

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК ДИДАКТИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ ИНДУСТРИИ ТУРИЗМА И ГОСТЕПРИИМСТВА

EDUCATIONAL GAMES AS A DIDACTIC MEANS OF TRAINING FUTURE PROFESSIONALS IN THE TOURISM AND HOSPITALITY INDUSTRY

АБДРАХМАНОВА Зухра Ришатовна

Уфимский государственный нефтяной
технический университет, Уфа, Россия

E-mail: AbdrakhmanovaZR@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается роль образовательных игр в формировании компетенций у студентов в условиях быстро меняющегося мира. Подчеркивается, что современные специалисты должны постоянно развивать свои навыки и знания, что определяет необходимость поиска новых методов обучения. Образовательные игры становятся все более популярными благодаря своей способности делать обучение увлекательным и мотивационным. Исследуются различные подходы к пониманию игры, включая ее социальные и функциональные аспекты, а также влияние на развитие социального опыта и саморегуляции. Игровые методы способствуют активному обучению, развитию критического мышления и командной работе. В статье также выделяются ключевые характеристики

ABDRAKHMANOVA Zukhra R.

Ufa State Petroleum Technological
University, Ufa, Russia

E-mail: AbdrakhmanovaZR@gmail.com

Abstract. The article examines the role of educational games in developing students' competencies in a rapidly changing world. It is emphasized that modern professionals must constantly develop their skills and knowledge, which necessitates the search for new teaching methods. Educational games are becoming increasingly popular due to their ability to make learning engaging and motivational. Various approaches to understanding game are explored, including their social and functional aspects, as well as their impact on the development of social experience and self-regulation. Game-based methods promote active learning, critical thinking, and teamwork. The article also highlights key characteristics of game-based meth-

игровых методов, их эффективность в формировании устойчивых знаний и навыков через практическое применение. В статье приводятся примеры конкретных игр, таких как настольная карточная игра «Стартап в туризме и гостеприимстве», которая развивает предпринимательское мышление и навыки работы в команде. Интеграция игровых элементов и технологий в образование значительно улучшает качество учебного процесса и способствует формированию конкурентоспособных специалистов.

Ключевые слова: образовательные игры, компетенции, геймификация, современные технологии, туризм, гостиничный сервис.

ods and their effectiveness in the forming lasting knowledge and skills through practical application. Specific examples of games are provided, such as the board card game «Startup in Tourism and Hospitality», which develops entrepreneurial thinking and teamwork skills. The integration of game elements and technologies into education significantly improves the quality of the educational process and contributes to the formation of competitive professionals.

Keywords: educational games, competencies, gamification, modern technologies, tourism, hotel service.

Ссылка для цитирования: Абдрахманова, З. Р. Образовательные игры как дидактическое средство обучения будущих специалистов индустрии туризма и гостеприимства / З. Р. Абдрахманова // Primo aspectu. – 2025. – № 2 (62). – С. 89–94. DOI: 10.35211/2500-2635-2025-2-62-89-94

Citation link: Abdrakhmanova, Z. R. Educational games as a didactic means of training future professionals in the tourism and hospitality industry // Primo aspectu. – 2025. - № 2 (62). – P. 89–94. DOI: 10.35211/2500-2635-2025-2-62-89-94

В быстро меняющемся мире людям необходимо постоянно развиваться, и не только углублять свои профессиональные знания, но и регулярно расширять их, изучая смежные области. Данный аспект определил необходимость поиска новых способов улучшить качество образовательного процесса профессиональной подготовки и переподготовки специалистов, способных работать в современных реалиях. Использование игр в образовании становится все более популярным, потому что они делают обучение более увлекательным и мотивирующим.

Различные исследователи предлагают разнообразные подходы к определению игры, отражающие разные аспекты данного сложного феномена. Н. И. Конюхов акцентирует внимание, что игра – это прежде всего социальный инструмент, способствующий освоению социального опыта и развитию саморегуляции (1994). К. Бюлер, напротив, фокусируется на функциональном аспекте, определяя игру как деятельность, приносящую удовольствие и развлечение. Более глубокий анализ предлагает А. Н. Леонтьев, рассматривающий игру как ведущую деятельность, способствующую развитию познавательных и социальных навыков ребенка (1996).

Другой важный аспект игры – ее социальная составляющая. Д. Б. Эльконин рассматривает игру как практику, формирующую навыки управления поведением и моделирующую социальные отношения (2011). О. С. Газман, рассматривая игру как один из основных видов человеческой деятельности наряду с трудом и учением, подчеркивает ее фундаментальную роль в жизни человека (2002). Эти подходы подчеркивают, что игра – это не просто развлечение, а сложный процесс, имеющий глубокое влияние на развитие личности, в том числе и профессиональное.

Применение игровых элементов и стратегий в обучении способствует активизации познавательной деятельности, формированию индивидуальных способов конструирования знаний и развитию необходимых компетенций у обучающихся. Интеграция современных технологий в образователь-

ный процесс и необходимость создания эффективной игровой обучающей среды способствует формированию целостной, мотивированной и конкурентоспособной личности.

Игровые методы обучения – это подходы, которые используют элементы игры для достижения образовательных целей. Данные методы включают в себя создание игровых ситуаций, которые помогают обучающимся усваивать знания и развивать навыки в интерактивной и увлекательной форме.

Среди основных характеристик игровых методов обучения можно выделить интерактивность, когда обучающиеся активно участвуют в процессе обучения, взаимодействуя с материалом и друг с другом, практическое применение теоретических знаний, развитие различных навыков, таких как критическое мышление, командная работа, решение проблем и креативность. Также игры повышают интерес и мотивацию к обучению, делая его более привлекательным.

Примерами игровых методов могут являться: симуляция, как моделирование реальных ситуаций для практического обучения; ролевые игры, где участники играют определенные роли, что помогает развивать социальные и профессиональные навыки; викторины и головоломки, когда для проверки знаний и развития логического мышления используются вопросы и задачи; геймификация – включение игровых элементов в учебный процесс, таких как баллы, уровни и награды.

Игровые методы обучения могут быть адаптированы для различных возрастных групп и образовательных целей, делая процесс более эффективным (Абдрахманова 2023).

Использование игр в образовании имеет множество преимуществ среди них можно выделить следующие:

1. Повышение мотивации и вовлеченности. Игры создают атмосферу развлечения и соревнования, что позволяет привлечь внимание и заинтересовать обучающихся.

2. Повышение эффективности запоминания материала. Игровые элементы способствуют лучшему усвоению информации, так как они активизируют познавательные процессы, такие как внимание, мышление и память.

3. Развитие навыков и умений. Игры помогают развивать критическое мышление, творческие способности и навыки решения проблем.

4. Сотрудничество и командная работа. Многие образовательные игры требуют работы в команде, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в коллективе.

5. Мгновенная обратная связь. Игры часто предоставляют немедленную обратную связь, что позволяет обучающимся быстро корректировать свои действия и улучшать результаты.

6. Визуализация процесса. Игры позволяют обучающимся видеть свой прогресс и достижения, что дополнительно мотивирует их к обучению.

Влияние образовательных игр на формирование компетенций обусловлено их интерактивным характером и возможностью моделировать реальные жизненные ситуации. В отличие от традиционных методов обучения,

где информация часто представляется в абстрактной форме, образовательные игры позволяют обучающимся применять знания на практике, принимать решения и видеть последствия своих действий. Ниже приведены примеры игр, используемых на занятиях с обучающимися и на курсах дополнительного профессионального образования.

Настольная карточная игра «Стартап в туризме и гостеприимстве». Разработана специально для практических занятий с обучающимися по направлениям подготовки «Туризм» и «Гостиничное дело», а также для курсов повышения квалификации для специалистов отрасли. Игра предназначена для развития предпринимательского мышления, навыков генерации бизнес-идей и поиска инновационных решений в сфере туризма и гостеприимства. Основная цель игры – стимулировать их креативное мышление и научить разрабатывать жизнеспособные бизнес-идеи. Игра способствует развитию навыков анализа, синтеза, командной работы и презентации собственных концепций.

В игре используются четыре категории карточек: «Проблема», «Целевая аудитория», «Технология» и «Дополнительные условия». Участники должны выбрать по одной карточки из каждой категории, собрать необходимую недостающую информацию по данным из карточек, придумать идею продукта и обосновать эффективность и жизнеспособность своего решения. Каждая команда презентует свою бизнес-идею, рассказывая о ее преимуществах и особенностях.

Для оценивания предлагается использовать следующую систему баллов, которая состоит из 14 критериев, распределенных по категориям: инновационность, глубина проработки, обоснованность, оценка технологических возможностей, учет дополнительных условий, обоснование жизнеспособности, коммуникация и сотрудничество. Критерии оценивают креативность, детальность, понимание проблемы, анализ аудитории, использование технологий, экономическую целесообразность, ясность изложения, умение убеждать, структуру презентации, участие и умение работать в команде, ответы на вопросы с балльной шкалой от 1 до 5 в зависимости от критерия.

Игра «Стартап в туризме и гостеприимстве» готовит студентов и специалистов к вызовам будущего, обучая их не только основам бизнеса, но и умению быстро адаптироваться к изменениям, генерировать инновации и находить решения для самых сложных проблем.

Профориентационная настольная игра «Отель "Сияние"» направлена на ознакомление с профессиональной деятельностью гостиничного предприятия и разработана специально для профориентационной работы, позволяющей участникам погрузиться в мир гостиничного бизнеса и познакомиться с различными ролями и функциональными обязанностями персонала гостиницы. Игра не только знакомит с профессиями гостиничного дела, но и в игровой форме развивает базовые коммуникационные навыки, критическое мышление, внимательность и навыки наблюдения. Основная цель игры – создать имитацию работы реальной гостиницы, где участники, играя разные роли, взаимодействуют друг с другом. Это способствует фор-

мированию представления о многообразии профессий в гостиничной сфере, а также развивает навыки общения, наблюдательности, логики и умение работать в команде.

Игра «Отельный переполох» – ролевая игра, в которой участники становятся менеджерами отеля, принимая ключевые решения по персоналу, бронированию и обслуживанию, сталкиваясь с реальными проблемами: от недовольных клиентов до технических сбоев. Участники в начале игры делятся на команды и распределяют роли: генеральный менеджер, руководитель службы бронирования, руководитель службы обслуживания номеров, HR-менеджер, менеджер по работе с клиентами. Сценарии ситуаций описаны в таких категориях карточек, как «Начало рабочего дня», «Проблема...», «Кадровый вопрос...», «Запрос / жалоба клиента...». Оценивается правильность распределения задач и скорость их решения. Игра развивает управленческие и коммуникативные компетенции, требуя эффективного использования ресурсов и быстрого реагирования на изменения. Участники учатся принимать обоснованные решения, управляя ресурсами, развивают лидерские качества, командную работу и стрессоустойчивость.

Игры в образовании продолжают развиваться и адаптироваться к современным образовательным потребностям. Среди перспективных направлений можно выделить:

- интеграцию с новыми технологиями, использующими виртуальную и дополненную реальность для создания более погружающих и интерактивных образовательных игр;
- разработку адаптивных игровых платформ, персонализирующих обучение, подстраивающихся под индивидуальные потребности и уровень знаний каждого обучающегося;
- внедрение игровых элементов в корпоративное обучение и профессиональное развитие, что может повысить мотивацию сотрудников и улучшить усвоение новых знаний и навыков;
- разработку игр, направленных на развитие социальных и коммуникативных навыков, таких как командная работа, лидерство и разрешение конфликтов.

Игрофикация в обучении значительно улучшает доступность и понимание изучаемого материала, а также позволяет оперативно оценивать достигнутые результаты, также способствует более активной самостоятельной деятельности обучающихся и помогает выявить слабые места, требующие дополнительной проработки.

В целом, внедрение игрофикации в образовательный процесс является актуальным и эффективным подходом, который может повысить качество обучения, в том числе и дополнительного профессионального образования.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Конюхов, Н. И. Прикладные аспекты современной психологии: термины, законы, концепции, методы / Н. И. Конюхов. – М.: Макцентр, 1994. – 182 с.
2. Леонтьев, А. Н. Психологические основы дошкольной игры / А. Н. Леонтьев // Психологическая наука и образование. – 1996. – № 3. – С. 19–31.
3. Эльконин, Д. Б. Детская психология / Д. Б. Эльконин. – М.: Академия, 2011. – 383 с.

4. Газман, О. С. Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогики к педагогике свободы / О. С. Газман. – М.: МИРОС, 2002. – 296 с.

5. Абдрахманова, З. Р. Актуальные тенденции развития дополнительного профессионального образования в сфере туризма и гостеприимства / З. Р. Абдрахманова // Туризм и индустрия гостеприимства: исторический опыт и современные тренды: материалы Всерос. конф. с междунар. участием, Тула, 16 ноября 2023 года. – Тула: Тульский государственный педагогический университет им. Л. Н. Толстого, 2023. – С. 5–8.