

СОЦИОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 316

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ СПЕЦИАЛИСТОВ СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЫ: СПЕЦИФИКА, ПОТЕНЦИАЛ, АЛГОРИТМ ОРГАНИЗАЦИИ

© 2018 г.

О.А. Аникеева, В.В. Сизикова, С.Н. Фомина

Аникеева Ольга Александровна, к.и.н., доц.; ученый секретарь
Федерального учебно-методического объединения по укрупненной группе специальностей
и направлений подготовки «Социология и социальная работа», Москва
AnikeevaOA@rgsu.net

Сизикова Валерия Викторовна, д.пед.н., проф.; декан факультета социальной работы
Российского государственного социального университета, Москва
SizikovaVV@rgsu.net

Фомина Светлана Николаевна, д.пед.н., доц.; заместитель декана факультета социальной работы
по научной работе, профессор кафедры социальной педагогики и организации работы с молодежью
Российского государственного социального университета, Москва
Fomina-sn@mail.ru

*Статья поступила в редакцию 04.06.2018**Статья принята к публикации 15.10.2018*

Рассматриваются проблемы современного социального образования, соотношение профессионального образования и обучения, его новые цели и задачи, соотношение теоретического и прикладного образования и запрос на активизацию образовательных технологий, применение активных и интерактивных, игровых технологий в социальном образовании. Предметом исследования было избрано изучение потенциала игровых технологий, их специфики, а также барьеров в применении. Было изучено применение игровых технологий в профессиональной подготовке студентов по направлению «Социальная работа» и «Организация работы с молодежью». Авторы исходят из деятельностной концепции обучения. Эта концепция отражает установки современной молодежи на преобразование окружающего мира, а также запросы работодателей на практико-ориентированного специалиста. В исследовании применялись методы теоретического анализа (компаративный анализ, сравнительно-исторический), а также прикладные методы исследования: включенного наблюдения, экспертных оценок и интервьюирования, игровые методы исследования и метод социального эксперимента. В ходе исследования особое внимание было уделено игровым методам, применяемым в ходе организации и проведения международных чемпионатов WorldSkills, чемпионатов «Абилимпикс» для профессионалов с ограничениями возможностей здоровья, студенческих олимпиад и игровых тренингов. Сделан вывод о возможности преодоления латентных противоречий в преподавании теоретических и прикладных дисциплин, показана роль интерактивных и игровых методов в преодолении этих противоречий.

Ключевые слова: профессиональное обучение, профессиональное образование, игровые технологии, специалисты социальной сферы, WorldSkills.

Введение

Игровые технологии трудно назвать инновационными в современном образовании. Природу и значение игровой деятельности в жизни человека описал Йохан Хейзинга в книге «Homo ludens» («Человек играющий», 1938 г.). Однако в российском профессиональном образовании первая деловая игра была разработана уже в 1932 г. Марией Бирштейн для подготовки кадров управленцев. С этого времени игровые технологии расширяются как по составу, так и

по сферам применения. Это особенно важно для профессионального образования.

Для точности постановки проблемы необходимо провести грань между понятиями «профессиональное образование» и «профессиональное обучение». Первое из них относится к результату подготовки кадров. Оно включает теоретическую подготовку и прикладную. Теоретическая подготовка – это усвоение обучающимися абстрактных знаний об окружающем мире, о будущей профессии. Причем в теоретическом образовании есть свой прикладной ас-

пект – к результатам образования относится выработка первичных навыков оперирования полученными знаниями. Это интеллектуальные навыки: самообразование, самостоятельное приобретение теоретических знаний, навыки самостоятельного поиска необходимой информации, навыки интерпретации и обработки полученной информации. Совершенно очевидно, что знаний, полученных в молодые годы в ходе профессионального образования, не может хватить на всю оставшуюся жизнь. Формирование этих интеллектуальных навыков – одна из самых важных задач современного профессионального образования.

Однако современные работодатели предъявляют запрос на практико-ориентированного специалиста. Нужен человек, который не только много знает о профессии и осознает ее социальную значимость, но уже умеет что-то делать в ней. Следовательно, нужно формировать и операционные профессиональные навыки: умение решать конкретные задачи, участвовать в проектной деятельности, навыки коммуникации или принятия решений.

Вот эти два компонента профессионального образования (интеллектуальные и операционные навыки) относятся к профессиональному обучению. Таким образом, профессиональное образование как понятие шире, чем профессиональное обучение (второе входит в первое как важнейший компонент). Но исходя из этого, игровые технологии становятся необходимой составной частью современного профессионального образования.

Игровые технологии в профессиональном обучении в настоящее время очень разнообразны. Это технологии и методы интерактивного обучения, прежде всего деловая игра, многочисленные тренинги, ролевая игра, дискуссионные занятия, занятия, проведенные по аналогии с исследовательским методом фокус-групп. В социальном образовании применение этих методов и технологий сопряжено с определенными трудностями и барьерами. Они исходят из природы самой профессиональной деятельности в социальной работе с условиями неопределенности и многофакторности, нестандартных ситуаций, которые составляют подавляющее большинство решаемых профессиональных задач.

В исследовании применения игровых технологий в социальном образовании накоплен опеределённый опыт. Изучаются сами игровые методы и технологии (В.Е. Макаров, Е.А. Сигида) [1, 2]. Среди направлений подготовки изучен опыт профессионального образования специалистов по социальной работе (С.Н. Козловская, С.В. Мельников) [3, 4], по работе с молодежью

(Т.К. Ростовская, Н.Л. Смакотина, С.Н. Фомина) [5] и по социальной педагогике (О.А. Аникеева, А.М. Егорычев, Л.В. Мардахаев) [6, 7]. Это родственные направления, которые входят в обобщенное определение «социальное образование».

Особое внимание исследователи уделили важнейшим условиям эффективной игровой образовательной деятельности: подготовке кадров преподавателей [8], развитию ценностного отношения студентов к будущей профессии [9], информационному сопровождению образовательной деятельности, позволяющему сформировать навыки самостоятельного образования [10]. Изучается опыт развития разных форм самоорганизации студентов и их общественной деятельности в учебном процессе, формирования soft skills, в которых также используют игровые компоненты [11]. Как было подчеркнуто выше, критерием эффективности игровых технологий (так же как и других образовательных технологий) выступают оценки работодателей. Они же становятся основой для совершенствования игровых технологий, т.к. эти оценки позволяют понять, какие моменты в образовании были упущены и оказались слабее запросов практиков [12–15].

Материалы и методы

Объект проведенного исследования – применение игровых технологий в социальном образовании и обучении. Изучение потенциала игровых технологий, их специфики, а также барьеров в применении стало предметом исследования. Методологической основой стала деятельностная концепция обучения, основанная на трудах выдающихся российских психологов и педагогов Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, А.Н. Леонтьева. Сегодня они современны как никогда, т.к. соответствуют духу времени, нацеленному на преобразования.

В исследовании применялись методы теоретического анализа (компаративный анализ, сравнительно-исторический), а также прикладные методы исследования: включенного наблюдения, экспертных оценок и интервьюирования, игровые методы исследования и метод социального эксперимента. Наблюдение проводилось с 2012 по 2017 г. в группах студентов, обучающихся по направлениям «Социальная работа» и «Организация работы с молодежью». Анкетирование проведено выборочно в группах 2–4-х курсов бакалавриата ($N = 256$ чел.). Экспертный опрос проведен в среде профессорско-преподавательского состава ($N = 25$ чел.), представителей работодателей ($N = 12$ чел.), предста-

вителей практиков (специалистов по социальной работе, получивших профессиональное образование, $N = 25$ чел.), а также представителей общественных молодежных организаций (в частности, волонтерского центра РГСУ, $N = 5$ чел.).

Авторы проанализировали игровые методы, применяемые в ходе организации и проведения международных чемпионатов WorldSkills, чемпионатов «Абилимпикс» для профессионалов с ограничениями возможностей здоровья, студенческих олимпиад и игровых тренингов. Изучен опыт применения игровых технологий в практике преподавания теоретических и прикладных дисциплин. В основном изучался опыт Российского государственного социального университета как ведущего социального вуза страны, но для сравнения использовался опыт других вузов, ведущих подготовку по соответствующим направлениям.

Результаты

Прежде всего, авторы изучили запрос на практико-ориентированное образование и роль игровых технологий в решении этой задачи. Экспертный опрос работодателей показал, что все они единогласно отметили высокий уровень теоретической подготовки студентов соответствующих направлений подготовки и слабую приспособленность к решению практических задач. Наиболее слабо были развиты, с точки зрения работодателей, коммуникативные навыки, навыки работы в команде, навыки самоорганизации и способность выделить порядки действий (алгоритмы) профессиональной деятельности. Экспертный опрос специалистов по социальной работе показал те же результаты. Отличие заключалось в том, что эксперты из числа получивших профессиональное образование в РГСУ отметили высокий уровень теоретической подготовки и тот факт, что они смогли оценить его уже после окончания университета, уже в процессе профессиональной деятельности. Это значит, что в ходе самой учебы преподавателям не удалось показать значимости и прикладного характера теоретического знания. Экспертный опрос профессорско-преподавательского состава подтвердил и этот вывод.

Анкетирование студентов было направлено на изучение их мнения о сильных и слабых сторонах образовательного процесса, о роли практико-ориентированных навыков в образовании, на выявление уровня их удовлетворенности образовательным процессом. При этом 68% респондентов ответили, что не вполне понимают назначение ряда теоретических предметов. Подавляющее большинство (84%) согласилось с

тем, что практико-ориентированных навыков формируется недостаточно. Хотя при этом студенты в большинстве случаев (73%) не осознают, какие именно практические навыки они хотели бы получить. Исключение составляют ответы студентов-заочников, которые имели опыт практической работы до прихода в профессиональное образование. Среди них 93% смогли назвать конкретные требования к навыкам, которыми хотели бы овладеть в процессе обучения. На первом месте оказались навыки диагностики трудной жизненной ситуации, затем навыки разработки социальных проектов, применения арт-технологий. Некоторые запросы касались лично-стотно-профессиональных проблем, таких как профилактика эмоционального выгорания.

Интервьюирование студентов, среди которых преобладали хорошо успевающие, показало, что уровень интереса к теоретическим дисциплинам высок. Однако, обучаясь таким профессиям, как социальная работа или организация работы с молодежью, студенты не всегда понимают содержание этой профессиональной деятельности. Этот вывод подтверждается исследованиями других авторов, которые отмечают недостаточно высокую профессиональную установку абитуриентов, выбравших наши направления подготовки. Часто такой выбор носит эмоциональный характер – желание помогать людям в трудной жизненной ситуации или помогать молодежи проявить себя и достичь высокого социального статуса.

Результат опросов показал высокий уровень установки современной молодежи на преобразование окружающего мира и стремление к самореализации. Именно эти установки и запросы позволяют разрабатывать и применять целый спектр игровых технологий.

Изучение опыта их применения позволило провести типологию этих технологий. По количеству вовлеченных студентов можно выделить индивидуальные игры и коллективные; по уровню включенности в разные уровни образовательного процесса – технологии, адресованные студентам, и технологии дополнительного профессионального образования. Алгоритмы организации и применения игровых технологий в последнем случае будут сильно отличаться. Если студенты, как правило, впервые знакомятся с практическими действиями, то в дополнительном профессиональном образовании преподаватель имеет дело с людьми, которые уже имеют опыт профессиональной деятельности. Это предъявляет иные требования к выбору игровых технологий. Разумеется, типология может касаться и конкретных форм отработки практических навыков.

Наиболее распространёнными оказались *деловые игры и ролевые игры (ситуационные иг-*

ры). В процессе деловой игры могут отрабатываться командные навыки: разработка социального проекта, направленного на решение конкретной задачи, или формирование группы специалистов и экспертов, необходимых для решения социальных проблем граждан или сопровождения их реабилитации. Алгоритм подготовки к проведению деловой игры включает следующие действия: выбор цели и задач проведения игры, разработка сюжета (конкретной жизненной ситуации), подготовка участников игры.

При разработке сюжета преподаватели отдают предпочтение реальным ситуациям из опыта работы практиков. Это может быть сюжет из обращений граждан в организации социального обслуживания (в организации социальной защиты) или из опыта работы молодежного объединения, образовательной организации. На этом этапе студенты под руководством преподавателя изучают предлагаемую ситуацию, собирают фактический материал, относящийся к теме, изучают нормативную и правовую основу возможных решений, изучают технологии решения проблемы. Но реально разрабатывается проект или принимается решение в процессе игры, причем преподаватель вправе несколько видоизменить условия выполнения игры, дополнить ее некоторым элементом неожиданности. В ходе игры распределяются роли, вырабатывается алгоритм решения, проводится промежуточный и итоговый контроль. В случае если задача была поставлена сложная, решение ее может занять не одно занятие. По итогам обязательно проводится разбор результатов: анализ самого решения (или проекта), оценка организационных работ, роли и качества действий каждого участника. Проверяются навыки управления, работы в команде, навыки коммуникации.

Ролевые игры организовать сложнее. Они применяются для имитации такого профессионального действия, как, например, первичный прием граждан в организации социального обслуживания. В этом случае сложность заключается в подборе исполнителя роли посетителя. Лучше всего для этого подошли бы возможности практиков, которые реально проводят такие действия на своем рабочем месте, они знакомы с психологией посетителей, с их реальными ситуациями, знают способы реакции посетителей на различные предложения специалиста и т.д. Роль трудного подростка или одинокой пожилой женщины, представителя многодетной семьи сыграть непросто. Следовательно, необходимо решить задачу привлечения практиков к образовательной деятельности (например, соединяя это с экзаменационной сессией студентов-заочников, среди которых есть немало практиков).

Как видим, организация и проведение деловых и ролевых игр – не самая простая технология. Барьером выступает неординарность каждой жизненной ситуации, с которой сталкиваются профессионалы. Но результат превосходит все ожидания: интервьюирование студентов, принимавших участие в проведении деловых и ролевых игр, показало, что они гораздо лучше понимают свою профессию, понимают, какие теоретические знания они могут применить и каких знаний им не хватает. Этот последний результат особенно хотелось бы подчеркнуть как значимый в профессиональном образовании.

Другое значимое направление в организации игровых технологий – *тренинги*. Они носят практический характер, если применяются в профессиональной деятельности. Но и в образовательной они также могут применяться. Это может быть работа с документами (заполнение документа, разработка индивидуальной программы предоставления социальных услуг или индивидуальной программы реабилитации), разработка пресс-релиза о проведенном мероприятии или информации о предстоящих мероприятиях, работа с информацией на сайте какой-либо конкретной организации (социального обслуживания или молодежной организации), разработка собственного портфолио и т.д.

К игровым технологиям можно отнести собственно *образовательные интерактивные технологии*: организация дискуссии, технологии оппонирования, защиты проектов, применение методов парламентских дебатов (например, при обсуждении различных аспектов социальной политики или государственной молодежной политики). Опыт показывает, что студенты воспринимают эти технологии с большим вдохновением и энтузиазмом. Однако и здесь есть свои барьеры. Кроме глубокой предварительной подготовки, необходимы определенные качества преподавателя. Это умение координировать ход дискуссий, способность вносить коррективы и не допустить превращения дискуссии в перепалку, что нередко бывает у увлекающихся студентов. В этой технологии отрабатываются навыки устного публичного выступления, умения выражать свои мысли и отстаивать свою позицию, но также умение выслушать позицию оппонентов и рекомендации советников (сторонников), принимать решения, когда дискуссия приобретает неожиданный или нежелательный поворот. Таким образом, это чрезвычайно продуктивные и полезные технологии в профессиональном обучении. Они полезны не только студентам, но и практикам в процессе дополнительного профессионального образования – они помогают обновить свои устоявшиеся профес-

сиональные взгляды, увидеть свои профессиональные проблемы с другой стороны, а также найти более эффективные решения возникающих задач.

Надо отметить и такие *игровые технологии*, которые применяются в организации *студенческих олимпиад*. Примером может стать Всероссийская студенческая олимпиада по направлению «Социальная работа», которая проводится уже около 20 лет. В программе соревнований и испытаний – игровая презентация своей команды, подготовка видеоролика по проблемам социальной рекламы или проблемам современной социальной работы, участие в командных испытаниях. Конкурсные задания касались проектов, которые студенты не только разработали самостоятельно, но к реализации которых уже приступили. В ходе этой работы они научились взаимодействовать с партнерами из числа муниципальных органов власти, социально ориентированными некоммерческими организациями, с благотворительными фондами и организациями. Эти навыки содержатся в профессиональных стандартах специалиста по социальной работе, разработанных и утвержденных в 2013 г. Социальные проекты, реализованные студентами и представленные на конкурс в ходе олимпиады, были разного уровня и масштаба – от микропроектов до региональных проектов. Но они все показали высокий уровень профессиональной мотивированности. Именно такие студенты могут продолжить свое обучение в магистратуре. Команды готовились заранее – сама подготовка к олимпиаде становилась технологией активизации интереса к профессии и профессиональному образованию.

Но на этом поле есть и инновации. К ним можно отнести два международных конкурса в сфере социальной работы. Это международные чемпионаты «Абилимпикс» и *WorldSkills*. Инициаторами введения в эти чемпионаты компетенции «социальная работа» выступил Российский государственный социальный университет. Надо подчеркнуть, что это уникальный опыт даже для международных соревнований. В ходе испытаний используются как ситуационные задачи, ролевые игры, так и тестовые испытания. Они во многом отражают не только специфику самой профессиональной деятельности, но и региональные ее аспекты.

Наконец, игровые технологии применяются в общественной деятельности студентов. Движение волонтерства, которое охватывает в первую очередь студенческую молодежь, различные организации студенческого самоуправления, участие в благотворительных акциях – это реальная общественная деятельность. Но в подготовке к

этой деятельности используются многочисленные игровые технологии командообразования, проектные сессии, арт-технологии, направленные на выявление творческого, профессионального и лидерского потенциала студентов. Все они имеют большое значение в профессиональном и личностном становлении. Эти навыки получили название *soft skills* – «мягкие» профессиональные навыки, не связанные напрямую с направлением профессиональной деятельности или профессионального образования.

Обсуждение

Этот опыт стал объектом теоретических и прикладных исследований. С.В. Мельников отмечает, что социальная работа как профессия возникла очень давно, однако решает сложнейшие и самые актуальные современные задачи. Кроме рассмотренных выше, он выделяет такие игровые технологии, как мозговой штурм, приглашение визитера, инсценировка [4, с. 3]. По этой причине методы преподавания должны быть не менее актуальны и современны [14, с. 156–158].

Но возникают проблемы, связанные с практическими (профессионально практико-ориентированными) навыками самих преподавателей. Эта работа требует специальных усилий и изучения накопленного опыта [8]. Таким образом, формирование профессиональных компетенций становится задачей отнюдь не исключительно только сферы образования. Точнее, в сферу образования вовлекаются различные социальные институты, в том числе представители самих работодателей и всех сфер жизнедеятельности [13, с. 37–51; 16]. Такому подходу соответствуют новые основы профессионального образования: объектом управления становится не личность как таковая, а условия ее развития. Игровые технологии незаменимы в решении этой задачи, отмечают С.Н. Козловская и В.Е. Макаров [1, 3].

Работодатели отмечают, что студенты, получившие профессиональное образование с применением интерактивных технологий, лучше подготовлены к профессиональной деятельности, они выбирают и реализуют более эффективные решения [12].

Вместе с тем именно игровые технологии помогают в сохранении здоровья студентов, а также в профилактике эмоционального выгорания специалистов [5, 6]. Общественная деятельность студентов, в том числе связанная с будущей профессиональной деятельностью, строго говоря, не является игровой деятельностью, но она выполняет роль тренинговой профессио-

нальной деятельности, как отмечают Т.В. Васильева, В.В. Сизикова, Л.И. Старовойтова и Н.И. Горлова [11].

Изучение опыта применения игровых технологий в профессиональном социальном образовании показало высокую его продуктивность и востребованность. Однако барьеры и риски в их применении изучены пока еще недостаточно.

Выводы

Совершенствование профессиональной подготовки кадров, цели и задачи развития социального образования в условиях быстро меняющейся и сложной социальной реальности требуют обновления образовательных технологий. Одним из направлений в поиске новых путей стали игровые технологии. Но для их развития и расширения применения следует учитывать особенности социального образования. Во-первых, доля и роль фундаментального образования здесь значительно выше, т.к. будущие профессионалы взаимодействуют в системе «человек–человек». Знание фундаментальных основ философии, социологии, психологии и прикладных аспектов этих наук обязательно для эффективной профессиональной деятельности. Во-вторых, навыки профессиональной деятельности невозможно сформировать в полной мере в контексте учебного процесса. В-третьих, профессиональные навыки именно в социогуманитарной сфере вообще с большим трудом поддаются воспроизведению для освоения в учебном процессе. Даже производственная практика не может решить вопрос вполне, т.к. профессиональная деятельность в этой сфере требует специального допуска, и по многим причинам не даст возможности студентам применить свои знания и сформировать умения.

Цель применения игровых технологий в социальном образовании заключается одновременно, во-первых, в расширении теоретического познания и понимания его назначения в профессиональной подготовке, во-вторых, в формировании первичных умений и навыков будущей профессиональной работы, в-третьих, во вторичной профессиональной ориентации, когда студенты по мере освоения азов профессии осознают ее значимость и свою готовность участвовать в ней. Эти основания дают возможность сделать вывод о необходимости развития и расширения применения игровых технологий в социальном образовании.

Список литературы

1. Макаров В.Е. Современные образовательные технологии в практике социального образования //

Вестник Учебно-методического объединения вузов России по образованию в области социальной работы. 2013. № 1. С. 15–21.

2. Активные и интерактивные формы проведения занятий при подготовке бакалавров сферы обслуживания: Учебно-методическое пособие / Отв. ред. проф. Е.А. Сигида. М.: Изд-во ФГОУ ВПО РГУТиС, 2011. 152 с.

3. Козловская С.Н. Совершенствование профессиональной подготовки специалистов социальной работы // Профессионализм и творчество в социальной работе: Сборник научных статей / Под ред. Л.И. Старовойтовой [Электронный депонированный вариант]. М.: Изд-во РГСУ, 2017. С. 10–14.

4. Мельников С.В. Активные и интерактивные формы проведения занятий при подготовке бакалавров социальной работы // Center for Scientific Cooperation «Interactiveplus» [Электронный ресурс]. URL: <http://docplayer.ru/36055039-Aktivnyie-i-interaktivnye-formy-provedeniya-zanyatiy-pri-podgotovke-bakalavrov-socialnoy-raboty.html> (дата обращения: 22.04.2018).

5. Melnikova N., Rostovskaya T., Shimanovskaya Y., Smakotina N. Students' social well-being as an educational process effectiveness indicator at the universities // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences (EPSBS). Vol. XXVIII – EEIA 2017. P. 421–429.

6. Аникеева О.А., Сизикова В.В., Фомина С.Н. Тенденции развития социально-педагогического образования в современном российском обществе // ЦИТИСЭ. 2017. № 3 (12). С. 1–17.

7. Егорычев А.М., Сизикова В.В., Мардахаев Л.В. и др. Социальная педагогика в сохранении и развитии социального здоровья подрастающего поколения российского общества: Коллективная монография. М.: Изд-во РГСУ, 2017. 232 с.

8. Качество образования в системе не может быть выше качества работающих в ней преподавателей [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.myshared.ru/slide/281766/> (дата обращения: 22.04.2018).

9. Galkina T.E., Nikitina N.I., Sizikova V.V. et al. Deontological approach to the development of professionally-communicative culture education managers on upgrading courses // Mediterranean Journal of Social Sciences. 2015. V. 6. № 4. Suppl. 1. P. 290–298.

10. Egorichev A.M., Mardahaev L.V., Rybakova A.I. et al. Society and education in the early of XXI century: integration of tradition and innovation // Journal of Advanced Research in Law and Economics. 2014. V. 5. № 2. P. 82–91.

11. Васильева Т.В., Сизикова В.В., Старовойтова Л.И., Горлова Н.И. Социальный центр «Доброе дело» факультета социальной работы, педагогики и ювенологии РГСУ как жизнеспособное студенческое объединение. Методические рекомендации по формированию жизнеспособных студенческих объединений и организаций. М.: Изд-во РГСУ, 2014.

12. Долгорукова И.В., Каурова О.В., Малолетко А.Н. и др. Региональная практика мониторинга качества оказания социальных услуг, оказываемых учреждениями различных видов // Социальные услуги

населению в сфере социального обслуживания: независимая оценка качества. М.: Изд-во РГСУ, 2017. С. 53–79.

13. Социальная сплоченность как историческая и практическая проблема России в современных условиях: Монография / Отв. ред. П.Д. Павленок. Изд. 2-е, испр. и доп. М.: ИНФРА-М, 2015. Серия «Научная мысль».

14. Технологии социальной работы в разных сферах жизнедеятельности: Учебник / Под ред. проф.

П.Д. Павленка. Изд. 4-е, испр. и доп. М.: ИНФРА-М, 2009. 379 с.

15. Makarov V., Shimanovskaya Y., Tyapkina T. et al. Innovative models of social activity and their adaptation to social work // *Espacios*. 2017. V. 38. № 43.

16. Mityaeva A.M., Puzankova E.N., Egorychev A.M. et al. Interethnic communication and interaction of students in their professional training // *The Social Sciences (Pakistan)*. 2016. V. 11. Special Issue 3. P. 6511–6515.

GAME TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL TRAINING OF SPECIALISTS FOR THE SOCIAL SPHERE: SPECIFIC FEATURES, POTENTIAL, ORGANIZATION ALGORITHM

O.A. Anikeeva, V.V. Sizikova, S.N. Fomina

Russian State Social University

The article examines some problems of modern social education, the relationship of professional education and training, its new goals and objectives, the relationship between theoretical and applied education, the need to enhance educational technologies, the use of active and interactive game-based technologies in social education. The focus of the study was on the potential of game-based technologies, their specific features, as well as on barriers to their application. In particular, we studied the application of game-based technologies in the professional training of students in the areas of studies "Social work" and "Organization of work with youth". The authors proceed from the activity concept of learning. This concept reflects the attitudes of modern young people to the transformation of the world around them, as well as employers' demand for practice-oriented professionals. The research used the methods of theoretical analysis (comparative and comparative-historical analysis), as well as applied research methods, including observation, expert evaluation and interviewing, game research methods and the social experiment method. In our study, particular attention was given to the game-based methods used when organizing and holding the WorldSkills championships and Abilimpix championships for professionals with disabilities, student Olympiads and game-based trainings. A conclusion is made regarding the possibility of overcoming latent contradictions in the teaching of theoretical and applied disciplines. The role of interactive and game-based methods in overcoming these contradictions is shown.

Keywords: professional training, professional education, game-based technologies, social sphere specialists, WorldSkills.