как к ведущему средству формирования учебной и профессиональной компетенции.

М. М. Олесова и С. Р. Афанасьева отмечают, что активизация учебной деятельности, в том числе и коммуникативная активность, подразумевает активное участие всех студентов в учебной деятельности, для чего последняя должна быть мотивированной и достаточно интересной. Важно, чтобы вся учебная деятельность студентов протекала в обстановке непосредственного общения. Групповое взаимодействие студентов, направленное на решение стоящей учебной задачи, в которое каждый студент вносит свой вклад, стимулирует активность, способствует созданию атмосферы взаимопонимания, взаимопомощи, заинтересованности каждого в результате деятельности. В связи с этим приоритетными должны быть творческие виды работы, требующие совместного поиска решения поставленной задачи [Олесова, Афанасьева, 2018, 13].

К *игровым имитационным технологиям* принято относить стажировку с выполнением должностной роли, имитационный тренинг, разыгрывание ролей, игровое проектирование, дидактическую игру. Дидактическая игра представляет собой сложное многоплановое явление, изучением которого занимаются сегодня представители разных наук – экономики, управления, педагогики, психологии и др. Имеются многочисленные теоретические разработки по частным проблемам и большой практический опыт, однако единой точки зрения на дидактическую игру нет.

Наиболее четким нам представляется определение «имитация», согласно которому это приведение в действие модели путем манипулирования ее элементами, осуществляемого ЭВМ, человеком или ими обоими. В этом случае возникает так называемая механическая имитация, которая есть не что иное, как применение машинной реализации полностью формализованной модели.

Активные методы обучения (дискуссии, дидактические игры, моделирование производственных ситуаций и др.) в том случае, если они отражают суть будущей профессии, формируют профессиональные качества специалистов, являются своеобразным полигоном, на котором студенты могут отрабатывать профессиональные навыки в условиях, приближенных к реальным. Глубокий анализ ошибок студентов, проводимый при подведении итогов, снижает вероятность их повторения в реальной действительности. А это способствует сокращению срока адаптации молодого специалиста к полноценному выполнению профессиональной деятельности.

*Сущность дидактической игры как средства обучения* состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в реальные результаты. Способность эта заключена в игровом моделировании в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленных на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате чего происходят накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие.

*Игра как метод обучения* является нормативной моделью процессов деятельности. В частности, такой моделью является роль, содержащая в себе набор правил, определяющих как содержание, так и направленность, характер действий играющих. Игровой метод – это прежде всего исполнение роли по определенным, заложенным в ней правилам, а сами игры, используемые в обучении и воспитании, представляют собой ролевые игры.

Таким образом, чтобы участники игр действовали компетентно, желательно по определенной теме организовать систему имитационных методов, изучая материал через анализ

и решение ситуаций, познавательные, ролевые и деловые игры.

*Учебная дидактическая игра* – вариативная, динамично развивающаяся форма организации целенаправленного взаимодействия всех ее участников при педагогическом руководстве со стороны преподавателя. Сущность этой формы составляет взаимосвязь имитационного моделирования и ролевого поведения участников игры в процессе решения ими типовых профессиональных и учебных задач достаточно высокого уровня проблемности.

Игра раскрывает личностный потенциал студента: каждый участник может продиагностировать свои собственные возможности в отдельности и в совместной деятельности с другими участниками. Студенты становятся не только творцами профессиональных ситуаций, но и «создателями» собственной личности. Они решают задачи самоуправления, ищут пути и средства оптимизации профессионального общения, выявляют свои недостатки и предпринимают меры по их устранению. В этом им помогает преподаватель.

Трансформация личностных качеств студентов происходит на всех уровнях подготовки и проведения игры. Перед студентами ставится цель вжиться в образ специалиста, роль которого они будут выполнять. При подготовке игры преподаватель, как правило, рекомендует им попытаться мыслить за своего персонажа, продумать подготовительный этап так, как продумал бы его специалист. В то же время студент учится преодолевать трудности вербального (словесного) и невербального (языка жестов) общения.

В процессе подготовки и проведения дидактической игры каждый студент должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития. Преподаватель обязан помочь студенту стать в игре тем, кем он может стать, показать ему самому его лучшие качества, которые могут раскрыться в динамике общения. Успех в имитируемой ролевой деятельности помогает исполнителям поверить в свои силы и возможности, вызывает желание вновь пережить игровые ситуации, чтобы найти в себе нечто новое, профессионально важное.

Дидактическая игра может быть рассмотрена как динамичная и детерминированная система «преподаватель – студент» и «студент – студент». С позиции системного анализа она является открытой системой, в которой деятельность участников основана на информации, поступающей по линии обратной связи с постоянным диагностированием реакций партнеров.

Учебная игра – это контролируемая система, так как процедура игры готовится и корректируется преподавателем. Если игра происходит в прогнозируемом режиме, преподаватель может не вмешиваться в игровые отношения, а лишь наблюдать и оценивать игровую деятельность студентов. Но если действия выходят за пределы прогнозируемого результата, превышая границы «допуска», срывая цели занятия, то преподаватель может скорректировать направленность игры, ее эмоциональный режим.

Игра может быть рассмотрена и как саморегулируемая система. Если обычные учебные занятия предусматривают общение преподавателя и студентов «по вертикали», когда преподаватель полностью диктует направление и режим работы, выявляя недоинформированность студентов по ряду вопросов, то отношения в дидактической игре между ее участниками складываются «по горизонтали». Она вырабатывает основу свободных, творческих отношений равно информированных партнеров. Преподаватель исключается из числа непосредственных партнеров, он как бы уходит на второй план, в среду зрителей; это обстоятельство снимает определенный психологический барьер общения, раскрепощает студентов. Студент наполняет роль индивидуальными средствами самовыражения, борется за профессиональное и интеллектуальное признание в группе.

Опыт показывает, что любовь студентов к предмету зависит не столько от его содержания,

сколько от личности преподавателя. Поэтому при планировании игровых форм обучения необходимо выяснить отношение студентов к преподавателю, например путем анкетирования, которое расценивается ими как акт доверия, формирует их положительную преднастройку, заинтересованное отношение и ответственность за игровую деятельность.

Подготовка модели игры является многоступенчатой процедурой и зависит от ряда субъективных или объективных факторов. С целью облегчения процессов конструирования модели дидактической игры и придания ей гибкости используют модульный принцип, состоящий из последовательных блоков и входящих в них операций. Каждый блок характеризуется своими задачами, целями и результатами. Подготовительная операция – это однократные, логически обусловленные действия, направленные на достижение соответствующих данному блоку задач, целей и результатов.

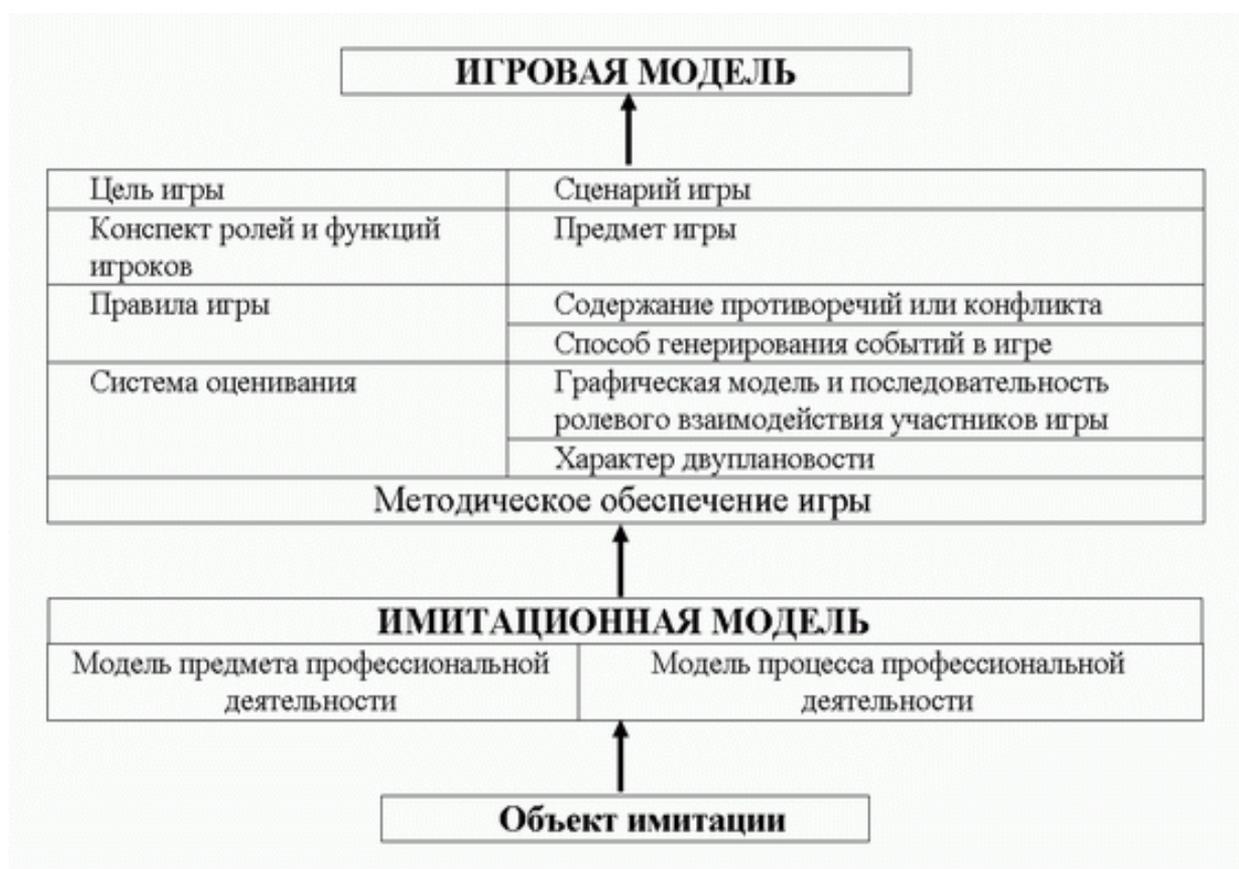
Любая операция блока сопряжена с прогнозированием. Игровые действия участников неизбежно влекут за собой изменения в игровых ситуациях, сложный комплекс реакций играющих. Поэтому игра должна анализироваться преподавателем с различных позиций, чтобы деятельность студентов не стала непредсказуемой и неуправляемой. Чем больше игровых вариантов, тем более идеальной будет модель. При этом снижается вероятность ошибок самого преподавателя.

Таким образом, вся подготовительная деятельность должна строиться на прогностической основе. Прогнозирование при подготовке дидактической игры дает преподавателю возможность представить проблемную ситуацию, провести многовариантный анализ хода и результатов ролевых действий студентов, выявить вероятные типовые ошибки, определить серию приемов, направленных на стабилизацию психологического режима занятия, и установить тенденции и закономерности развития игры с учетом состава участников.

В подготовке дидактической игры можно выделить следующие операции.

- 1) *Выбор темы и диагностика исходной ситуации.* Темой может быть практически любой раздел учебного курса. Желательно при этом, чтобы учебный материал имел практический выход на профессиональную деятельность или специальную учебную дисциплину.
- 2) *Формирование целей и задач.* Цели и задачи формируют с учетом не только темы, но и исходной ситуации. В одной ситуации, но с разными целями можно по-разному построить игру. Для этого надо соответствующим образом расставить акценты и сформулировать цели на каждом этапе или операции.
- 3) *Определение структуры.* Структура определяется с учетом целей, задач, темы, состава участников.
- 4) *Диагностика игровых качеств участников дидактической игры.* Проведение занятий в игровых формах будет эффективно, если действия преподавателя обращены не к абстрактному студенту, а к конкретному человеку или хорошо изученной группе людей. Оптимизация обучения приводит к интенсивной работе преподавателя на стадии подготовки к занятию, выбора им приемов обучения и их организации. Студенческая группа – это, как правило, сложившийся коллектив, в котором определены симпатии и антипатии. Поэтому целесообразно перед началом серии игр провести анкетирование студентов, что позволит увидеть и оценить игровой коллектив, как бы изучить, выявить то, что думают о себе сами исполнители ролевых функций, определить уровень претензий каждого участника, найти ему оптимального партнера и т. п.
- 5) *Диагностика объективных обстоятельств.* В данном случае рассматривается вопрос о

том, где, как, когда, при каких условиях и с какими предметами будет проходить игра, т. е. оцениваются ее внешние атрибуты. По определению Н. В. Борисовой, учебную дидактическую игру можно рассматривать как «ветвь педагогики» и как «ветвь имитационного моделирования». Такая двойственность определяет преимущества игры как «инструмента» обучения. Дело в том, что дидактическая игра, как и всякая другая, ставит слушателя в мнимую или условную ситуацию, задаваемую имитационной моделью, и требует выполнения мнимых (игровых) действий. Но в то же время обучаемый остается в ситуации реального учебного процесса, выполняет вполне реальные действия, по своему предметному содержанию ничем не отличающиеся от действий, осуществляемых в рамках иных форм учебного процесса (анализирует, отбирает данные, ставит и решает задачи и др. ), находится во вполне реальных отношениях с другими партнерами по игре.



**Рисунок 1 - Структурная схема дидактической игры**

Важными параметрами структуры учебной игры являются ее конструктивные свойства, отражающие функциональное единство целей, структуры и содержания игры. В данном исследовании эти параметры выводятся из характеристики игры как развитой формы игровой деятельности и включают освоение профессии, исполнение роли, управление и самоуправление, рациональную организацию труда, принятие нестандартных решений, коллективное творчество, создание работоспособного коллектива, увлекательность, эмоциональность, осознание нехватки знаний, приобретение практических знаний и навыков, лидерство, общение, исполнение ролей, ценность результатов игры.

Сущностью имитационной технологии является построение обучающей деятельности, адекватной структуре культуры через формирование у обучаемых ценностных ориентаций, отношений, культуры общения, культуры мышления, методов деятельности (планирование, прогноз, анализ, рефлексия). При этом необходима организация жизнедеятельности групп (коллективов), в процессе которой происходят «впитывание» культуры, развитие личности и сообщества.

Организация эффективного обучения по игровой технологии (имеется в виду целостное развитие личности) предполагает соблюдение ряда принципов.

*Принцип проблемности.* Игровая технология, в отличие от обучения готовым решениям, основана на групповом (коллективном) решении системы учебных проблем. Именно в процессе их обсуждения (ситуации коллективной жизнедеятельности) педагог и учащиеся органически, функционально, т. е. с необходимостью и гарантированностью, включаются в учебную деятельность, обучение становится лично значимым и развивающим. Организация коллективной мыследеятельности через разрешение проблемных ситуаций не только индуцирует вербальную деятельность, но и включает всю психику человека. Поэтому усвоение новых знаний, умений становится для школьников смыслообразующим моментом личностного развития.

*Принцип личностного взаимодействия.* В традиционном обучении учебная работа чаще всего осуществляется «рядом», без личностного взаимодействия педагога и ученика, учеников друг с другом. Организация взаимодействия педагога и учащихся при обучении по технологии ИМТО требует вовлеченности участников учебного процесса в совместное «проживание» учебно-познавательных и эмоционально-нравственных ситуаций на основе собственных позиций каждого субъекта обучения. Такое обучение предполагает, что в нем как бы два центра: учитель и ученик. Эффективность обучения зависит от того, насколько удаются педагогу процессы психотехнического и диалогового взаимодействия с личностью ребенка. При этом формируются смыслообразующие мотивы познавательной деятельности (потребность в знаниях, познавательный интерес), познание становится для ученика желанным, добровольным, приобретает положительную эмоциональную окраску, стимулирует и поддерживает волевые усилия.

*Принцип единства развития* каждого участника и группы. Полноценное развитие каждого ребенка осуществляется не только в процессе парного взаимодействия с педагогом (даже очень хорошим), но и в ходе общения со многими людьми. Общение – это средство становления у ребенка (и у любого человека) многообразия отношений к себе и к окружающему миру. Таким образом, это средство развития в личности качеств, которые просто не могут быть сформированы в результате «парной педагогики». Например, эмоциональное сочувствие, сопереживание любому человеку вряд ли можно развить только умозрительным путем, в парной беседе. Необходим опыт соответствующего поведения, его осмысления и чувственного переживания. Такой опыт возможен только в условиях разнообразного общения. Аналогичный подход правомерен по отношению к любой другой стороне личностного развития (социализации, нравственному становлению и т. д.). Имитационная технология предполагает организацию педагогом развивающей комфортной среды для каждого ученика, а это означает постоянное развитие группы (ее ценностей, отношений) до уровня истинного коллектива. Чем на более высоком уровне развития находится группа, тем больше увеличиваются ее возможности в плане развития каждого ее участника.

*Принцип самообучения на основе рефлексии.* Эта технология ориентирована на индивидуализацию деятельности каждого участника обучения на основе оперативной,

регулярной самооценки, самоконтроля, так как коллективная мыследеятельность предоставляет каждому возможность участвовать в обсуждениях в той форме и в той мере, в какой человеку позволяет его развитие: это может быть позиция лидера, «генератора идей», оппонента, слушателя и т. д. Очень важно побуждение к рефлексии. Каждый берет то, что ему нужно, и столько, сколько он может взять в силу своего созревания. Рефлексия позволяет осознать метод, который привел к результату, способствует систематизации, обобщению конкретных способов деятельности, что открывает возможности для целостного развития личности и самообучения.

Для успеха имитационных технологий исключительно важное значение имеют психологические особенности взаимодействия субъектов обучения. Только при организации определенных условий общения имитационные методы обучения ведут к личностному развитию обучающихся.

Проведение организационно-деятельностных игр предполагает последовательное осуществление этапов технологического цикла.

- 1) Проектирование педагогом проблемных ситуаций: определение целей, содержания, методов и средств, состава творческих групп.
- 2) Постановка проблемы: актуализация противоречия, коллективное обсуждение целей, способов деятельности, создание творческих групп.
- 3) Работа по творческим микрогруппам:
  - проектировочная деятельность: определение собственных целей, выделение способов их достижения, принятие решения, составление программы деятельности;
  - исполнительская деятельность: реализация программы коллективной мыследеятельности; выработка коллективной, индивидуальной позиции; контроль и коррекция рабочего процесса.
- 4) Общее обсуждение, защита позиций каждой группой (научное аргументирование позиции, ее отстаивание или смена).
- 5) Организация рефлексии, анализ познавательной и коммуникативной деятельности каждого, группы и коллектива в целом. На основе анализа устанавливается соответствие между целями, содержанием, методами, средствами деятельности и ее результатом. Каждый участник коллективной мыследеятельности осознает ценность деятельности, определяет собственное место в системе отношений, осмысливает свои способы взаимодействия с окружающим миром.

## **Заключение**

Дидактическая игра – аналог профессиональной культуры: чем она сложнее, тем глубже процесс становления профессионализма участников игры, тем богаче потенциал профессиональных возможностей данного человека. Увлекательная игра, обучающая принципам рациональной организации труда в профессии и дающая простор для самовыражения, удовлетворяет потребность участников в приобретении знаний и навыков, необходимых в практической профессиональной деятельности, стимулирует их самостоятельность и активность. Игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному осознанию профессии. Увлекательность игры облегчает процесс усвоения знаний, делает его менее драматичным. Получение новых знаний, осознание того, что в игре получены искомые результаты, вызывают эмоциональный подъем участников.

## Библиография

1. Алексейчева Е. Ю. Актуальные подходы к формированию компетентностей будущего // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Философские науки». 2020. № 1 (33). С. 44–50. DOI: 10.25688/2078-9238.2020.33.1.06
2. Алексейчева Е. Ю. Проблемы использования технологий информатизации в образовании // Новое в науке и образовании. Сборник трудов международной ежегодной научно-практической конференции. Ответственный редактор Ю. Н. Кондракова. 2018. М. : ООО "Макс Пресс". 2018. С. 15–22.
3. Алексейчева Е. Ю., Скубрий Е. В., Черкашин О. Ю. Образование: показатели оценки и вопросы его совершенствования в целях развития инновационной экономики // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Экономика». 2019. № 1 (19). С. 99–110. DOI: 10.25688/2312-6647.2019.19.1.09
4. Нехорошева Е. В., Алексейчева Е. Ю. Имидж как управленческий ресурс общеобразовательной организации // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Экономика». 2018. № 4 (18). С. 78–88. DOI: 10.25688/2312-6647.2018.18.4.9.
5. Олесова М. М. Организация практики по получению первичных навыков (для студентов-агрономов) // Сборник научных трудов по материалам научно-практической конференции «Научно-образовательная среда как основа развития агропромышленного комплекса регионов России». Якутск, 2017. С. 208–212.
6. Олесова М. М., Афанасьева С. Р. Теоретические аспекты проблемы формирования познавательной активности студентов // Педагогический журнал. 2018. Т. 8. № 1А. С. 9–18.
7. Панина Т. С., Вавилова Л. Н. Современные способы активизации обучения. М. : Академия, 2008. 176 с.
8. Сергеева М. Г. Имитационные методы обучения при подготовке конкурентоспособного специалиста // Профессиональное образование и рынок труда. 2015. № 1/2. С. 46–47.
9. Тарасова С. И., Григорян Э. С., Ткаченко М. А. Активные формы и методы обучения // НаукаПарк. 2018. № 6. С. 98–100.

## The use of simulation technology in professional training

**Marianna M. Olesova**

PhD in педагогических наук,  
Head of the Department of general disciplines,  
Oktemtsy branch,  
Yakut State Agricultural Academy,  
678011, 16 Moiseeva ln, Oktemtsy, Russian Federation;  
e-mail: olesova1964@mail.ru

### Abstract

Innovative learning technologies have always been a priority in professional training. The quality of teaching depends on the choice of teaching methods and techniques. The article aims to discuss the problems of simulation technology as active learning technology. It demonstrates that any technology is designed to stimulate students' activities. These technologies include simulation (game and non-game) technology. The article pays attention to the fact that all active learning technologies are divided into non-simulation and simulation ones on the basis of recreating (imitating) the context of professional activities, their model representation in training. It points out that a didactic game is an analogue of professional culture: the more complex it is, the deeper the process of becoming a professional is, the richer the potential of professional opportunities for an individual is. An exciting game, which teaches the principles of rational organisation of labour in the profession and gives space for self-expression, satisfies the need of participants for acquiring

knowledge and skills that are necessary in practical professional activities, stimulates their independence and activities. Acquiring professional knowledge by using the model of professional activities contributes to a systematic, holistic understanding of the profession. The fun of the game makes the learning process easier and less dramatic.

### For citation

Olesova M.M. (2020) Ispol'zovanie imitatsionnykh tekhnologii v professional'nom obuchenii [The use of simulation technology in professional training]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 10 (2A), pp. 436-445. DOI: 10.34670/AR.2020.24.16.053

### Keywords

Training, learning activities, educational technology, simulation technology, student, business game, game model, teacher, profession.

## References

1. Alekseicheva E. Yu. (2018) Problemy ispol'zovaniya tekhnologii informatizatsii v obrazovanii [Problems of using informatization technologies in education] *Novoe v nauke i obrazovanii. Sbornik trudov mezhdunarodnoi ezhegodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. Otvetstvennyi redaktor Yu. N. Kondrakova. M. : OOO "Maks Press".* [The International Annual Scientific and Practical Conference "New in Science and Education", organized by Jewish University. Ed. by Kondrakova Yu. N. Moscow: MAKS Press], pp. 15-22
2. Alekseicheva E. Yu. (2020) Aktual'nye podkhody k formirovaniyu kompetentnosti budushchego [Current Approaches to the Formation of Future Competencies]. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Filosofskie nauki* [Vestnik of Moscow City University. Series «Philosophical Sciences»], 1, pp. 44-50.
3. Alekseicheva E. Yu., Skubrii E. V., Cherkashin O. Yu. (2019) Obrazovanie: pokazateli otsenki i voprosy ego sovershenstvovaniya v tselyakh razvitiya innovatsionnoi ekonomiki [Education: Assessment Indicators and Issues of Its Improvement in Order to Develop an Innovative Economy]. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Ehkonomika* [Vestnik of Moscow City University. Series «Economics»], 1, pp. 99-110.
4. Nekhorosheva E. V., Alekseicheva E. Yu. (2018) Imidzh kak upravlencheskii resurs obshcheobrazovatel'noi organizatsii [Image as a management resource of educational organization]. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Ehkonomika* [Vestnik of Moscow City University. Series «Economics»], 4, pp. 78-88.
5. Olesova M. M. (2017) Organizatsiya praktiki po polucheniyu pervichnykh navykov (dlya studentov-agronomov) [Organising practice for obtaining primary skills (for students of agronomy)]. *Sbornik nauchnykh trudov po materialam nauchno-prakticheskoi konferentsii "Nauchno-obrazovatel'naya sreda kak osnova razvitiya agropromyshlennogo kompleksa regionov Rossii"* [Proc. Conf. "The scientific and educational environment as a basis for the development of the agro-industrial complex of Russian regions"]. Yakutsk, pp. 208-212.
6. Olesova M. M., Afanas'eva S. R. (2018) Teoreticheskie aspekty problemy formirovaniya poznavatel'noi aktivnosti studentov [Theoretical aspects of the problem of formation of cognitive activity of students]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 8 (1A), pp. 9-18.
7. Panina T. S., Vavilova L. N. (2008) *Sovremennye sposoby aktivizatsii obucheniya* [Modern ways to activate learning]. Moscow: Akademiya Publ.
8. Sergeeva M. G. (2015) Imitatsionnye metody obucheniya pri podgotovke konkurentosposobnogo spetsialista [Simulation teaching methods for training competitive specialists]. *Professional'noe obrazovanie i rynek truda* [Professional education and the labour market], 1/2, pp. 46-47.
9. Tarasova S. I., Grigoryan E. S., Tkachenko M. A. (2018) Aktivnye formy i metody obucheniya [Active forms and methods of teaching]. *NaukaPark* [SciencePark], 6, pp. 98-100.