

DOI: 10.20913/2618–7515-2023-2-9

УДК 159.99

Оригинальная научная статья

Практико-ориентированное обучение студентов психолого-педагогических направлений в вузе

Н. С. Ливак

*Сибирский государственный университет науки и технологий
имени академика М. Ф. Решетнева
Красноярск, Российская Федерация
e-mail: nlivak@mail.ru*

А. М. Портнягина

*Сибирский государственный университет науки и технологий
имени академика М. Ф. Решетнева
Красноярск, Российская Федерация
e-mail: anastasy08@mail.ru*

Аннотация. *Введение.* Современный рынок труда актуализирован потребностью в специалистах, вовлеченных и включенных в проактивную профессиональную деятельность, реализующих творческий подход к ее выполнению. Подготовка такого высококвалифицированного специалиста, способного гибко реагировать на постоянно изменяющиеся условия, приобрела высокую значимость в образовательном процессе. *Постановка задачи.* Перед высшими учебными заведениями стоит задача создавать новые способы реализации практико-ориентированного обучения, позволяющего обеспечить условия, близкие к профессиональным. Практико-ориентированное обучение – это процесс освоения обучающимися образовательной программы с целью формирования у них профессиональных компетенций за счет выполнения реальных практических задач. Современная образовательная система предъявляет высокие требования к участникам образовательного процесса. *Методика и методология исследования.* Перед преподавателями стоит задача поиска новых технологий взаимодействия с целевой аудиторией. Одними из ключевых технологий выступают проектные технологии, игротехнологии, которые имеют феноменологические черты игры бытийного, метафизического, социокультурного и педагогического феноменов. Использование данных технологий реализуется путем создания специального интегрированного образовательного пространства – научно-исследовательской лаборатории «Студенческий проектный центр». Участники центра через проектную и игровую деятельность вовлекаются в самостоятельный поиск научного исследования, что повышает учебную мотивацию. *Результаты.* Пространство объединяет такие направления, как проектный офис, игротехническая лаборатория, психологический клуб. Здесь же реализуются дополнительные образовательные программы, такие как «Проектная школа "ProjectSkills", "Школа игротехника", "Школа инклюзивного тьютора"». В программах раскрываются методологические основания проектных технологий, геймификации, определение их места и роли в образовательных играх в содержательном, организационном и личностно-смысловом аспектах. *Выводы.* Формирование механизмов игротехнических умений в области геймификации проектной деятельности и интерактивных форм обучения позволяет расширить масштабы и повысить эффективность современного образовательного процесса.

Ключевые слова: методика обучения и воспитания, практико-ориентированное обучение, проектирование новых методических систем обучения и воспитания, развитие образовательных сред

Для цитирования: Ливак Н. С., Портнягина А. М. Практико-ориентированное обучение студентов психолого-педагогических направлений в вузе // Профессиональное образование в современном мире. 2023. Т. 13, №2. С. 275–283. DOI: <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2023-2-9>

DOI: 10.20913/2618-7515-2023-2-9
Full Article

Practical-oriented training of students of psychological and pedagogical directions at the university

Livak, N. S.

*Reshetnev Siberian State University of Science & Technology
Krasnoyarsk, Russian Federation
e-mail: nlivak@mail.ru*

Portnyagina, A. M.

*Reshetnev Siberian State University of Science & Technology
Krasnoyarsk, Russian Federation
e-mail: anastasy08@mail.ru*

Abstract. *Introduction.* The modern labor market is actualized by the need for specialists involved and included in proactive professional practices, implementing a creative approach to its realization. The preparation of such a highly qualified specialist who is able to flexibly respond to constantly changing conditions has become highly important in the educational process. *Purpose setting.* Higher education institutions are faced with the task of creating new ways of implementing practical-oriented training, which allows creating conditions close to professional ones. Practical-oriented training is the process of mastering the educational program by students in order to form their professional competencies by fulfilling real practical tasks. The modern educational system places high demands on participants in the educational process. *Methodology and methods of the study.* Teachers are faced with the task of finding new technologies for interacting with the target audience. Among the key technologies are design technologies, game technologies, which have phenomenological features of the game of existential, metaphysical, sociocultural and pedagogical phenomena. The use of these technologies is realized by creating a special integrated educational space – the research laboratory Student Project Center. Participants of the center through project and game activities are involved in an independent search for scientific research, which increases educational motivation. *Results.* This space combines such areas as: project office, game engineering laboratory, psychological club. Additional educational programs are also being implemented here, such as the ProjectSkills Project School, the Game Engineering School, and the Inclusive Tutor School. The programs reveal the methodological foundations of design technologies, gamification, determining their place and role in educational games in the substantive, organizational and personal-semantic aspects. *Conclusion.* The formation of mechanisms of game technical skills in the field of gamification of project activities and interactive forms of training allows expanding the scale and increasing the efficiency of the modern educational process.

Keywords: methods of training and education, practical-oriented training, design of new methodological systems of training and education, development of educational environments

Citation: Livak, N. S., Portnyagina, A. M. [Practical-oriented training of students of psychological and pedagogical directions at the university]. *Professional education in the modern world*, 2023, vol. 13, no. 2, pp. 275–283. DOI: <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2023-2-9>

Введение. В настоящий момент в России существует актуальная проблема нехватки квалифицированных практико-ориентированных кадров. Эта ситуация является причиной противоречия между системой высшего образования и закрепленными местами практики в соответствии с профилем подготовки студента. В связи с этим высшей школе необходимо изменять технологии обучения и переходить от технологий передачи теоретических знаний к технологии обучения с приобретением реального опыта. Также требования современного общества качественно изменяют сам процесс обучения, ориентируя всех его участников на переход к активному внедрению

практико-ориентированного подхода на различных ступенях системы образования. Использование практико-ориентированного обучения позволяет осваивать образовательную программу в условиях, приближенных к реальным профессиональным, а также сформировать у обучающихся необходимые компетенции путем выполнения ими реальных практических задач в учебное время [1, с.123].

Проблемам практико-ориентированного обучения посвящены труды таких ученых, как Л. Павлова, Н. Басалаева, А. Бирченко, Д. Варнеке, А. Вербицкий, Г. Ковальчук, С. Питч, Е.М. Пост, Т. Пушкарева и др. В большинстве научных работ

практико-ориентированный подход представлен как базовый компонент образовательного процесса профессиональной подготовки обучающихся. Этот компонент позволяет создать такие условия, при которых происходит интеграция на основе взаимной включенности учебной и профессиональной деятельности обучающихся, а также как способа формирования востребованных компетенций [2]. А. Савицкая отмечает, что такой вид обучения является способом академического образования, где акцент делается на подлинных проблемах, с которыми могут столкнуться и сталкиваются будущие специалисты [3, с. 66].

Под практико-ориентированным подходом нами понимается совокупность приемов, способов, методов, форм обучения, направленных на формирование практических умений и навыков в профессиональной деятельности. Практико-ориентированный подход в обучении позволяет решать одну из главных задач подготовки специалистов – создание условий для развития профессиональной компетентности личности, способной конкурировать на рынке труда. В рамках практико-ориентированного подхода занятия направлены на формирование у обучающихся способности освоения технологий целостного психолого-педагогического процесса; вооружения знаниями в области проектирования, конструирования игровых технологий; формирования умения применять психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности [4, с. 155].

Формирование и развитие профессиональных компетенций происходит комплексно, системно. Включение практических действий в учебный процесс создает образовательное пространство, в котором теоретическая база приобретает свое практическое воплощение. Так, практико-ориентированный подход создает возможность постепенного наращивания профессиональной квалификации специалиста: от формирования типовых профессиональных действий до продуктивной творческой деятельности.

Инновацией на современном этапе модернизации российского образования является системность подхода к задаче внедрения практико-ориентированного обучения в учебный процесс, которое предполагает наличие в вузе особых форм (мест, площадок, пространств) профессиональной занятости студентов с целью выполнения ими реальных задач практической деятельности по осваиваемому профилю обучения.

Следовательно, актуальным является создание общеуниверситетских и институтских практико-ориентированных площадок, позволяющих реализовать практико-ориентированное обучение в процессе выполнения студентами реальных задач по осваиваемому профилю обучения.

Постановка задачи. Практико-ориентированный подход предполагает использование проектного обучения. Для оптимальной организации своей образовательной деятельности обучающимся важно осознавать, для чего им необходимы те или иные теоретические знания и практические навыки, как в будущем они будут интегрированы в профессиональную деятельность [5, с. 45].

Сущностью практико-ориентированного обучения является включение в образовательный процесс компонентов эмоционально-образного и логического содержания, что позволяет приобретать новые знания и формировать практический опыт их использования при решении важных профессиональных задач [6].

Создание в университете инновационной площадки профессиональной занятости студентов с целью решения ими реальных научно-практических и опытно-производственных работ в соответствии с профилем обучения позволит сформировать у студента мотивированную и осознанную необходимость приобретения профессиональной компетенции. Примером такой площадки выступает Научно-исследовательская лаборатория – Студенческий проектный центр «Инсайт» (НИЛ СПЦ «Инсайт», Центр), в деятельности которого осуществляется целенаправленная подготовка студентов к социально-проектной деятельности.

НИЛ СПЦ «Инсайт» осуществляет свою работу по трем основным направлениям: игротехническая лаборатория, проектный офис, психологический клуб. Участники Центра знакомятся с основами социального инжиниринга и проектирования, проектной культурой в профессиональном пространстве, функциями и принципами проектной деятельности, овладевают инструментами геймификации. Под проектной культурой мы понимаем совокупность представлений, установок и поведения обучающихся, вовлеченных в проектную деятельность, которая позволяет всем ее участникам качественно и эффективно реализовывать социально-значимые проекты в интересах общества.

В деятельности Центра используются современные инновационные образовательно-профессиональные технологии, которые создают возможности для самореализации личности обучающегося, обеспечивают приоритет субъектно-смыслового обучения, игровое проектирование, поисковый диалог, включение образовательных задач в контекст будущей профессиональной деятельности [7]. Проектный подход считается активным методом обучения, стимулирует познавательную и интеллектуальную активность, формирует навыки работы в команде, способствует развитию самостоятельности в постановке и решения научных и профессиональных проблем,

заинтересованности обучающихся в результатах научно-исследовательской деятельности [8].

В исследованиях по геймификации уточняется, что это «разумное, стратегическое и надлежащее использование игровых элементов, которое может создать ситуацию обучения, вызванную высоким уровнем активного участия и мотивации, что, в свою очередь, приводит к положительным результатам в когнитивных, эмоциональных и социальных областях» [9].

Практико-ориентированный подход в создании игротехнической лаборатории и образовательной программы может включать:

- принципы, направления и механизмы организации и развития игротехнологий;
- принципы, правила, особенности и технологии построения коммуникативного пространства в игротехнологиях;
- этапы, инструменты и механизмы разработки и реализации игротехнологий.

Полученные компетенции позволяют обучающимся:

- дифференцировать формы, направления и средства игротехнической деятельности;
- определять роли и направления игротехники в пространстве игры;
- включаться в игротехнику и организовывать ее в контексте игровых пространств и событий;
- проектировать игровые пространства и события с учетом возрастных и индивидуально-типологических и профессиональных особенностей участников.

Таким образом, созданное пространство позволит повысить мотивацию к обучению, связать практическое обучение с профессиональной деятельностью, активизировать обучающихся к созданию и реализации социально-значимых проектов.

Методика и методология исследования. Отмечается, что для активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся, повышения их учебной мотивации, вовлеченности в процесс обучения необходимо внедрять в педагогический процесс современные образовательные технологии, к числу которых относятся игротехнические технологии (геймификация образовательного процесса). Психологи, педагоги и ученые советуют преподавателям вовлекать обучающихся в живой диалог и обеспечивать двигательную активность посредством трансформационных игр, которые обладают огромным потенциалом в этом направлении [10, с. 157].

Результаты аналогичных экспериментов показывают ключевые аспекты используемых игротехнологий: повышение мотивации к изучению дисциплины позволяет развивать личностные и профессиональные качества обучающихся; гей-

мификация способствует появлению возможности объективной оценки [11]. Это обусловлено природой игровой деятельности, в которой ключевое значение приобретает не внешняя цель, а процесс игры. При этом в процессе погружения в игру обучающийся приобретает ряд важных профессиональных и надпрофессиональных навыков, что обусловлено требованиями современных ФГОС ВО 3++. В связи с этим наиболее востребованными оказываются образовательные технологии, в которых присутствует игровая составляющая или применяются другие методы достижения стимулированной и целенаправленной активности обучающихся [12]. Игра является неотъемлемой частью человека и общества, исторической формой симуляции (моделирования) жизни, поведения и культуры [13].

Анализ деятельности российских вузов показывает, что в них сегодня делается ставка на принцип вариативности, который способствует построению педагогического процесса по разнообразным образовательным моделям [14]. Одной из таких моделей служит применение игровых технологий в образовательном процессе.

Цель игротехнической лаборатории – знакомство с теорией игр и игропрактикой, овладение навыками подготовки и руководства игрой; методиками планирования, организации и проведения игровых и тренинговых занятий; изучение теоретического раздела и овладение методами игротерапии; изучение техники, стратегии и особенности проведения игр, специфику деятельности игротренеров и психологические возможности обучения и психокоррекции с помощью игр различных типов.

Студенты с первого курса погружаются в игротехнические практики, а овладевая ими, практикуют их в детских домах и школах г. Красноярска, тем самым уже с первого года своего обучения имеют возможность погружаться и отрабатывать навыки психолого-педагогических технологий.

В исследованиях по игротехническим технологиям уточняется, что это «разумное, стратегическое и надлежащее использование игровых элементов может создать ситуацию обучения, вызванную высоким уровнем активного участия и мотивации, что, в свою очередь, приводит к положительным результатам в когнитивных, эмоциональных и социальных областях» [15].

Следует отметить, что при использовании игровых элементов в образовании необходимо учитывать основные характеристики процесса геймификации:

- игра реализуется с учетом заданных ценностей;
- участие в игре должно носить добровольный характер;

- важно обговаривать правила игры;
- в процессе игры любое совершаемое действие в дальнейшем влияет как на саму игру, так и на поведение других игроков;
- в обучении игра влечет за собой игровую дидактику;
- это формат обучения, который построен на сочетании игротехнологий и педагогического дизайна [16; 17].

Игра должна быть направлена на повышение мотивации к обучению, привлечение внимания либо содействие решению конкретной образовательной задачи. Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы.

Целью создания проектного офиса служит овладение обучающимися умениями проектирования, конструирования, организации и анализа своей деятельности; создание условий для формирования личностно-значимого опыта индивидуальной и совместной деятельности при решении задач. Проект предполагает совместную деятельность, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлексию.

Технологии проектной работы в практико-ориентированном обучении выполняют функции мотивации обучающихся к самостоятельной исследовательской деятельности с целью приобретения недостающих знаний из разных источников; использования приобретенных знаний для решения познавательных и практических задач; формирования проектных компетенций; развития исследовательских и аналитических компетенций (готовность и способность выявлять проблемы, проведения эксперимента, анализа и синтеза, построения гипотез, обобщения); системного мышления. Они способствуют развитию интеллектуального потенциала обучающихся и реализации компетентностного подхода в обучении.

Проектный подход как технология практико-ориентированного обучения также становится технологией социального воспитания обучающихся. Идеологическим смыслом выступает создание психолого-педагогических условий для социально-ориентированных практик обучающихся. Следует отметить, что социальное проектирование позволяет решать основные задачи социализации обучающегося: формирование личной и профессиональной Я-концепции; устанавливать новые

формы социального взаимодействия с реальной профессиональной действительностью.

Основными задачами проектного офиса являются:

- повышение общего уровня проектной культуры обучающихся за счет изучения дополнительной информации;
- формирование социально-личностных компетенций: навыков «разумного социального» поведения в сообществе, совершенствование полезных социальных навыков и умений (планирование предстоящей деятельности, расчет необходимых ресурсов, анализ результатов и окончательных итогов и т. п.), социальной мобильности и т. д.;
- закрепление навыков командной работы.

Следует отметить, что социальный навык личного планирования Всемирная организация здравоохранения относит к критериям общего здоровья [18].

Наиболее популярным проектным методом является метод GROW. GROW (англ. рост) является эффективной технологией составления и реализации плана действий. В основе этой методики лежит определенная последовательность (технология) постановки эффективных вопросов. Важным моментом является то, что необходимо начинать с определения цели, а не с анализа существующего положения, которое может стать «тормозом» для постановки цели.

Рассмотрим варианты использования данной технологии с учетом техники постановки вопросов.

1. Goal: Что необходимо достичь к концу проекта? Соответствует ли поставленная цель критериям SMART?

2. Reality: Что происходит в данный момент? Какие шаги в процессе достижения цели приняты на данный момент? Какие препятствия могут возникнуть? Какие ресурсы для достижения цели понадобятся?

3. Options: Какие альтернативы достижения цели доступны? Что еще возможно бы сделать? Какая из альтернатив привлекает больше всего? Какая из них дала бы наилучший результат?

4. Will: Какие варианты выбора предпочтем? Каковы критерии достижения цели? Когда команда собирается начать и завершить процесс достижения цели? Какая поддержка необходима? Как можно оценить по шкале от 1 до 10 готовность предпринять эти согласованные действия?

При таком взаимодействии в команде появляется осознанность при достижении поставленной цели, формируется атмосфера доверия, которая является одним из ключевых факторов успеха.

Одной из задач проектного офиса является создание трансформационной игры, направленной на развитие социальных компетенций. Проект игры формируется по следующему сценарию.

1. Концептирование. На этом первом шаге команда придумывает концепцию игры, и проводит начальную проработку игрового дизайна.

2. Прототипирование. Важный этап проектирования любой игры – это создание прототипа. Прототип реализуется для оценки основного игрового процесса, проверки различных гипотез, проведения тестов игровых механик, для проверки ключевых технических моментов [19].

3. Вертикальный срез. Цель вертикального среза – получить минимально возможную полноценную версию игры, включающую в себя полностью реализованный основной игровой процесс. При этом высокое качество проработки обязательно нужно воплотить только для тех игровых элементов, которые существенно влияют на восприятие продукта [20].

4. Производство. На этом этапе занимаются производством всего основного наполнения (реквизита) игры.

5. Тестирование. На этом этапе должно быть полностью отлажено оперирование продукта. Команда разработки занимается исправлением ошибок, выявляемых в процессе эксплуатации и оптимизацией продукта.

Следующим направлением деятельности НИЛ СПЦ «Инсайт» является психологический клуб (психотерапевтическое пространство). Его цели – формирование целостного научного мировоззрения, адекватного решения сложных этических проблем, стоящих перед будущим педагогом-психологом; формирование у обучающихся значимых для будущей профессиональной деятельности качеств личности, а также знаний, умений и навыков (опыта), обеспечивающих качественное выполнение профессиональных обязанностей по их профилю подготовки. Психотерапевтическое пространство нацелено на улучшение системы обучения (саморазвития) гармоничной личности обучающегося для успешной профилактики как физических, так и умственных нагрузок. Происходит научение эффективно решать психотравмирующие проблемы и предупреждать возникновение необоснованных дистрессовых ситуаций [21]. Психотерапевтический подход определяет обучение в современном образовательном процессе как оказание помощи обучающимся, попавшим в проблемную ситуацию, нацеливая их на духовное оздоровление [22].

Результаты. В результате работы Центра складывается производственно-творческая цепочка по решению конкретной проблемы: преподаватель → профессионал → студент-исполнитель → конкретный результат.

Разработка и реализация дополнительной образовательной программы «Школа игротехника» в НИЛ СПЦ «Инсайт» своей целью ставит обу-

чение игровым технологиям для создания образовательного продукта. Основными задачами являются:

1) осуществление погружения слушателей в идеологическое, нормативное, терминологическое и содержательно-деятельностное пространство игротехника;

2) ознакомление слушателей с понятием «игротехнологии» как основой компетентности игротехника игровых пространств и событий;

3) освоение слушателями базовых принципов, организационных и содержательных аспектов в работе игротехника;

4) создание условий для рефлексивной оценки слушателями критериев и индикаторов функциональной готовности к включению в систему игротехнологий;

5) обеспечение возможности для генерации слушателями идей по организации и содержанию системы формирования и распространения культуры игры и ключевых позиций игротехнологий.

Программа состоит из трех модулей.

1. *Игротехника как феномен современного общества:* опыт реализации игротехнологий в России и за рубежом; методологические основания игротехники; что такое игра, из каких обязательных элементов она состоит.

2. *Особенности организации и практической деятельности игротехников:* технологии эффективности игротехника; ключевые компетенции игротехника; практическое обеспечение организации работы игротехников; технологии взаимодействия и сопровождения игры.

3. *Практикум по игровому проектированию:* основы игрового проектирования; анализ различных игровых моделей и этапов проектирования игровой активности; проектирование плана и механики игры.

Ярким примером создания готового продукта стал гражданско-патриотический проект – игра «Миссия Победа», которая используется в образовательном процессе на уроках по «Безопасность жизнедеятельности», «История», «География», «Физика», а также в профориентационных мероприятиях и т.п. Основные критерии игры: настольная, пошаговая, интерактивная, стратегическая, развивающая.

Цели игры – патриотическое воспитание, развитие компетенций личности в области гражданской инициативы и повышение уровня знаний в области истории России. Для участников проектного офиса и игротехнической лаборатории стало ключевой задачей заинтересовать игрока и вызвать у него реальный интерес к игре, объединив изучение российской истории, приобретение практических навыков и возможность заменить виртуальную игру с помощью игровых гаджетов,

таких как Минное поле, Азбука Морзе, Полоса препятствия и т. д.

Игра построена по технологиям квест, где на различных локациях участники выполняют различные обучающие задания, например, как завязать морской узел или рассчитать расстояние для марш-броска. Игрокам необходимо взять на себя роль героя-спасателя, предстоит побывать на разных локациях в поисках необходимых ресурсов. В процессе игры участники отвечают на вопросы, выполняют различные задания на логику и моторику, развитие когнитивных функций, а также принимают непростые важные решения.

В психологическом клубе участники разработали проект «Психолого-терапевтическое пространство «Прятки»». Процесс работы в пространстве «Прятки» выглядит следующим образом. Все участники находятся в специальных масках, гарнитурах симулятора голоса, которую обучающиеся разработали самостоятельно, никнеймами, что создает анонимность проблем, которыми делятся участники. В начале проходит вводный инструктаж по специально разработанной жестовой системе и правилам использования устройств. В процессе тренинга предлагаются различные упражнения, направленные на снятие эмоционального напряжения, открытая дискуссия на тему тренинга и обсуждение важных проблем. Психолого-терапевтическое пространство «Прятки» является очень полезным и эффективным способом формирования самосознания, понимания себя, своих ценностей.

Таким образом, можно выделить необходимые условия для успешности развития личности обучающегося: создается образовательная среда, обеспечивающая снятие стрессовых факторов

процесса обучения; большое внимание уделяется развитию когнитивных функций; у обучающихся формируется умение осуществлять собственный выбор; процесс участия в играх ориентирован на приобретение собственного опыта интеллектуальной деятельности; обеспечиваются преемственные связи между ступенями обучения.

Выводы. Организация практико-ориентированного обучения в рамках НИЛ СПЦ «Инсайт» позволяет создать максимально благоприятные условия для развития самостоятельности студентов, активизации их творческой позиции и формирования компетенций. В процессе обучения задействуются современные практико-ориентированные образовательные технологии. Технология проектного, проблемного обучения, игровые, дискуссионные технологии развивают профессиональные ценностные установки на решение профессиональных вопросов, принятие студентом творческих решений, укрепляют профессиональные интересы и мотивацию к самосовершенствованию. Практико-ориентированные технологии приближают процесс подготовки студентов к реальной профессиональной деятельности. Технологии проектного обучения снимают вопрос ограничения учебного времени, позволяют осваивать материал в индивидуальном темпе, несмотря на коллективную работу. При выполнении проекта студенты перенимают опыт друг у друга. В процессе подготовки проекта студенты участвуют в дискуссиях, решают проблемные вопросы, самостоятельно выявляя наиболее жизнеспособные идеи. В процессе обучения студенты осуществляют целеполагание, прогнозирование, планирование, рефлексию.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Лунева Ю. Б., Ваганова О. И., Смирнова Ж. В. Практико-ориентированный подход в профессиональном образовании // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2018. №6. С. 122–126.
2. Вяткина И. В. Практико-ориентированное обучение как средство профессионализации подготовки будущих специалистов в университете // Сборник научных трудов по материалам II Международной научно-практической конференции «Новый взгляд на систему образования». URL: <https://science.kuzstu.ru/wp-content/Events/Conference/nv/newview/pages/Articles/007.pdf> (дата обращения: 02.04.2023).
3. Савицкая А. В. Практико-ориентированный подход в обучении: обзор зарубежной литературы и проблемы реализации в вузе // European Social Science Journal. 2013. №4. С. 66–74.
4. Мокшина Н. Г. Практико-ориентированный подход к преподаванию педагогических дисциплин // Актуальные задачи педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. Москва, 2017. С. 154–157.
5. Климов В. А. Практико-ориентированное обучение в системе высшего образования. Тамбов: Вершина, 2016. 144 с.
6. Иванов В. М. Практико-ориентированное обучение школьников и самоопределение личности // Концепт. 2014. № 18. С. 21–25.
7. Дюков В. М. Формирование проектной культуры: введение в проблему // Современные наукоемкие технологии. 2010. №9. С. 80–83.
8. Бондаревская Р. С. Педагогическое проектирование в контексте инновационной образовательной деятельности // Человек и образование. 2009. №4. С. 94–96.
9. Караев Н. Л. Совершенствование методологии геймификации образовательного процесса. Киров: ВГУ, 2019. 105 с.

10. Николаева О. Н. Настольные игры в обучении английскому языку // Актуальные задачи педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. Москва, 2017. С. 157–160.
11. Давидович Н. В., Башилова Е. Н., Шестакова М. В., Кукалевская Н. Н. Геймификация как способ повышения мотивации к изучению иммунологии в медицинском вузе // Профессиональное образование в современном мире. 2020. Т. 10, №4. С. 4379–4387.
12. Севостьянов Д. А., Толстова И. Э. Стратегия непрямых действий в образовательных технологиях // Профессиональное образование в современном мире. 2021. Т. 11, №4. С. 10–18. DOI: <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2021-4-2>.
13. Сегал А. П., Савченко А. В., Костикова А. А. О построении виртуальных миров. Опыт преподавания межкаульететского курса в МГУ имени М. В. Ломоносова // Профессиональное образование в современном мире. 2021. Т. 11, №3. С. 77–87. DOI: <https://doi.org/10.20913/2224-1841-2021-3-08>.
14. Проскура Я. В., Терехова Е. А. Применение современных психолого-педагогических технологий в формировании познавательного интереса и мотивации на занятиях иностранного языка // Профессиональное образование в современном мире. 2019. Т. 9, №3. С. 3081–3089. DOI: 10.15372/PEMW20190320.
15. Демин В. В., Земцов Д. И. Дидактические ролевые игры в системе высшего образования // Инновации в образовании: материалы Междунар. науч.-практ. конф. Орел, 2009.
16. Карпенко Е. А. Игротехники, как способ повышения качества обучения // Психология, социология и педагогика. 2014. №7. С. 22–23.
17. Ливак Н. С., Портнягина А. М. Технологии включения обучающихся в проектную деятельность // Профессиональное образование в современном мире. 2020. Т. 10, №3. С. 3112–3120. DOI: 10.15372/PEMW20200316.
18. Глушанко В. С. Здоровый образ жизни и его составляющие. Витебск: ВГМУ. 2017. 301 с.
19. Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все. Москва: Альпина, 2020. 640 с.
20. Заславская О. Ю., Сиденко А. Г. Применение принципов игрового дизайна и игровых механик к неигровому контенту // Вестник Московского городского педагогического университета. 2020. №1. С. 30–33.
21. Воробейчик Я. Н. Педагогическая психотерапия // Руководство по психотерапии / Я. Н. Воробейчик. Одесса, 2004. С. 273–338.
22. Попов Л. Н. Систематизация методологических принципов (подходов) педагогики // Педагогическое образование в России. 2012. №1. С. 15–20.

REFERENCES

1. Luneva Yu. B., Vaganova O. I., Smirnova Zh. V. Practice-oriented approach in vocational education *Innovatsionnaya ekonomika: perspektivy razvitiya i sovershenstvovaniya*, 2018, no. 6, pp. 122–126. (In Russ.).
2. Vyatkina I. V. Practice-oriented learning as a means of professionalizing the training of future specialists at the university. *Sbornik nauchnykh trudov po materialam II Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii «Novyi vzglyad na sistemu obrazovaniya»*. URL: <https://science.kuzstu.ru/wp-content/Events/Conference/nv/newview/pages/Articles/007.pdf> (accessed 02.04.2023). (In Russ.).
3. Savitskaya A. V. Practice-oriented approach in training: review of foreign literature and implementation problems at the university. *European Social Science Journal*, 2013, no. 4, pp. 66–74. (In Russ.).
4. Mokshina N. G. Practice-oriented approach to teaching pedagogical disciplines. *Aktual'nye zadachi pedagogiki: materialy VIII Mezhdunar. nauch. konf.* Moscow, 2017, pp. 154–157. (In Russ.).
5. Klimov V. A. *Practice-oriented training in the higher education system*. Tambov, Vershina, 2016, 144 p. (In Russ.).
6. Ivanov V. M. Practice-oriented education of schoolchildren and self-determination of the individual. *Kontsept*, 2014, no. 18, pp. 21–25. (In Russ.).
7. Dyukov V. M. Formation of a project culture: introduction to the problem. *Sovremennye naukoemkie tekhnologii*, 2010, no. 9, pp. 80–83. (In Russ.).
8. Bondarevskaya R. S. Pedagogical design in the context of innovative educational activities. *Chelovek i obrazovanie*, 2009, no. 4, pp. 94–96. (In Russ.).
9. Karaev N. L. *Improving the methodology of gamification of the educational process*. Kirov, VGU, 2019, 105 p. (In Russ.).
10. Nikolaeva O. N. Board games in teaching English. *Aktual'nye zadachi pedagogiki: materialy VIII Mezhdunar. nauch. konf.* Moscow, 2017, pp. 157–160. (In Russ.).
11. Davidovich N. V., Bashilova E. N., Shestakova M. V., Kukalevskaya N. N. Gamification as a way to increase motivation to study immunology at a medical university. *Professional'noe obrazovanie v sovremennom mire*, 2020, vol. 10, no. 4, pp. 4379–4387. (In Russ.).
12. Sevost'yanov D. A., Tolstova I. E. Indirect action strategy in educational technologies. *Professional'noe obrazovanie v sovremennom mire*, 2021, vol. 11, no. 4, pp. 10–18. DOI: <https://doi.org/10.20913/2618-7515-2021-4-2>. (In Russ.).

13. Segal A. P., Savchenko A. V., Kostikova A. A. About building virtual worlds. Experience in teaching an interfaculty course at Lomonosov Moscow State University. *Professional»noe obrazovanie v sovremennom mire*, 2021, vol. 11, no. 3, pp. 77–87. DOI: <https://doi.org/10.20913/2224-1841-2021-3-08>. (In Russ.).
14. Proskura Ya. V., Terekhova E. A. The use of modern psychological and pedagogical technologies in the formation of cognitive interest and motivation in foreign language classes. *Professional»noe obrazovanie v sovremennom mire*, 2019, vol. 9, no. 3, pp. 3081–3089. DOI: 10.15372/PEMW20190320. (In Russ.).
15. Demin V. V., Zemcov D. I. Didactic role-playing games in the higher education system. *Innovatsii v obrazovanii: materialy Mezhdunar. nauch.-prakt. konf.* Orel, 2009. (In Russ.).
16. Karpenko E. A. Playing technics as a way to improve the quality of training. *Psikhologiya, sotsiologiya i pedagogika*, 2014, no. 7, pp. 22–23. (In Russ.).
17. Livak N. S., Portnyagina A. M. Technologies for inclusion of students in project activities. *Professional»noe obrazovanie v sovremennom mire*, 2020, vol. 10, no. 3, pp. 3112–3120. DOI: 10.15372/PEMW20200316. (In Russ.).
18. Glushanko V. S. *Healthy lifestyle and its components*. Vitebsk, VGMU, 2017, 301 p. (In Russ.).
19. Shell J. *Game design: how to create a game that everyone will play*. Moscow, Alpina, 2020, 640 p. (In Russ.).
20. Zaslavskaya O. Yu., Sidenko A. G. Applying the principles of game design and game mechanics to non-game content. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta*, 2020, no. 1, pp. 30–33. (In Russ.).
21. Vorobejchik Ya. N. Pedagogical psychotherapy. *Rukovodstvo po psikhoterapii*. Odessa, 2004, pp. 273–338. (In Russ.).
22. Popov L. N. Systematization of methodological principles (approaches) of pedagogy. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*, 2012, no. 1, pp. 15–20. (In Russ.).

Информация об авторах

Ливак Наталия Степановна – кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии и педагогики Института социального инжиниринга, Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М. Ф. Решетнева, заведующий Научно-исследовательской лаборатории «Студенческий проектный центр «Инсайт» (Российская Федерация, 660037, г. Красноярск, проспект имени газеты «Красноярский рабочий», 31, e-mail: nlivak@mail.ru).

Портнягина Анастасия Михайловна – старший преподаватель кафедры психологии и педагогики Института социального инжиниринга, Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М. Ф. Решетнева, научный сотрудник Научно-исследовательской лаборатории «Студенческий проектный центр «Инсайт» (Российская Федерация, 660037, г. Красноярск, проспект имени газеты «Красноярский рабочий», 31, e-mail: anastasy08@mail.ru).

Статья поступила в редакцию 07.11.2022

После доработки 26.06.2023

Принята к публикации 30.06.2023

Information about the authors

Nataliya S. Livak – Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor of the Department of Psychology and Pedagogy, Institute of Social Engineering, Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Head of the Scientific Research Laboratory Student Design Center «Insight» (31 Krasnoyarsky Rabochoy Ave., Krasnoyarsk, 660037, Russian Federation, e-mail: nlivak@mail.ru).

Anastasiya M. Portnyagina – Senior Lecturer of the Department of Psychology and Pedagogy, Institute of Social Engineering, Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Researcher of the Scientific Research Laboratory Student Design Center «Insight» (31 Krasnoyarsky Rabochoy Ave., Krasnoyarsk, 660037, Russian Federation, e-mail: anastasy08@mail.ru).

The paper was submitted 07.11.2022

Received after reworking 26.06.2023

Accepted for publication 30.06.2023