

Секция «Будущее сферы труда и социально-трудовых отношений: возможности и ограничения»

## **Практика внедрения игровых методов и интерактивности в обучении современным профессиям**

**Научный руководитель – Муханов Сергей Александрович**

*Глазков Н.О.<sup>1</sup>, Беляева Д.В.<sup>2</sup>*

1 - Московский политехнический университет, Москва, Россия, *E-mail: zitnik@gmail.com*; 2 - Московский политехнический университет, Москва, Россия, *E-mail: d.belyaeva1@gmail.com*

Образовательный процесс с каждым днём всё больше и больше погружается в движение всеобщей цифровизации. Образ студента меняется каждый год, поколение сменяет поколение, а вместе с ними приходят и новые педагогические методы, соответствующие запросам молодых людей.

В век информационных технологий очень важно грамотно использовать цифровые продукты, а не бороться с ними. Студент новой формации лавирует в огромном ежедневном потоке информации, а потому обладает склонностью выделять самые яркие и интересные фрагменты. Задача преподавателя - направлять обучающегося, учитывая наравне как запросы профессии, так и интересы студента, то есть быть его куратором. Это учитывает такой бизнес-тренд, как менторство [n1].

К тому же, представители предыдущих поколений, чтобы приспособиться к реалиям современного мира, сами охотно используют новые, порой нетипичные образовательные техники. Например, бизнес с каждым годом активнее использует игровые решения для реализации различных задач. Игровые механики используются для обучения сотрудников, повышения их мотивации и вовлечённости, увеличения лояльности клиентов, разработки новых стратегий и оценки персонала.

Деловые игры моделируют реальную ситуацию в бизнесе, на основе которой участники игры приобретают колоссальный опыт. Игры дают возможность выявления недостатков рабочего коллектива, а также возможность оценки и отбора персонала при приеме на работу. Невозможно переоценить вклад деловой игры в современное предпринимательство, в связи с этим набирает популярность новая профессия будущего, такая как “игропрактик” - ведущий деловых игр.

Обучение современным профессиям и профессиям будущего имеет ряд проблем, среди которых: отсутствие или малое количество учебных материалов, недостаток узконаправленных специалистов, способных передать свои знания обучающимся, постоянное обновление знаний в профессиональных компетенциях на основе запросов рынка. Всё это развивает движение в сторону всеобщего самообразования, где методики интерактивности и геймификации находят наилучшее применение.

Данное положение профессий завтрашнего дня ставит перед нами задачу реформации методов просвещения, а так же создания средств, способствующих ему. Мы предлагаем использовать на практике обучение современным профессиям с помощью игровых технологий.

### **Источники и литература**

- 1) Бондалетов В.В., Бондалетов Е.В. Становление и развитие наставничества как формы корпоративного обучения персонала в России и за рубежом // Материалы Афанасьевских чтений. 2019. №3 (28). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stanovlenie-i-razvitie-nastavnichestva-kak-formy-korporativnogo-obucheniya-personala-v-rossii-i-za-rubezhom> (дата обращения: 16.02.2020).