

*Воронцов Александр Максимович,  
студент 2 курса магистратуры,  
ФУ и СТС,  
Нижегородский государственный педагогический университет им. К.  
Минина  
Россия, г. Нижний Новгород  
e-mail: katickadzovich@gmail.com*

*Ермолаева Екатерина Львовна  
студентка 2 курса магистратуры,  
ФУ и СТС,  
Нижегородский государственный педагогический университет им. К.  
Минина  
Россия, г. Нижний Новгород*

*Абросимова Мария Алексеевна,  
студентка 1 курса магистратуры,  
ФУ и СТС,  
Нижегородский государственный педагогический университет им. К.  
Минина,  
Россия, г. Нижний Новгород*

*Дубровин Никита Алексеевич,  
студент 2 курса магистратуры,  
ФУ и СТС,  
Нижегородский государственный педагогический университет им. К.  
Минина  
Россия, г. Нижний Новгород*

*Илюшина Елена Сергеевна,  
студентка 2 курса магистратуры,  
ФУ и СТС,  
Нижегородский государственный педагогический университет им. К.  
Минина  
Россия, г. Нижний Новгород*

## **ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

*Аннотация:* В статье рассматриваются такая технология обучения, как игровая, авторы пытаются показать цели игрового обучения, содержание и применение технологии в профессиональном обучении. Также в работе

*показаны аспекты игрового обучения в профессиональном обучении и результаты игрового обучения в профессиональном образовании. Рассмотрены специальные приемы применения игровой технологии, названы причины применения игровой технологии.*

**Ключевые слова:** профессиональное образование, игровая технология, игровое обучение, педагог, обучающийся, самообразование, компетенция.

*Vorontsov Alexander Maksimovich,  
2nd year master student,  
FU and STS,  
Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after K. Minin,  
Russia, Nizhny Novgorod*

*Ermolaeva Ekaterina Lvovna  
2nd year master student,  
FU and STS,  
Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after K. Minin,  
Russia, Nizhny Novgorod*

*Abrosimova Maria Alekseevna,  
1st year master student,  
FU and STS,  
Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after K. Minin,  
Russia, Nizhny Novgorod*

*Dubrovin Nikita Alekseevich,  
2nd year master student,  
FU and STS,  
Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after K. Minin,  
Russia, Nizhny Novgorod*

*Ilyushina Elena Sergeevna,  
2nd year master student,  
FU and STS,  
Nizhny Novgorod State Pedagogical University named after K. Minin,  
Russia, Nizhny Novgorod*

## **ASPECTS OF APPLICATION OF GAME LEARNING IN PROFESSIONAL EDUCATION**

**Abstract:** *The article discusses such learning technology as a game, the authors try to show the goals of game learning, the content and application of technology in vocational training. The paper also shows aspects of game learning in vocational education and the results of game learning in vocational education. Special methods*

*of using gaming technology are considered, the reasons for using gaming technology are named.*

**Keywords:** vocational education, game technology, game learning, teacher, student, self-education, competence.

Сегодня, многие образовательные организации, чтобы осуществлять более качественное обучение, стараются применять различные технологии, одной из таких является технология игрового обучения, игра является одним из основных видов деятельности человека на протяжении всей его истории. Игра в жизни человека всегда занимала важное место. Игра выражалась в применении различных умений человека для достижения цели – победа в игре, также игра способствовала применения и усвоению опыта, других участников игрового процесса, также формируется специальное поведение и происходит стремление к самообучению во время игры для достижения различных целей.

Технология игрового обучения представляет собой различную совокупность психологических и практических методов, различных приемов обучения и различных знаниях и средств воспитания, поэтому освоение обучающимся и преподавателем этой технологии будет способствует приобретением и развитием образовательных компетенций. Игровые технологии будут способствовать развитию профессионального образованию и будут дополнять традиционные технологии обучения, которые направлены на теоретический характер, а игровое обучение будет направлять участников образования на прикладное обучение.

В отличие от других технологий, которые сегодня применяются в профессиональном образовании, игровое обучение дает обучающимся лично участвовать в процессе и самостоятельно применять различные решения для достижения цели обучения, а также каждый участник игрового обучения может на личной практике поучаствовать на личном примере в процессе обучения с практической точки зрения [2].

Цели технологии игрового обучения:

- Предметно-содержательные:

- закрепление сведений;
- творческое осмысление изучаемого материала;
- применение полученных знаний.
- Социально-психологические:
  - формирование ценностной ориентации;
  - формирование способов профессиональной деятельности;
  - умение работать в группе [3].

#### Содержание технологии игрового обучения

· Содержанием игровых моделей обучения являются производственные ситуации, профессиональная деятельность.

Организация игрового обучения состоит в том, чтобы:

1) Создание такой обстановки обучения, чтобы каждый участник образовательного процесса на основе игры смог прочувствовать новый практический опыт и применить накопленные знания на практике.

2) Игровые технологии самостоятельно дают познать каждому обучающемуся практические знания, которые он может применять, а также каждый участник игры может самостоятельно применять различные решения и продумывать каждый шаг для осуществления им результатов игры.

3) Должна присутствовать ролевая составляющая каждого участника игрового процесса.

4) Игровая ситуация создает специальные проблемные ситуации, которые каждый участник игровой технологии должен решать при помощи доступных методов и способов, а также каждый обучающийся попадает в игровую ситуацию, которую он должен прожить самостоятельно, при помощи специального игрового моделирования и своих способностей, приобретаемых во время игровой ситуации.

5) Должны быть выстроены правила игры, который каждый участник игрового процесса должен их соблюдать

б) Педагог является участником и создателем, а также помощником любого игрового процесса

7) Игра имеет два уровня: предметно-содержательный и социально-психологический.

8) Результатом игровой технологии будут являться полученные во время игры компетенции, которые обучающийся будет применять в своей профессиональной деятельности [1].

Результат технологии игрового обучения будет получение знаний, умений, навыков, которые будут применяться в профессиональной деятельности.

### **Список литературы:**

1. Трещев А.М. Игровые технологии как условие развития исследовательских компетенций. М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2012. 64 с.

2. Безголева, Г. В. Игровые педагогические технологии. М.: ИРПО, 2000. 115 с.

3. Нилова С. В. Игровые технологии в системе обучения и воспитания специалиста-технолога. М.: Мир, 2009. 32 с.