

УДК 37

DOI: 10.34670/AR.2023.78.14.068

Понятие игровых ситуаций и технологии их применения для развития интереса обучающихся к будущей профессии

Намаева Милана Мусаевна

Старший преподаватель,
Грозненский государственный нефтяной технический университет,
364024, Российская Федерация, Грозный, пр. Исаева, 100;
e-mail: gazievalaila@mail.ru

Магомадова Эльза Исаевна

Старший преподаватель кафедры «Гражданское право и процесс»,
Чеченский государственный университет им. А.А. Кадырова,
364093, Российская Федерация, Грозный, ул. Асланбека Шерипова, 32;
e-mail: zeka0708@mail.ru

Амерханова Фатима Шаарановна

Преподаватель,
Чеченский государственный педагогический университет,
364031, Российская Федерация, Грозный, пр. Исаева, 62;
e-mail: Fatima.amerkhanova.85@bk.ru

Аннотация

В статье рассматриваются игровые ситуации, которые являются эффективным средством развития интереса обучающихся к будущей профессиональной деятельности на занятиях по экономике и менеджменту. В современном образовательном процессе игровые ситуации приобретают все большую популярность как метод активного и практического обучения, способствующий формированию навыков, умений и компетенций у студентов. Игровые ситуации, применяемые на занятиях по экономике и менеджменту, предлагают студентам возможность практического применения теоретических знаний в реальных или смоделированных профессиональных ситуациях. Это способствует активизации мыслительной деятельности, развитию креативности, принятию решений и улучшению коммуникативных навыков у студентов. Таким образом, преимущества игровых технологий заключаются в их интерактивности, адаптируемости к потребностям учащихся, реалистичности и возможности создания увлекательной образовательной среды. Однако следует принимать во внимание некоторые недостатки, такие как необходимость соответствующей подготовки и ресурсов, возможные трудности при оценке результатов и риск потери академической серьезности. Вообще говоря, использование игровых ситуаций в учебном процессе является перспективным методом, который может способствовать развитию интереса студентов и активному участию в учебном процессе, а также подготовке к будущей профессиональной деятельности.

Для цитирования в научных исследованиях

Намаева М.М., Магомадова Э.И., Амерханова Ф.Ш. Понятие игровых ситуаций и технологии их применения для развития интереса обучающихся к будущей профессии // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 9А. С. 523-531. DOI: 10.34670/AR.2023.78.14.068

Ключевые слова

Игровая деятельность, профессиональная деятельность, мотивация, действия, навыки, компетенции.

Введение

Игровая деятельность в основном осуществляется в образовательном процессе. Посредством игровых занятий учащиеся могут взаимодействовать с различными правилами и знакомиться с целями и задачами, которые необходимо достичь.

Игровые занятия также позволяют учащимся попробовать себя в конкретной профессии, которой они хотят заниматься в будущем, и овладеть соответствующими знаниями и навыками этой профессии.

Игровая ситуация является частью развития выбора, а также интереса к будущей профессиональной деятельности. Этот фактор обусловлен тем, что в случае с играми можно развить мотивацию к приобретению соответствующих знаний и навыков, необходимых для будущей карьеры.

Основная часть

В процессе проведения игр со студентами в форме ролевых игр учащиеся могут легко и с большим интересом понять смысл и природу выбранной профессии на будущее [Гринева, 2015, 2-4].

Использование игрового контекста в процессе обучения позволяет:

1. Демонстрируют свои позитивные способности в образовательном процессе, тем самым повышая уровень интереса и мотивирующие характеристики к концепции конкретной учебной программы. На самом деле игровая ситуация в ходе курса позволяет студентам наиболее активно демонстрировать свои способности, знания и умения. Современные методы ведения учебного процесса, как правило, являются результатом пассивного восприятия учебных материалов.

2. Развивайте практические навыки и компетентность, которые, в свою очередь, могут быть полезны для будущей профессиональной деятельности студентов. Фактически, с помощью игр студенты развивают свои практические навыки и умения, необходимые для их будущей карьеры. Игровая ситуация позволяет студентам опробовать свою роль в желаемой профессии и овладеть необходимыми профессиональными навыками и умениями. В процессе проигрывания игровой ситуации учащиеся овладевают коммуникативными навыками, которые пригодятся для общения с коллегами в будущем без необходимости принимать правильные решения, проводить оценочные мероприятия и т.д.

Кроме того, студенты также могут проводить различные эксперименты, применять свои теоретические знания на практике и развивать свое мышление. Кроме того, игровая ситуация

позволяет студентам освоить методы сотрудничества и командной работы. Игровая ситуация может быть реализована с участием группы. Учащиеся могут решать определенные проблемы, обмениваться мнениями в определенных областях, выслушивать мнения других и высказывать свои идеи. Поэтому студенты начинают учиться слушать и понимать других, чтобы выразить свое уважение.

Таким образом, игровые ситуации в процессе обучения позволяют обладать практическими навыками и навыками компетенции, которые в будущем им пригодятся в их профессиональной деятельности. Учащиеся учатся таким аспектам как: коммуникация, принятие решений, креативность и так далее.

3. Повысить уровень коммуникативности, а также навыков социального характера. Игровые ситуации в процессе учебной деятельности позволяют учащимся развивать свои коммуникативные и социальные навыки. Посредством постоянного взаимодействия с другими участниками игровых ситуаций, учащимся приходится часто общаться со своими сверстниками, выражать и слушать мнения и мысли других, понимать и уважать их.

В процессе проведения игровых ситуаций в образовательном процессе учащиеся повышают свой уровень умения выслушивать и принимать мнение своих сверстников. Также учащиеся учатся высказывать свое мнение, высказывать свои мысли, учитывать точку зрения других.

Кроме того, посредством игровых ситуаций, учащиеся учатся работать в команде. Учащиеся постоянно взаимодействуют и коммуницируют друг с другом, передают друг другу ту или иную информацию, учатся разрешать конфликтные ситуации, которые так или иначе могут возникать в процессе групповой игровой деятельности на уроке.

Также игровые ситуации способны развивать у ребенка навыки эмпатии и способности выслушивать и принимать мнение других участников игры.

Таким образом, внедрение игровых ситуаций в образовательный процесс позволяет улучшить коммуникативные и социальные навыки учащихся. Игровая ситуация способствует развитию общения между учащимися и их сверстниками, правильному разрешению конфликтных ситуаций, а также развитию навыков сопереживания. Перечисленные выше навыки очень важны для их применения в будущей профессиональной деятельности по коллективной работе.

4. Повышайте уровень критического и творческого мышления. Внедрение игровых ситуаций в процесс обучения позволяет улучшить развитие критического и творческого мышления.

В процессе проигрывания игровых ситуаций учащиеся часто сталкиваются с большим количеством заданий, ситуаций и проблем, которые требуют креативных методов решения проблем. Игровая ситуация побуждает учащихся к проявлению нестандартных действий, креативных решений и так далее. Все это является фактором повышения уровня процессов критического и творческого мышления и принятия правильных решений. Кроме того, внедрение игровых ситуаций в учебный процесс является фактором развития критического мышления учащихся.

Игра позволяет вам провести детальный анализ конкретных ситуаций и оценить характер ваших действий и решений. Кроме того, учащиеся учатся критически оценивать действия других участников во время игровых занятий.

Таким образом, учащиеся учатся критически мыслить, правильно анализировать свое поведение и поведение своих сверстников, обдумывать решения и правильно их аргументировать [Зиновьев, Болотов, Булатова, 2016, 11-15].

Таким образом, внедрение игровых ситуаций в образовательный процесс является важным аспектом повышения уровня критического, а также творческого мышления у учащегося.

В процессе игровой деятельности учащиеся начинают демонстрировать глубокие знания и умения, пытаются найти нестандартные методы решения конкретных ситуаций, детально анализировать любую полученную информацию и принимать правильное решение. Перечисленные навыки важны еще и потому, что их применение в будущей профессиональной деятельности студентов позволит легко и незатейливо найти абсолютно правильное решение в любой непредвиденной ситуации.

Основная цель внедрения игровых ситуаций в образовательный процесс состоит в том, чтобы стимулировать студентов проявлять особый интерес к основным аспектам своей будущей профессиональной деятельности, способность глубоко мыслить и приобретать определенные навыки и умений, чтобы на практике также стоит отметить, что в большинстве случаев в реальной деятельности игровая ситуация также может позволить вам проявить свою самооценку.

Использование игровых сценариев и курсов менеджмента по экономическим предметам имеет много преимуществ, в том числе эффективное развитие интереса студентов к знаниям.

К основным преимуществам внедрения игровых ситуаций в образовательный процесс относятся:

1. Виды деятельности: Игровые виды деятельности являются своего рода мотивацией для учащихся в процессе обучения. Посредством игровой ситуации учащиеся участвуют в коллективном обсуждении какого-либо вопроса и принимают определенные решения.

Таким образом, традиционный процесс обучения стал более активным для студентов, а уровень их интереса и мотивации к приобретению новых знаний повысился.

2. Возможность применения приобретенных знаний и умений в практической деятельности: Игровой контекст позволяет вам применить все ранее приобретенные знания, умения и навыки в процессе обучения в практической деятельности.

Учащиеся могут использовать различные методы и инструменты в процессе игровой деятельности, проводить эксперименты, сравнивать и анализировать, учиться принимать правильные решения и делать соответствующие выводы. Все это является фактором более широкого и глубокого понимания учебных материалов.

3. Возможность проведения обучения коллаборативного типа: в большинстве случаев проведение игровой деятельности в образовательном процессе сопряжено с командной работой, то есть работой в группах с применением сотрудничества между участниками игры. Учащиеся могут совместно обдумывать какие-либо решения, делать общие выводы, обмениваться друг с другом своим мнением и так далее.

4. Позволяют увеличить уровень мотивации и улучшить эмоциональные составляющие учащегося: игровая деятельность является стимулом у учащихся к проявлению интереса, они являются фактором вовлеченности и проявления своих эмоций.

Тем самым у учащихся развивается мотивация к получению новых знаний в учебном процессе, когда они достигают какие-либо целей или положительного результата.

5. Возможность критически оценивать ситуацию, находить верные пути ее решения: игровая деятельность требует проведения детального анализа какой-либо ситуации, нахождения различных путей ее решения, проведения оценочного анализа и принятия соответствующих выводов и решений.

6. Индивидуальный подход: Игровые технологии позволяют адаптировать обучение под индивидуальные потребности и особенности студентов. Разнообразие игровых ситуаций и

заданий позволяет каждому студенту находиться в зоне своего развития, работать на своем уровне и прогрессировать в соответствии с собственными возможностями.

7. Реалистичность и контекстуальность: Игровые ситуации могут быть созданы с учетом реальных профессиональных сценариев и ситуаций. Это позволяет студентам погрузиться в реалии будущей профессиональной деятельности, применять полученные знания и навыки в практических ситуациях, что способствует их более глубокому пониманию и усвоению материала.

8. Инновационность и привлекательность: Использование игровых технологий приобретает все большую популярность и признание в сфере образования. Они представляют инновационный и современный подход к обучению, что делает процесс более привлекательным и интересным для студентов [Макарова, 2015, 11-16]. В целом, использование игровых технологий на занятиях по экономике и менеджменту предоставляет ряд преимуществ, способствующих более эффективному обучению и развитию студентов, все же в их использовании также могут быть определенные недостатки.

Вот некоторые из них:

- 1) Затраты на разработку и внедрение: Создание и реализация игровых сценариев требует много времени, ресурсов и экспертов. Разработка высококачественных игровых сцен, создание визуальных и звуковых эффектов, подготовка игрового оборудования – все это требует значительных финансовых и организационных усилий.
- 2) Ограниченная сфера применения: Некоторые игровые технологии могут быть ограничены определенными предметными областями или уровнями образования.
- 3) Отвлечение внимания: Неконтролируемое использование игровых технологий может привести к тому, что учащиеся отвлекутся от образовательных целей и сосредоточатся на развлекательных аспектах игр.
- 4) Технические проблемы: Использование игровых технологий требует наличия соответствующего аппаратного и программного обеспечения. Технические проблемы, такие как сбои программного обеспечения, проблемы с доступом к сети или аппаратные неполадки, могут повлиять на беглость прохождения курса и снизить эффективность обучения.
- 5) Личностные ограничения: В случае игр все учащиеся могут находиться в одной и той же среде и иметь ограниченные решения. Это может ограничить возможности личной самореализации и творчества каждого студента. Это ограничение может ограничить разнообразие и уникальность опыта обучения и препятствовать индивидуальному развитию учащихся.
- 6) Необходимость обучения учителей: Использование игровых технологий требует дополнительной подготовки учителей и развития новых навыков. Они должны быть готовы планировать, организовывать и проводить игровую ситуацию и адаптировать ее к конкретным образовательным целям.
- 7) Ограничения оценки и измерения успешности: Игровые ситуации могут создавать проблемы для традиционных методов оценки и измерения успешности учащихся. Игровая деятельность обычно оценивается на основе прямых результатов или процессов участия, которые может быть трудно определить количественно или сравнить с традиционными методами оценки знаний и навыков.
- 8) Необходимость в постоянных обновлениях: технологии стремительно развиваются, и со временем игровая ситуация может устареть.

Чтобы поддерживать актуальность и эффективность игровых технологий, необходимо постоянно обновлять и модифицировать игровую сцену, чтобы адаптировать ее к новым требованиям и технологическим изменениям. Важно отметить, что недостатки игровых технологий могут быть смягчены или преодолены путем тщательного планирования, адаптации и применения эффективных стратегий обучения. Профессиональная подготовка и поддержка преподавателей, а также позитивное взаимодействие со студентами и их обратная связь помогут максимально использовать преимущества игровой технологии и свести к минимуму ее недостатки [Румянцева, 2017, 5-11].

Заключение

Таким образом, преимущества игровых технологий заключаются в их интерактивности, адаптируемости к потребностям учащихся, реалистичности и возможности создания увлекательной образовательной среды.

Однако следует принимать во внимание некоторые недостатки, такие как необходимость соответствующей подготовки и ресурсов, возможные трудности при оценке результатов и риск потери академической серьезности.

Вообще говоря, использование игровых ситуаций в учебном процессе является перспективным методом, который может способствовать развитию интереса студентов и активному участию в учебном процессе, а также подготовке к будущей профессиональной деятельности.

Библиография

1. Алексейчева Е.Ю. Гуманизация образования как способ создания гуманного будущего // Методология научных исследований. материалы научного семинара. / Сер. «Библиотека Мастерской оргдеятельностных технологий МГПУ». Ярославль, 2021. С. 131-135.
2. Алексейчева Е.Ю. Многомерное образование: выбор или предопределенность // Методология научных исследований. материалы научного семинара. / Сер. «Библиотека Мастерской оргдеятельностных технологий МГПУ». Ярославль, 2021. С. 201-204.
3. Алексейчева Е.Ю. Современные подходы к организации креативного образования // Методология научных исследований. материалы научного семинара. / Сер. "Серия «Библиотека Мастерской оргдеятельностных технологий МГПУ». Вып. 2" Московский городской педагогический университет (МГПУ). Ярославль, 2021 С. 215-219
4. Алексейчева Е.Ю., Ганова Т.В., Зверев О.М., Гончарова В.А., Калининкова Н.Г., Ключко О.И., Крупник В.Ш., Лебедев Р.С., Ле-ван Т.Н., Мамонтов К.В., Михайлова И.Д., Нехорошева Е.В., Пучкова Н.Н., Феклин С.И., Филиппова Л.С., Хабибова А.С., Ходоренко Е.Д., Злотников И.В., Левинтов А.Е., Смоляков А.В., Меерович М.Г. Мастерская организационно-деятельностных технологий. Опыт формирования в Московском городском университете: коллективная монография. Москва-Берлин: ООО "Директмедиа Паблишинг", 2019. 573 с. ISBN: 978-5-4499-0172-9
5. Гринева Е.В. Игровые ситуации как средство развития интереса обучающихся к профессиональной деятельности // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Педагогика и психология образования. 2015. Т. 21. № 4. 562 с.
6. Зиновьев А.А., Болотов В.А., Булатова О.Л. Игровые ситуации как средство развития профессиональной компетентности будущих специалистов // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Образование, здравоохранение, физическая культура. 2016. Т. 16. № 4. 99 с.
7. Казенина А.А., Алексейчева Е.Ю. Проблема гуманитаризации образования в условиях цифровой образовательной среды // Актуальные вопросы гуманитарных наук: теория, методика, практика. Сборник научных статей VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. К 25-летию Московского городского педагогического университета. 2020. С. 118-124.
8. Макарова А.В. Применение игровых технологий в процессе обучения // Известия Российского государственного профессионально-педагогического университета. 2015. № 5 (51). 28 с.

9. Румянцева Е.А. Применение игровых ситуаций в образовательном процессе для развития профессионального интереса студентов // Инновационная наука. 2017. № 5-2. 125 с.
10. Orchakova L.G., Smirnova Yu.V. Internet and higher education: prospects, challenges, problems. // Opcion. 2020. T. 36. № S26. C. 76-93.

The concept of game situations and technologies of their application for the development of students' interest in the future profession

Milana M. Namaeva

Senior Lecturer,
Grozny State Oil Technical University,
364024, 100, Isaeva ave., Grozny, Russian Federation;
e-mail: gazievalaila@mail.ru

El'za I. Magomadova

Senior Lecturer,
Department of Civil Law and Process,
Chechen State University,
364049, 32, Sheripova str., Grozny, Russian Federation;
e-mail: zeka0708@mail.ru

Fatima Sh. Amerkhanova

Lecturer,
Chechen State Pedagogical University
364031, 62, Isaeva ave., Grozny, Russian Federation;
e-mail: Fatima.amerkhanova.85@bk.ru

Abstract

The article examines game situations, which are an effective means of developing students' interest in future professional activities in economics and management classes. Gaming activities are mainly carried out in the educational process. Through game-based activities, students can interact with different rules and become familiar with goals and objectives to be achieved. In the modern educational process, game situations are becoming increasingly popular as a method of active and practical learning that contributes to the formation of skills, abilities and competencies among students. Game situations used in economics and management classes offer students the opportunity to practically apply theoretical knowledge in real or simulated professional situations. This helps to activate thinking, develop creativity, make decisions and improve communication skills in students. Thus, the advantages of gaming technologies lie in their interactivity, adaptability to the needs of students, realism and the ability to create an engaging educational environment. However, some disadvantages should be considered, such as the need for adequate training and resources, possible difficulties in assessing results, and the risk of losing academic rigor. Generally speaking, the use of game situations in the educational process is a promising method that can

contribute to the development of student interest and active participation in the educational process, as well as preparation for future professional activities.

For citation

Namaeva M.M., Magomadova E.I., Amerkhanova F.Sh. (2023) Ponyatie igrovykh situatsii i tekhnologii ikh primeneniya dlya razvitiya interesa obuchayushchikhsya k budushchei professii [The concept of game situations and technologies of their application for the development of students' interest in the future profession]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 13 (9A), pp. 523-531. DOI: 10.34670/AR.2023.78.14.068

Keywords

Gaming activity, professional activity, motivation, actions, skills, competencies.

References

1. Alekseicheva E.Yu. (2021) Gumanizatsiya obrazovaniya kak sposob sozdaniya gumannogo budushchego [Humanization of education as a way to create a humane future] Metodologiya nauchnykh issledovaniy. materialy nauchnogo seminar. / Ser. «Biblioteka Masterskoj orgdeyatel'nostnykh tekhnologij MGPU». [Methodology of scientific research. materials of the scientific seminar. / Ser. "Library of the Workshop of organizational activity technologies of MSPU". Yaroslavl]. pp. 131-135.
2. Alekseicheva E.Yu. (2021) Mnogomernoe obrazovanie: vybor ili predopredelennost' [Multidimensional education: choice or predestination] Metodologiya nauchnykh issledovaniy. materialy nauchnogo seminar. / Ser. «Biblioteka Masterskoj orgdeyatel'nostnykh tekhnologij MGPU». Yaroslavl' [Methodology of scientific research. materials of the scientific seminar. / Ser. "Library of the Workshop of organizational activity technologies of MSPU". Yaroslavl]. pp. 201-204.
3. Alekseicheva E.Yu. (2021) Sovremennye podhody k organizatsii kreativnogo obrazovaniya [Modern approaches to the organization of creative education] Metodologiya nauchnykh issledovaniy. materialy nauchnogo seminar. / Ser. "Seriya «Biblioteka Masterskoj orgdeyatel'nostnykh tekhnologij MGPU». Vyp. 2" Moskovskij gorodskoj pedagogicheskij universitet (MGPU). Yaroslavl' [Methodology of scientific research. materials of the scientific seminar. / Ser. "Series "Library of the Workshop of organizational and activity technologies of MSPU". Issue 2" Moscow City Pedagogical University (MSPU). Yaroslavl] p. 215-219
4. Alekseicheva E.Yu., Ganova T.V., Zverev O.M., Goncharova V.A., Kalinnikova N.G., Klyuchko O.I., Krupnik V.Sh., Lebedev R.S., Le-van T.N., Mamontov K.V., Mikhailova I.D., Nekhorosheva E.V., Puchkova N.N., Feklin S.I., Filippova L.S., Khabibova A.S., Khodorenko E.D., Zlotnikov I.V., Levintov A.E., Smolyakov A.V., Meerovich M.G. (2019) Masterskaya organizatsionno-deyatel'nostnykh tekhnologij. Opyt formirovaniya v Moskovskom gorodskom universitete: kollektivnaya monografiya.[Workshop of organizational and activity technologies. The experience of formation at Moscow City University: a collective monograph]. Moscow-Berlin: Directmedia Publishing LLC, 2019. 573 p. ISBN: 978-5-4499-0172-9
5. Grineva E.V. (2015) Igrovye situatsii kak sredstvo razvitiya interesa obuchayushchikhsya k professional'noi deyatel'nosti [Game situations as a means of developing students' interest in professional activities]. *Vestnik Rossiiskogo universiteta družby narodov. Seriya: Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya* [Bulletin of the Russian Peoples' Friendship University. Series: Pedagogy and psychology of education], 21, 4, 562 p.
6. Kazenina A.A., Alekseicheva E.Yu. (2020) Problema gumanitarizatsii obrazovaniya v usloviyakh cifrovoj obrazovatel'noj sredy [The problem of humanitarization of education in a digital educational environment] Aktual'nye voprosy gumanitarnykh nauk: teoriya, metodika, praktika. Sbornik nauchnykh statej VII Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem. K 25-letiyu Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta [Topical issues of the humanities: theory, methodology, practice. Collection of scientific articles of the VII All-Russian Scientific and Practical Conference with international participation. To the 25th anniversary of the Moscow City Pedagogical University]. pp. 118-124.
7. Makarova A.V. (2015) Primenenie igrovykh tekhnologii v protsesse obucheniya [Application of gaming technologies in the learning process]. *Izvestiya Rossiiskogo gosudarstvennogo professional'no-pedagogicheskogo universiteta* [News of the Russian State Vocational Pedagogical University], 5 (51), 28 p.
8. Orchakova L.G., Smirnova Yu.V. (2020) Internet and higher education: prospects, challenges, problems. *Opcion*. T. 36. № S26. pp. 76-93.

-
9. Rumyantseva E.A. (2017) *Primenenie igrovykh situatsii v obrazovatel'nom protsesse dlya razvitiya professional'nogo interesa studentov* [Application of game situations in the educational process for the development of professional interest of students]. *Innovatsionnaya nauka* [Innovative science], 5-2, 125 p.
 10. Zinov'ev A.A., Bolotov V.A., Bulatova O.L. (2016) *Igrovye situatsii kak sredstvo razvitiya professional'noi kompetentnosti budushchikh spetsialistov* [Game situations as a means of developing professional competence of future specialists]. *Vestnik Yuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Obrazovanie, zdravookhranenie, fizicheskaya kul'tura* [Bulletin of the South Ural State University. Series: Education, healthcare, physical education], 16, 4, 99 p.