

## Практико-ориентированный процесс профессиональной подготовки специалистов в сфере туризма на основе игровых педагогических технологий

В. Н. Наконечных, М. М. Журавлева

*Иркутский государственный университет, г. Иркутск*

**Аннотация.** *Введение.* Построение практико-ориентированного процесса обучения в целях подготовки специалистов для туристской сферы представляется важным, поскольку способствует обеспечению успеха в бизнесе. Формирование профессиональных компетенций будущего специалиста является, в свою очередь, определяющим звеном в данном процессе, благодаря чему он может создать конкуренцию практикам, данными компетенциями не обладающим.

Становится всё более важным регулярный анализ потребностей бизнеса и, соответствующим образом, формирование кадров. Практико-ориентированный подход с использованием игровых технологий позволяет быстро и эффективно формировать профессиональные компетенции у студентов. Использование игровых технологий в практико-ориентированном подходе означает, что всё в обучении взаимосвязано, а в дальнейшем позволяет специалистам в сфере туризма более свободно обмениваться накопленным опытом.

Научная новизна и теоретическая значимость исследования заключаются в том, что с позиций практико-ориентированного подхода:

- определены методы обучения для формирования профессиональных компетенций у будущих специалистов в сфере туризма;
- обоснован выбор игровых технологий, позволяющих осуществлять подготовку специалистов в сфере туризма;
- разработаны критерии оценивания уровня сформированности профессиональных компетенций у будущих специалистов в сфере туризма.

В статье рассматривается применение игровых педагогических технологий и подчёркивается их роль в профессиональной подготовке специалистов в сфере туризма.

Целью данной статьи является исследование практико-ориентированного процесса формирования профессиональных

компетенций у специалистов в сфере туризма на основе игровых педагогических технологий.

**Материалы и методы.** В ходе исследования были использованы следующие методы: эмпирического исследования – диагностика профессиональных показателей; диагностика с применением ролевых игр для выявления уровня профессиональных компетенций, теоретический анализ литературы по теме исследования.

**Результаты исследования.** В статье показаны результаты применения ролевых игр для профессиональной подготовки специалистов в сфере туризма. Их внедрение в образовательный процесс позволяет разнообразить и стимулировать мотивацию студентов к обучению. (Ролевые игры чаще рассматриваются как педагогическое явление и как игровая технология.) Результаты эксперимента показали, что ролевая игра обеспечила максимальную активизацию деятельности студентов на занятиях.

**Заключение.** Практическая значимость исследования заключается в том, что предлагаемые технология, диагностическая методика, позволяющая определить уровень и проследить динамику формирования профессиональных компетенций у студентов направления подготовки «Туризм», могут быть использованы при работе со студентами других направлений подготовки.

## Ключевые слова:

компетенции, профессиональные компетенции, педагогические технологии, игровые технологии, интерактивные методы обучения, профессиональное обучение, ролевой подход, ролевые игры, игры, игровые компоненты.

## Для

## цитирования:

Наконечных В. Н., Журавлева М. М. Практико-ориентированный процесс профессиональной подготовки специалистов в сфере туризма на основе игровых педагогических технологий // Педагогический ИМИДЖ. 2020. Т. 14. № 2 (47). С. 275–289.  
DOI: 10.32343/2409-5052-2020-14-2-275-289

## Благодарности

Выражаем благодарность факультету бизнес-коммуникаций и информатики за предоставленную возможность для проведения эксперимента по диагностике уровня сформированности профессиональных компетенций.

Дата поступления  
статьи в редакцию:  
14 ноября 2019 г.

## Введение

Динамические изменения в современной жизни диктуют новые требования к организации профессионального образования и подготовке специалистов, владеющих про-

фессиональными компетенциями. Личностно-ориентированный подход, ставя в центр образовательного процесса личность, предполагает создание условий развития его способностей и возможности для самореализации. Современная педагогика, приняв ориентацию на личность и признавая право человека на реализацию собственных потребностей, позволяет осуществлять выбор технологий, позволяющих формировать профессиональные компетенции. Растут требования к профессиональной подготовке специалистов в различных отраслях (в том числе и в туризме), чем определяется выбор интерактивных методов обучения, направленных на подготовку будущего специалиста.

Кроме того, в условиях модернизации высшего образования интерактивные методы обучения – это уже не только важная часть учебного процесса, но и необходимость проведения занятий, являющаяся одним из требований федеральных образовательных стандартов.

Данные положения подтверждаются исследованиями: именно на занятиях с использованием активных форм обучения усвоение материала студентами проходит наиболее полно, у студента раскрываются внутренние резервы, стимулируется деятельность по выработке компетентности, что позволяет ему правильно определить направление профессионального становления. Также на основе инновационных, информационных и педагогических технологий стало возможным изменить методы обучения, совершенствовать их согласно современным требованиям подготовки специалиста.

В статье рассматривается применение игровых педагогических технологий в профессиональной подготовке специалистов. Ставится акцент на их использование в профессиональной подготовке специалистов сферы туризма.

Теоретический анализ проблемы позволил сформулировать цель и задачи экспериментальной работы. Целью экспериментальной работы явилась практическая реализация и апробация разработанной нами диагностики формирования профессиональных компетенций с использованием игровых педагогических технологий. Экспериментальным исследованием были охвачены студенты 2–4 курсов – 40 человек.

В соответствии с поставленной целью была определена необходимость решения следующих задач:

- определение критериев диагностической работы, направленных на изучение и выявление уровня сформированности профессиональных компетенций;
- определение исходного уровня сформированности профессиональных компетенций;
- оценка результатов эксперимента в относительных показателях, имеющих численные характеристики.

Проблематика исследования отражена в авторских публикациях, посвящённых научно-методическим подходам формирования профессиональной компетентности студентов в вузе и исследованию ролевой игры как эффективного метода развития профессиональных коммуникативных качеств обучающихся.

Диагностическая работа потребовала выявления критериев, показателей признаков, способствующих определению уровня сформированности профессиональных компетенций у студентов направления «Туризм».

Полагаем, что структурные компоненты: работоспособность, коммуникация, психологическая саморегуляция, качество выполняемого задания, дисциплинированность – могут быть рассмотрены в качестве показателей уровня

сформированности профессиональных компетенций.

Студенты были поделены на две группы: экспериментальную и контрольную. В начале диагностики нами был выявлен уровень необходимых показателей с помощью проведения игры «Сфера туризма и гостеприимства». По окончании диагностики была предложена ролевая игра «Собеседование» для определения уровня сформированности необходимых профессиональных качеств, отражающихся на уровне профессиональной компетенции.

Методами данного исследования выступили следующие группы методов: метод теоретического анализа, метод эмпирического исследования, предполагающий выявление уровня сформированности профессиональных компетенций с использованием игровых технологий.

## Обзор литературы

В педагогической литературе достаточно большое внимание уделяется термину «технология». Так, технология, по мнению М. Чошанова, – это «продуманная система воплощения цели в конкретный предмет или действие, а «технология обучения» – это составная процессуальная часть дидактической системы [28]. В. П. Беспалько обращает внимание на то, что «педагогическая технология» – это содержательная техника реализации учебного процесса» [4].

Резюмируя данные определения, под педагогическими технологиями будем понимать способы формирования профессиональных компетенций, в ходе которых достигаются планируемые результаты обучения.

Педагогические технологии сегодня являются стратегическим направлением развития образовательного процесса. Подробно исследуя понятие «педагогическая технология», такие авторы, как Л. В. Байбородова [2], Т. П. Ильевич [11], З. М. Рашидова [18], С. Г. Серафимова [21], И. В. Тараскина [22], М. М. Журавлева [10], В. Н. Наконечных, выявляют её особенности, теоретические и методологические аспекты проектирования современных педагогических технологий.

Таким образом, педагогическая технология – это модель педагогической деятельности, педагогического сотрудничества между преподавателем и обучающимся с целью проектирования, организации и проведения учебного процесса для достижения определённого стандартом уровня сформированности профессиональных компетенций. Технология обучения рассматривается как способ организации воздействия преподавателя на обучающихся в процессе профессионального обучения с использованием необходимых методических средств и приёмов. В процессе данного взаимодействия необходимо отобрать адекватные технологии, позволяющие сформировать необходимые профессиональные компетенции [7; 12; 13].

В последние годы растёт популярность игровых технологий профессиональной подготовки специалистов различного уровня, под которыми в педагогике понимаются приёмы организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая деятельность является одним из важных элементов педагогических технологий [20; 23]. К технологиям с игровым компонентом относятся знаково-контекстное обучение, игровые технологии, методы активного обучения, методы проектного обучения. Интерес к игровым технологиям напрямую связан с решением проблемы применения полученных теоретических знаний на практике без барьеров и дополнительного времени на адаптацию. Ведущими методами данной технологии выступают активные формы, которые позволяют воспроизвести содержание будущей профессии

[11; 26]. В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский [24], С. Л. Рубинштейн [19], А. Н. Леонтьев [14], зарубежной – Ж. Пиаже [16], К. С. Холл [25] и др. В учебном процессе применяются различные модификации игровых технологий, среди них деловые игры (имитационные, операционные), ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама [27; 23].

Для студентов очень важны интерактивные методы обучения, под которыми мы будем понимать методы, побуждающие к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения профессиональными компетенциями [3]. В работах, посвящённых игровым технологиям, не перестаёт подчёркиваться роль игры в обучении. В исследование игры как технологии внесли свой вклад А. А. Вербицкий [5], [6], О. С. Газман [9], С. А. Шмаков [27]. Делая обзор современных научных источников, приходим к выводу, что тема остаётся актуальной и на сегодняшний день.

В последнее время широкое распространение получили игры с использованием информационных средств. Если ранее в педагогической литературе лишь упоминалось вскользь о компьютерных играх, то в настоящее время термин «геймификация» как новый способ организации интерактивного обучения довольно часто встречается в научных статьях [22]. Однако существует много споров на тему включения геймификации в образовательный процесс не только в России, но и за рубежом [15; 32 33]. Данная технология скорее подойдёт для дистанционного обучения и выполнения операций на рабочих местах и т. д. [29]. В то же время технологии геймификации позволяют развивать когнитивные навыки и способствуют усвоению большинства профессиональных компетенций [30; 31].

Именно поэтому в вузах, где имеются направления подготовки «Туризм», как активный метод обучения успешно применяется ролевая игра и рассматривается как игровая технология [12]. Внедрение ролевых игр в образовательный процесс позволяет разнообразить и стимулировать мотивацию студентов к обучению.

#### **Материалы и методы**

Под ролевой игрой мы понимаем форму игровой деятельности, направленную на формирование и закрепление знаний, умений и навыков в сфере профессионального общения, для решения профессиональных задач с использованием имеющихся лингвистических, коммуникативных и социокультурных знаний [10]. В ходе применения ролевых игр каждому обучающемуся присваиваются роли в рамках профессиональной деятельности. Важно понимать, что средой общения на занятиях является также профессионально-трудовая сфера.

Педагогическая диагностика проводилась в Иркутском государственном университете, на факультете бизнес-коммуникаций и информатики. В исследовании участвовали 40 обучающихся (направление 43.03.02 «Туризм»). Для успешного проведения педагогической диагностики учитывались принципы, уровни и этапы. Основными принципами выступили: комплексность, непрерывность, объективность, обоснованность педагогических процедур диагностирования, принцип анализа и синтеза. Диагностика проводилась согласно трём уровням: компонентному, структурному, системному. Диагностика проводилась согласно этапам, описанным И. Ю. Гутник [8]. Технология педагогической диагностики имела следующую структуру: определение объекта, целей и задач, планирование, выбор диагностических средств, сбор информации, обработка информации, синтез компонентов диагностируемого объекта в новое единство, прогнозирование перспектив развития объекта, практическое использование результатов диагностики. Для проведения диагностики студенты были поделены на две группы: экспериментальную и контрольную. Оценка профессиональной подго-



товки определялась следующими показателями: работоспособность, коммуникация, психологическая саморегуляция, качество выполняемого задания, дисциплинированность. Каждый показатель имел три уровня критерия оценивания. В начале диагностики нами был выявлен уровень необходимых критериев с помощью проведения игры «Сфера туризма и гостеприимства». В соответствии с правилами игры участники делятся на две команды. Студенты выступали в качестве менеджеров по туризму, которые разрабатывают проект тура и защищают его. Два участника выступают в роли экспертов, которые должны выбрать и оценить разработанный тур.

Цель данной игры – демонстрация сформированности профессиональной компетенции. К основным ролям относятся администратор, менеджер по продажам, менеджер анимационного отдела, клиенты.

## Результаты исследования

В таблице 2 указаны критерии, которые означают следующее: критерий 1 – «удовлетворительно», критерий 2 – «хорошо», критерий 3 – «отлично». Анализ уровня показателей до начала диагностики в экспериментальной и контрольной группах представлен в таблице 1.

Таблица 1

### Уровень показателей до начала диагностики

Table 1

### The level of indicators before the diagnostic

№	Показатели	Критерии, в % (экспериментальная группа)			Критерии, в % (контрольная группа)		
		1	2	3	1	2	3
1	Работоспособность	18	45	27	20	45	25
2	Коммуникация	25	50	25	20	55	25
3	Психологическая саморегуляция	28	52	20	30	52	18
4	Качество выполняемой работы	20	50	30	30	40	30
5	Дисциплинированность	35	35	30	35	35	30

Из таблицы видно, что в основном уровень сформированности необходимых показателей у студентов соответствует критерию 2. Следует усилить работу со студентами, уровень сформированности показателей которых соответствует критерию 1. Ролевые игры в экспериментальной группе проводились как в парах, так и группах в течение месяца. В контрольной группе ролевые игры не применялись. По окончании диагностики экспериментальной и контрольной группам была предложена в качестве задания ролевая игра «Собеседование», которую мы рассмотрим далее. Цель игры – научиться выражать свои мысли правильно; отвечать на вопросы кратко и лаконично; демонстрировать профессиональные и личностные компетенции; расширить кругозор; развить логическое мышление; обозначить связь знаний, получаемых в школе, и возможностей успешной профессиональной карьеры. Необходимо проиграть диалог между работодателем и претендентами на работу. Вакансия менедже-

ра остаётся открытой. Претендент должен обладать определёнными навыками работы в данной сфере. В конце собеседования менеджер по персоналу должен принять на работу одного из претендентов и объяснить свой выбор. Игра длится 40 минут. Может проходить на русском или иностранном языках. В конце игры проводится голосование между учащимися для выявления лучшей роли. После проведения диагностики была составлена таблица 2 с новыми результатами, отражающими уровень сформированности необходимых показателей.

Таблица 2

**Уровень показателей после проведения диагностики**

Table 2

**The level of indicators after the diagnostic**

№	Показатели	Критерии, % (экспериментальная группа)			Критерии, % (контрольная группа)		
		1	2	3	1	2	3
1	Работоспособность	9	51	40	20	45	25
2	Коммуникация	15	45	40	20	55	25
3	Психологическая саморегуляция	18	42	40	30	52	18
4	Качество выполняемой работы	10	52	38	30	40	30
5	Дисциплинированность	20	40	40	35	35	30

Результаты эксперимента показали, что ролевая игра обеспечила максимальную активизацию деятельности студентов. Постановка проблемы и необходимость её решения, тщательное продумывание ситуации, поиск правильного решения развивают работоспособность, дисциплинированность, коммуникативные навыки, влияют положительно на психологическую саморегуляцию, качество выполняемой работы.

**Заключение**

В результате проведённого исследования и написания данной статьи мы пришли к следующим выводам:

1. Под игровыми технологиями в педагогике понимается обширная группа методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Ролевая игра успешно применяется в вузах туристского профиля как активный метод обучения.

2. Исследование практико-ориентированного процесса подготовки специалистов сферы туризма на основе игровых педагогических технологий показало, что игровые технологии в профессиональной подготовке специалистов играют существенную роль, позволяя создавать условия, связанные с будущей профессией, и тем самым формируют профессиональные компетенции.

3. Экспериментальная проверка модели применения ролевых игр в профессиональной подготовке студентов, обучающихся по направлению 43.03.02 «Туризм», продемонстрировала максимальную активизацию деятельности учащихся, что отражено в результатах исследования (табл. 2).

### Заявленный вклад авторов

**Наконечных В. Н.:** является разработчиком диагностики формирования профессиональных компетенций с использованием игровых педагогических технологий. Также ею были выявлены критерии, показатели признаков, способствующих определению уровня сформированности профессиональных компетенций у студентов направления «Туризм».

**Журавлева М. М.:** является разработчиком ролевых игр, которые легли в основу реализации и апробации диагностики формирования профессиональных компетенций

*Все авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.*

### Список литературы

1. Балыхина Т.М. Черкашина Т. Т., Тартынских В. В., Паудяль Н. Ю., Филиндаш Л. В., Морозова А. В., Попова Н. С. Игровые технологии коммуникативного лидерства: Учебное пособие по культуре речи, риторике, деловому общению и межкультурным коммуникациям. М. : ИД ГУУ, 2013. 120 с.
2. Байбородова, Л. В., Шитов А. В. Педагогические средства развития взаимодействия студентов в профессиональной образовательной организации // Ярославский педагогический вестник. 2017. № 3. С. 95–101
3. Басалин П. Д., Белоусова И. И. Интерактивные формы обучения в образовательном процессе // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2014. № 3. Ч. 4. С. 18.
4. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. М. : Изд-во Ин-та проф. образования МО России, 1995. 412 с.
5. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высшая школа, 1991. 207 с.
6. Вербицкий А.А. Психолого-педагогические основы построения новых моделей обучения // Инновационные проекты и программы в образовании. 2011. № 2. С. 3–6.
7. Гамзаева М. В. Внедрение интерактивных форм обучения в процессе подготовки будущих педагогов профессионального обучения // Современные технологии в образовании. 2015. № IV. С. 43–47.
8. Гутник И. Ю. Организация педагогической диагностики в профильном обучении : учеб.-метод. пособие для учителей / под ред. А. П. Тряпицыной. СПб. : Изд-во КАРО. 2005. 128 с.
9. Газман О.С. Воспитание и педагогическая поддержка детей в образовании : Мат-лы все-рос. конф. / под ред. О. С. Газмана. М. : Инновар, 1996. 75 с.
10. Журавлева М. М. Исследование ролевой игры как эффективного метода развития профессиональных коммуникативных качеств: монография. Иркутск : Изд-во ИрГТУ, 2009. 162 с.
11. Ильевич Т. П., Половинкина И. В. Обучение через педагогическую технологию как стратегия современного образования: методологические аспекты // WorldScience: ProblemsAndInnovations. Сб. статей победителей XI Междунар. науч.-практ. конф. в 2 ч. 2017. : Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г. Ю.) (Пенза), 2017. С. 270–274.
12. Карпова Л. И., Щеколдина А. В. Использование ролевой игры в обучении бакалавров направления подготовки «Туризм» в рамках компетентностного подхода // Современные проблемы лингвистики и лингводидактики: междисциплинарный подход в гуманитарных науках. Материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. Волгоград, 10–12 мая 2017 г. Волгоград, 2017. С. 178–182.
13. Кузьмина Д. Ю. Реализация интеркультурного подхода на примере ролевой игры на языковом факультете // Санкт-Петербургский образовательный вестник. 2017. № 9–10 (13–14).



С. 34–38.

14. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность: учебное пособие; 2-е изд. М.: Смысл : Академия, 2005. 352 с.

15. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПИУ (TSPU Bulletin). 2015. Вып. 9 (162). С. 60–64

16. Пиаже Ж. Избранные психологические труды. М. : Просвещение, 1969. 659 с.

17. Пыхтеев Ю. Н., Виноградова А. В. Игровые технологии как элемент проектно-ориентированного обучения в условиях модернизации высшего профессионального образования [Электронный ресурс] // Успехи современного естествознания. 2015. № 6. С. 163–167. URL: <https://www.natural-sciences.ru/ru/article/view?id=35475> (дата обращения: 15.06.2019).

18. Рашидова З. М., Агамурдова Р. Ш. Овладение педагогическими технологиями как необходимое условие реализации Концепции поддержки развития педагогического образования [Электронный ресурс] // Педагогический журнал. 2015. № 1–2. С. 61–72. URL: <http://publishing-vak.ru/archive-2015/pedagogy-1.htm> (дата обращения: 21.05.2019).

19. Рубинштейн С. Л. Бытие и сознание. О месте психического во всеобщей взаимосвязи явлений материального мира. М. : АН СССР, 1957. 331 с.

20. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учеб. пособие М. : Народное образование, 1998. 256 с.

21. Серафимова С. Г., Захарова В. И. Владение современными и инновационными педагогическими технологиями как одно из требований к профессиональной квалификации педагога XXI века // Конференциум АСОУ: Сб. науч. трудов и мат-лов науч.-практ. конф. М., 2015. С. 1039–1045

22. Тараскина, И. В. Высшее образование в контексте формирования профессионального мышления студентов // Интеграция образования. 2016. Т. 20. № 1. С. 82–87. DOI: 10.15507/1991-9468.082.020.201601.082-087.

23. Трайнева В. А., Матросовой Л. Н., Трайнева И. В. Теория и методология учебных деловых игр. М. 2000. С. 16–20.

24. Ушинский К. Д., Избранные педагогические сочинения : в 2 т. /под ред. А. И. Пискунова [и др.]. М. : Педагогика, 1974. Т. 1. 584 с.

25. Холл К. С., Линдсей Г. Теории личности ; пер. с англ. М. : Апрель-Пресс, 2000. 592 с.

26. Шкерина Т. А. Обеспечение инновационного образовательного процесса вуза педагогическими технологиями // Актуальные проблемы современной педагогики и психологии в России и за рубежом: мат-лы III Междунар. науч.-практ. конф. Новосибирск, 10 февраля 2016 г. Новосибирск : ИЦРОН, 2016. С. 92–94.

27. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры : монография. М.: Новая школа. 1994. 239 с.

28. Чошанов М. А. Инженерия обучающихся технологий. М.: Лаборатория знаний, 2015. 242 с.

29. Francisco-Aparicio A., Gutiérrez-Vela F. L., Isla-Montes J. L., Sanchez J. L. G. Gamification: Analysis and Application // New trends in Interaction, Virtual Reality and Modeling. London: Springer, 2013. P. 113–126.

30. Gerhard Neuner, Lynne Parmenter, Hugh Starkey, Geneviève Zarate. Intercultural Competence. Edited by Michael Byram, University of Durham. Language Policy Division. DG IV-Directorate of School, Out-of-School and Higher Education. Council of Europe, Strasbourg 2. Council of Europe, May 2003. С. 53–54

31. Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. Does gamification work? : A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // 47th Hawaii International Conference on System Sciences. – Waikoloa, 2014. P. 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.

32. Teaching Through Role Playing/24 Ways to Improve Your Teaching [Electronic resource]. URL: <http://bible.org/seriespage/3-teaching-through-role-playing> (mode of access: 11.02.2020).

33. Werbach K., Hunter, D. For the Win : How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012. 148 p.

## References

1. Balykhina T.M., Cherkashina T. T., Tartynskikh V. V., Paudyal' N. Yu., Filindash L. V., Morozova A. V., Popova N. S. *Igrovyte khnnologiii kommunikativnogo liderstva: Uchebnoe posobie po kul'ture rechi, ritorike, delovomu obshcheniyu i mezhkul'turnym kommunikatsiyam* [Game technologies for communicative leadership: training manual on speech culture, rhetoric, business communication and intercultural communication]. M.: ID GUU, Publishing House of State University of Management. 2013, 120 p. (in Russian)
2. Bajborodova L. V., Shitov A. V. *Pedagogicheskie sredstva razvitiya vzaimodejstviya studentov v professional'noj obrazovatel'noj organizatsii* [Educational approach to the development of learners' collaboration in a professional educational organization]. *Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik* [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]. 2017, no. 3, pp. 95–101 (in Russian)
3. Basalin P.D., Belousova I.I. *Interaktivnye formy obucheniya v obrazovatel'nom protsesse* [Interactive forms of learning in the educational process]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo* [Bulletin of Lobachevsky State University of Nizhni Novgorod]. 2014, no. 3, Ch. 4. p. 18. (in Russian)
4. Bespal'ko V.P. *Pedagogika i progressivnye tekhnologii obucheniya* [Pedagogy and progressive learning technologies]. M.: The Institute of Vocational Education in Russia. 1995, 412 p. (in Russian)
5. Verbitskij A.A. *Aktivnoe obuchenie v vysshej shkole: kontekstnyj podhod* [Active learning in higher education institution: a context-based approach]. M.: Higher School Publ., 1991, 207 p. (in Russian)
6. Verbitskij A.A. *Psikhologo-pedagogicheskie osnovy postroeniya novykh modelej obucheniya* [Psychological and pedagogical foundations of new learning models]. *Innovatsionnye proekty i programmy v obrazovanii* [Innovative projects and programs in education]. 2011, no. 2, pp. 3–6. (in Russian)
7. Gamzaeva M. V. *Vnedrenie interaktivnykh form obucheniya v protsesse podgotovki budushchikh pedagogov professional'nogo obucheniya* [Adoption of interactive forms of learning in training of future vocational teachers]. *Sovremennye tekhnologii v obrazovanii* [Modern Technologies in Education]. 2015, no. IV, pp. 43–47 (in Russian)
8. Gutnik I. Yu. *Organizatsiya pedagogicheskoy diagnostiki v profil'nom obuchenii: ucheb.-metod. posobie dlya uchitelej* [Educational diagnostic services in subject-oriented education: teaching and learning aids for teachers]. Ed. by A. P. Tryapitsyna. S.Pb.: KARO Publ. 2005, 128 p. (in Russian)
9. Gazman O.S. *Vospitanie i pedagogicheskaya podderzhka detej v obrazovanii* [Upbringing and special educational support in the general-education system]. *Mat-ly vseros. konf.* [Proceedings of All-Russian Conference]. M.: Innovar, 1996, 75 p. (in Russian)
10. Zhuravleva M.M. *Issledovanie rolevoj igry kak effektivnogo metoda razvitiya professional'nykh kommunikativnykh kachestv: monografiya*. [Research of role playing as an effective method of developing professional communication skills: monograph]. Irkutsk: IrGTU/ISTU Publ., 2009, 162 p. (in Russian)
11. Il'evich T. P., Polovinkina I. V. *Obuchenie cherez pedagogicheskuyu tekhnologiyu kak strategiya sovremennogo obrazovaniya: metodologicheskie aspekty* [Teaching technology as a strategy of modern education: methodological aspects]. *Sbornik statej pobeditelej XI Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii: v 2 chastyakh* [Collection of the best papers of the 11th International Science and Practice Conference "World Science: Problems and Innovations"]. *Nauka i Prosveshchenie* [Science and Enlightenment] (IP Gulyaev G. Yu.) (Penza), 2017, pp. 270-274. (in Russian)
12. Karpova L.I., Shchekoldina A.V. *Ispolzovanie rolevoj igry v obuchenii bakalavrov napravleniya podgotovki «Turizm» v ramkakh kompetentnostnogo podkhoda* [Use of a role play in teaching bachelor degree students majoring in "Tourism" in the context of the com-

petence approach]. *Sovremennye problemy lingvistiki i lingvodidaktiki: mezhdisciplinarnyy podkhod v gumanitarnykh naukakh. Materialy VII Mezhdunar. nauch.-prakt.konf [Contemporary problems of linguistics and language education: multidisciplinary approach in the humanities. Proceedings of the 7th International Science and Practice Conference].* Volgograd, 2017, pp. 178–182. (in Russian)

13. Kuz'mina D.Yu. Realizatsiya interkul'turnogo podkhoda na primere rolevoj igry na yazykovom fakul'tete [Implementation of the intercultural approach on the example of role-playing at the Department of Foreign Languages. *Sankt-Peterburgskij obrazovatel'nyj vestnik [Bulletin of Saint-Petersburg State University of Culture].* 2017, no.9–10 (13–14). p. 34–38. (in Russian)

14. Leont'ev A. N. Deyatel'nost'. Soznanie. Lichnost': uchebnoe posobie [Activity. Consciousness. Identity: training manual. Second edition. M.: Smysl. Akademy Publ., 2005, 352 p. (in Russian)

15. Orlova O. V., Titova V. N. Gejmifikatsiya kak sposob organizatsii obucheniya [Gamification as a way to organize learning process]. *Vestnik TGPU [TSPU Bulletin].* 2015, no. 9 (162), pp. 60–64. (in Russian)

16. Piaget J., *Izbrannye psihologicheskie trudy [Selected Psychological Works].* M.: Prosveshchenie, 1969. 659 p. (in Russian)

17. Pykhteev Yu.N., Vinogradova A.V. Igrovye tekhnologii kak element proektno-orientirovannogo obucheniya v usloviyakh modernizatsii vysshego professional'nogo obrazovaniya [Game technologies as a part of project-oriented training in the context of modernization of higher vocational education]. *Uspekhi sovremennogo estestvoznaniya [Advances in Current Natural Sciences].* 2015, no.6, pp. 163–167. Available at: <https://www.natural-sciences.ru/ru/article/view?id=35475> (accessed: 15.06.2019). (in Russian)

18. Rashidova Z. M., Agamuradova R. Sh. Ovladenie pedagogicheskimi tekhnologiyami kak neobkhodimoe uslovie realizatsii Konceptsii podderzhki razvitiya pedagogicheskogo obrazovaniya [Mastery of pedagogical technologies as a prerequisite for the implementation of the Concept of support of the development of pedagogical education]. *Pedagogicheskij zhurnal [Pedagogical Journal]. Analitika Rodis Publ.,* 2015. no. 1–2. pp. 61–72. Available at: <http://publishing-vak.ru/archive-2015/pedagogy-1.htm> (accessed: 21.05.2019). (in Russian)

19. Rubinshtejn S. L. Bytie i soznanie. O meste psikhicheskogo vo vseobshchej vzaimosvyazi yavlenij material'nogo mira [Being and Consciousness. On the role of the psychic in the universal interconnection of the material world phenomena]. M.: AN SSSR Publ., 1957. 331 p. (in Russian)

20. Selevko G.K. *Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii: Uchebnoe posobie [Modern education technologies: training manual]* M.: Narodnoe obrazovanie [Public Education], 1998. 256 p. (in Russian)

21. Serafimova S. G., Zakharova V. I. Vladenie sovremennymi i innovatsionnymi pedagogicheskimi tekhnologiyami kak odno iz trebovanij k professional'noj kvalifikatsii pedagoga XXI veka [Knowledge of modern and innovative pedagogical technologies as one of the requirements for the professional qualification of a teacher of the 21<sup>st</sup> century]. *Konferentsium ASOU: Sbornik nauchnykh trudov i materialov nauchno-prakticheskikh konferentsij [Collection of scientific papers and proceedings of the Science and Practice Conferences]. Izdatel'stvo: Akademiya sotsial'nogo upravleniya [Academy of Public Administration Publ.] (Moscow),* 2015, pp. 1039–1045 (in Russian)

22. Taraskina I. V. Vysshee obrazovanie v kontekste formirovaniya professional'nogo myshleniya studentov [Higher education in the context of formation of students' professional thinking] // *Integratsiya obrazovaniya [Integration of Education].* 2016, vol. 20, no. ., pp. 82–87. DOI: 10.15507/1991-9468.082.020.201601.082-087 (in Russian)

23. Trajneva V.A., Matrosova L.N., Trajneva I.V. *Teoriya i metodologiya uchebnykh devovykh igr. [Theory and Methodology of Business Games].* M. 2000, pp. 16–20. (in Russian)

24. Ushinskij K. D. *Izbrannye pedagogicheskie sochineniya [Selected pedagogical*

works]: v 2 t. /pod red. A. I. Piskunova i dr. Moscow: Pedagogy, 1974. (Pedagogicheskaya biblioteka [Pedagogical library]). V. 1: Teoreticheskie problemy pedagogiki [Theoretical pedagogical problems]. 1974. 583 p. Ukaz.imen [name index]: pp. 570-581. (in Russian)

25. Hall C. S., Lindsey G. Teorii lichnosti [Theories of personality]. per. s angl.[translated from English]. M.: Aprel'Press Publ., 2000. 592 p. (in Russian)

26. Shkerina T.A. Obespechenie innovatsionnogo obrazovatel'nogo protsessa vuza pedagogicheskimi tekhnologiyami [Providing innovative educational process of the university with pedagogical technologies]// Aktual'nye problemy sovremennoj pedagogiki i psikhologii v Rossii i za rubezhom [Current problems of Pedagogy and Psychology]: mat-ly III Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferentsii. Novosibirsk [Proceedings of the 3<sup>rd</sup> International Science and Practice Conference]. Novosibirsk: ICRON Publ., 2016. p. 92–94. (in Russian)

27. Shmakov S.A. Igry uchashchikhsya – fenomen kul'tury : monografiya [Learners' Games - a Culture Phenomenon: monograph]. M.: Novaya shkola [New School Publ.]. 1994, 239 p. (in Russian)

28. Choshanov M.A. Inzheneriya obuchayushchikh tekhnologij [Engineering of teaching technologies]. M.: Laboratoriya znaniy [Knowledge Lab Publ.], 2015, 242 p. (in Russian)

29. Francisco-Aparicio A., Gutiérrez-Vela F. L., Isla-Montes, J.L., Sanchez J. L. G. Gamification: Analysis and Application // New trends in Interaction, Virtual Reality and Modeling. London: Springer, 2013, pp.113–126.

30. Gerhard Neuner, Lynne Parmenter, Hugh Starkey, Geneviève Zarate. Intercultural Competence. Edited by Michael Byram, University of Durham. Language Policy Division. DG IV-Directorate of School, Out-of-School and Higher Education. Council of Europe, Strasbourg 2. Council of Europe, May 2003. pp. 53–54.

31. Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. Does gamification work? : A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // 47th Hawaii International Conference on System Sciences. – Waikoloa, 2014. pp. 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.

32. Teaching Through Role Playing//24 Ways to Improve Your Teaching. Available at: <http://bible.org/seriespage/3-teaching-through-role-playing> (accessed 11.02.2020).

33. Werbach, K., Hunter, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.148 p.

## Practice-Oriented Professional Training of Specialists in the Tourism Sector Using Game-based Learning Technologies

*Valentina N. Nakonechnykh, Margarita M. Zhuravleva*  
Irkutsk State University, Irkutsk

**Abstract. Introduction.** *The practice-oriented learning process aimed at training specialists in the tourism sector is instrumental for them to succeed in business. The development of future professional competences of the specialists is an essential element of this process, as it can increase their competitiveness compared to the specialists without such competences.*

*Regular analysis of business requirements and the appropriate development of human resources are getting increasingly more important nowadays. The practice-oriented training process using game-based technologies makes it possible to fast and effectively form professional competences in students.*

*The use of game-based technologies in the practice-oriented approach means that the process of learning integrates all aspects and enables future specialists in the field of tourism to more freely share the experience they have gained.*

*From the perspective of the practice-oriented training process, the novelty and the theoretical significance of this research can be summarized as follows:*

- the training methods for building professional competences in the future specialists of the tourism industry have been identified;*
- the choice of game-based technologies for professional training in the sphere of tourism has been substantiated;*
- the criteria for assessing the level of professional competences in future specialists in the tourism sector have been developed.*

*The paper considers the application of game-based learning technologies and emphasizes their role in the professional development of specialists in the sphere of tourism.*

*The purpose of this paper is to investigate the practice-oriented process of building professional competences in the specialists of the tourism sector based on role-play technologies.*

**Materials and methods.** *The methods of this research consist of three groups. These are the empirical research methods (analysis of professional indicators), the diagnostics by using role-plays to determine the level of professional competences of students, and theoretical analysis of literature on the topic of the research.*

**Results.** *The paper demonstrates the results of applying the game-based methods in building professional competences. The adoption of these methods in the educational process motivates the students to study and makes the learning process more diverse. (The role-playing is more often considered to be a pedagogical phenomenon and a teaching technology).*

**Discussion and conclusions.** *The practical importance of this research lies in that the proposed technology and the diagnostic technique, which make it possible to determine the level of professional competences in students majoring in Tourism and follow the dynamics of their development, could be used to teach the students of other specialties.*

**Keywords:** *competence, professional competence, pedagogical technology, role-play technology, interactive teaching methods, professional training, role-playing approach, role-playing games, games, playful components.*

## **Acknowledgements**

*We would like to thank the Department of Business Communication and Information Science for the opportunity to carry out the experiment on determining the level of the professional competences in the students.*



**Наконечных Валентина  
Николаевна**

*кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры рекламы и свя-  
зей с общественностью*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0846-4873>*

*Иркутский государственный  
университет*

*664003, Россия, г. Иркутск,  
ул. К. Маркса, 1*

*тел.: +7(3952)241843  
e-mail: nvn\_60@mail.ru*

**Nakonechnykh Valentina  
Nikolaevna**

*Candidate of Sciences (Pedagogy),  
Associate Professor of the  
Department of Advertising and  
Public Relations*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0846-4873>*

*Irkutsk State University*

*1 Karl Marx St, Irkutsk, 664003*

*tel.: +7(3952)241843  
e-mail: nvn\_60@mail.ru*

**Журавлева Маргарита  
Михайловна**

*кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры туризма*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2205-9081>*

*Иркутский государственный  
университет*

*664003, г. Иркутск, ул. К. Маркса, 1*

*тел.: +7(3952)241843  
e-mail: margo32@mail.ru*

**Zhuravleva Margarita  
Mikhailovna**

*Candidate of Sciences (Pedagogy),  
Associate Professor of the Tourism  
Department*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2205-9081>*

*Irkutsk State University*

*1 Karl Marx St, Irkutsk, 664003*

*tel.: +7(3952)241843  
e-mail: margo32@mail.ru*