Научный поиск: личность, образование, культура. 2025. № 1. С. 45–51.
Scientific search: personality, education, culture. 2025. No. 1. Pp. 45–51.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

Научная статья
УДК 372.893
ББК 74.4
DOI: 10.54348/SciS.2025.1.8

Развитие профессионально важных качеств у студентов программ среднего профессионального образования на занятиях истории с применением дидактических игр

Яков Алексеевич Мельников
Амурский государственный университет, Благовещенск, Россия, melnikovjacques@mail.ru

Аннотация. В статье дана характеристика использования дидактических игр преподавателями истории в учреждениях СПО; описывается важность применения дидактической игры; показано применение дидактической игры для развития ПВК у студентов СПО. Научная новизна исследования заключается в разработке и использовании дидактической игры, направленной на изучение некоторых аспектов истории Приамурья с целью развития ПВК у студентов ФГБОУ ВО «Амурский государственный университет» факультета СПО. В результате исследования удалось выявить преимущества в использовании дидактической игры и определить, как происходит процесс развития ПВК у студентов СПО.

Ключевые слова: дидактическая игра, обучение в среднем профессиональном образовании, преподаватель истории, Приамурье, профессионально важные качества.

Для цитирования: Мельников Я.А. Развитие профессионально важных качеств у студентов программ среднего профессионального образования на занятиях истории с применением дидактических игр // Научный поиск: личность, образование, культура. 2025. №. 1. С. 45–51. https://doi.org/10.54348/SciS.2025.1.8

PEDAGOGICAL SCIENCES

Original article

The development of professionally important qualities among students of secondary vocational education programs in history classes with the use of didactic games

Yakov A. Melnikov
Amur State University, Blagoveshchensk, Russia, melnikovjacques@mail.ru

Abstract. The article describes of the use of didactic games by history teachers in educational institutions; describes the importance of using didactic games; shows the use of didactic games for the development of PIQ in students of educational institutions. The scientific novelty of the research lies in the development and use of a didactic game aimed at studying some aspects of the history of the Priumurye in order to develop PIQ among students of the Amur State University Faculty of Vocational Education. As a result of the study, it was possible to identify the advantages of using a didactic game and determine how the process of developing PIQ among students of SVE.

Keywords: didactic game, training in secondary vocational education, history teacher, Priumurye, professionally important qualities.

For citation: Melnikov Ya.A. The development of professionally important qualities among students of secondary vocational education programs in history classes with the use of didactic games. *Nauchnyj poisk: lichnost', obrazovanie, kul'tura = Scientific search: personality, education, culture.* 2025. No. 1. Pp. 45–51. (In Russ). https://doi.org/10.54348/SciS.2025.1.8

Актуальность. Интерес к процессу развития профессионально важных качеств (ПВК) в учреждениях среднего профессионального образования (СПО) не случаен, потому что за их формирование на занятиях выступают работодатели в связи с желанием нанять выпускника СПО с сформировавшимися ПВК для успешного выполнения профессиональных задач.

Для решения поставленных задач нам следует определиться с терминологией научного исследования. ПВК – это «такие функциональные качества и личностные особенности человека, которые способствуют успешному выполнению данной профессиональной деятельности» [Ильин, 2008, с. 38]. При рассмотрении указанного определения термина ПВК необходимо отметить, что автор акцентирует внимание на функциональных качествах людей, проявляю-

© Мельников Я.А., 2025

щихся не только в природных способностях, но и полученных эмпирическим путём. В своей работе мы будем придерживаться данного определения.

ПВК различаются в зависимости от осваиваемой профессии, например, студенты, обучающиеся по специальности 43.02.16 «Туризм и гостеприимство», занимаются усвоением следующих ПВК: коммуникабельность, креативность, организаторские способности.

В России интенсивно развивается туристическое образование, публикуются национальные проекты, популяризируется внутренний туризм, взаимосвязанный с исторической информацией. В таких условиях актуализируется важность изучения дисциплины «История» для будущих специалистов по туризму и гостеприимству, так как исторические знания способствуют развитию ПВК: коммуникативность, организаторские качества, эмоциональная устойчивость, креативность.

Таким образом, следует отметить, что из-за большого объёма учебного материала студентам СПО изучающим историю непросто освоить исторические знания. Поэтому возникает необходимость в использовании эффективных методов организации учебного процесса на занятиях истории. На наш взгляд актуально применение дидактических игр по истории Приамурья, способствующих развитию ПВК у студентов СПО.

Цель исследования – изучить влияние дидактической игры на развитие ПВК на занятиях истории у студентов, обучающихся по образовательным программам СПО.

Для достижения цели исследования необходимо решить следующие задачи:

1. На основе анализа научно-педагогической и методической литературы по теме исследования обосновать возможность и необходимость применения дидактических игр для развития ПВК в СПО.

2. Определить состояние практики применения дидактических игр для развития ПВК в процессе обучения истории в СПО.

3. Разработать и апробировать дидактическую игру на занятиях по истории, для развития ПВК у студентов СПО (на примере обучения студентов специальности 43.02.16 «Туризм и гостеприимство»).

Методы и организация исследования. Для решения поставленных задач в работе применялись следующие методы исследования: 1. Анализ рабочих программ и фондов оценочных средств по специальностям 43.02.10 «Туризм», 43.02.16 «Туризм и гостеприимство», 40.02.01 «Право и организация социального обеспечения», а также научной литературы по истории Приамурья и специфике применения дидактических игр для развития ПВК. 2. Наблюдение за развитием ПВК среди студентов СПО в процессе подготовки и проведения дидактической игры «Потомки Приамурья» в ФГБОУ ВО «АмГУ» ФСПО. 3. Описательный метод применялся для изложения дидактической игры «Потомки Приамурья» с целью развития ПВК. 4. Опрос студентов и преподавателей использовался для определения регулярности применения дидактических игр по истории и эффективности их применения с целью развития ПВК. 5. Методика «Шкала эмоциональной стабильности – нестабильности (нейротизма)» Г. Ю. Айзенка была внедрена для оценки эмоциональной устойчивости будущих специалистов [Ильин, 2001, с. 550–552]. 6. Методика «Коммуникативные и организаторские склонности (КОС-1)» В. В. Синявского и В. А. Федорошина применялась нами для исследования коммуникативных и организаторских качеств студентов СПО [Райгородский, 2007, с. 224–230]. 7. Методика «Диагностика личностной креативности» Е. Е. Туник была задействована при проведении оценки креативности будущих специалистов [Фетискин, Козлов, Мануйлов, 2002, с. 42–45].

Теоретическая база исследования. В советской педагогике Н. В. Андреевская организовывает инсценировочные игры по истории [Андреевская, 1958]; ролевые игры по истории в процессе преподавания использовал М. И. Левин [Левин, 1968]; Г. А. Кулагиной был разработан сборник игр по истории для разного возраста [Кулагина, 1967]. В современной педагогике Н. Е. Алендеева выделяет список дидактических игр для использования на занятиях истории с целью формирования универсальных учебных действий [Алендеева, 2022]; А. И. Азевич характеризует применение дидактических компьютерных игр [Азевич, 2020]; Е. А. Савельева внедрила в образовательный процесс игровой проект о родном крае [Савельева, 2019]; В. М. Жураковская и О. А. Оличева апробировали дидактическую игру, направленную на развитие индивидуальности обучающихся [Жураковская, Оличева, 2022]; Е. П. Супрунова использует дидактическую игру с целью повышения качества подготовки будущих специалистов [Супрунова, 2017].

Практическая значимость исследования заключается в разработке дидактической игры, направленной на изучение некоторых аспектов истории Приамурья, с целью развития ПВК у студентов СПО.

Анализ результатов исследования. Определим понятие «дидактическая игра» – это «вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения» [Кругликов, 2000, с. 263]. В своём исследовании мы будем руководствоваться данным определением.

Для определения уровня востребованности дидактических игр для развития ПВК в процессе обу-

чения истории в СПО в 2023–2024 учебном году в ФГБОУ ВО ФСПО нами был проведен опрос среди студентов специальностей 43.02.10 «Туризм», 43.02.16 «Туризм и гостеприимство», 40.02.01 «Право и организация социального обеспечения» и преподавателей истории. В опросе приняло участие семьдесят шесть студентов и три преподавателя истории. Респондентам были выданы анкеты, включающие в себя восемь вопросов (см. табл. 1) и три варианта ответа: 1. «Нет» – означает низкий уровень осведомленности; 2. «Скорее да, чем нет» – средний уровень информативности; 3. «Да» – высокий уровень осознания.

Таблица 1. Результаты опроса о применении дидактических игр по истории среди студентов СПО для развития ПВК
Table 1. The results of a survey on the use of didactic games on history among students of SPO for the development of PVK

Вопрос	Количество ответов, %		
	Нет	Скорее да, чем нет	Да
Знаете ли вы что такое дидактическая игра?	54	25	21
Преподаватели истории в СПО используют дидактические игры более двух раз в год для развития ПВК?	83	8	9
Преподаватели истории в СПО используют дидактические игры менее двух раз в год для развития ПВК?	12	26	62
Преподаватели истории в СПО используют дидактические игры не для развития ПВК?	34	17	49
Применение дидактических игр по истории эффективно влияет на развитие ПВК?	51	27	22
Используемые дидактические игры по истории не способствуют развитию ПВК?	12	14	74
Нужны новые дидактические игры по истории для развития ПВК?	–	7	93
Следует пользоваться дидактическими играми для лучшего усвоения учебной информации, изучая сложные темы и историю своего региона?	2	30	68

На аналогичные вопросы отвечали и три преподавателя истории. Было выявлено, что три преподавателя истории знают, что такое дидактическая игра. Два преподавателя истории в СПО не используют дидактические игры более двух раз в год для развития ПВК. Один преподаватель истории в СПО использует дидактические игры менее двух раз в год для развития ПВК. Два преподавателя истории в СПО используют дидактические игры не для развития ПВК, а также считают, что используемые дидактические игры по истории не способствуют развитию ПВК. Три преподавателя истории убеждены, что применение дидактических игр по истории эффективно влияет на развитие ПВК, а также нужны новые дидактические игры по истории для развития ПВК и следует пользоваться дидактическими играми для лучшего усвоения учебной информации, изучая сложные темы и историю своего региона.

В результате опроса о применении дидактических игр по истории в СПО в течение 2023–2024 учебного года для развития ПВК было выявлено, что более половины студентов считает, что дидактические игры могут эффективно влиять на развитие ПВК, но для этого преподавателям нужно использовать дидактические игры, связанные с интересными темами, например, с историей региона.

Выявлено, что большинство преподавателей не систематически в учебном году используют активные методы обучения в форме дидактической игры. Связанно это с тем, что педагоги не хотят изменять привычные способы ведения учебной деятельности в связи со сложностью проведения дидактических игр.

Дидактическая игра не будет продуктивной, если преподаватели имеют сложные отношения с обучающимися, основанные на авторитаризме, недоверии. Дидактическую игру не следует использовать на занятиях, если у обучающихся нет желания в неё играть [Борзова, 2000, с. 50].

Преимущества применения дидактических игр на занятиях истории в СПО заключаются в том, что будущим специалистам необходимо иметь разносторонний круг знаний, сформированные умения, навыки, творческий опыт. Эту задачу выполняют дидактические игры, содействующие тренировке внимания, способствующие умственному развитию, совершенствованию креативного и абстрактного мышления, а также стимулированию мотивации студентов в дальнейшем изучать историческую информацию.

Дидактические игры для развития ПВК стоит применять по истории Приамурья, потому что обучающиеся СПО не достаточно хорошо знают факты о малой родине, однако информация о коренной территории вызывает у студентов повышенный интерес.

Таким образом, развитие ПВК на занятиях истории с помощью дидактических игр зависит от преподавателей. Часть педагогических работников

не применяет активные формы обучения, другие педагоги нерегулярно используют дидактические игры и не всегда для развития ПВК. Следует разрабатывать и применять дидактические игры по истории Приамурья, чтобы обучить студентов исторической информации, связанной со своим родным регионом и развить ПВК: коммуникативность, организаторские качества, эмоциональная устойчивость, креативность.

Для решения третьей задачи исследования «разработать и апробировать дидактическую игру на занятиях по истории, для развития ПВК у студентов СПО (на примере обучения студентов специальности 43.02.16 “Туризм и гостеприимство”)» нами была разработана и проведена в 2023–2024 учебном году на практических занятиях по истории дидактическая игра «Потомки Приамурья» среди студентов ФГБОУ ВО «АмГУ» ФСПО специальности 43.02.16 «Туризм и гостеприимство», участвовали 24 студента. Данная форма обучения была организованна для развития ПВК: коммуникативность и организаторские качества, эмоциональная устойчивость, креативность.

Перед проведением дидактической игры «Потомки Приамурья» мы выполнили диагностику сформированности ПВК. Выборку составили 24 студента. При исследовании коммуникативных и организаторских качеств обучающихся СПО мы применяли методику В. В. Синявского и В. А. Федорошина (КОС-1) [Райгородский, 2007, с. 224–230]. Выявлено, что у 17% респондентов, имеющих ниже среднего уровень коммуникативных и организаторских способностей, проявляется замкнутость в общении. Студентам тяжело вступать в дискуссии, доказывать публично свою правоту, в связи с этим у них случаются обиды к одногруппникам и отсутствует желание проявлять инициативу и оказывать помощь.

Значительная часть опрошенных респондентов (46%) имеет средние коммуникативные и организаторские умения, проявляющиеся в желании взаимодействовать с людьми и защищать свою точку зрения, однако им не хватает устойчивости для сохранения данных показателей, соответственно данные способности следует продолжить развивать.

Высоким уровнем коммуникативных и организаторских умений обладают обучающиеся (25%), контролирующие себя в неизвестной обстановке, умеющие без стеснения первыми начать диалог с незнакомыми людьми и участвующие в публичных мероприятиях. Меньше всего респондентов (12%) имеют очень высокие коммуникативные и организаторские способности. Они спокойны в новой обстановке, могут самостоятельно организовывать различные мероприятия и активно проявлять себя.

Для оценки эмоциональной устойчивости будущих специалистов использовалась методика Г. Ю. Айзенка [Ильин, 2001, с. 550–552]. Исследование включало в себя оценку двух составляющих: эмоциональная стабильность и скрытость-откровенность. Было выявлено, что большая часть опрошенных студентов (62,5%) средне эмоционально стабильны. Это проявляется в импульсивности, тревоге и огорчении в отношении малозначительных ситуаций. Оставшаяся часть респондентов эмоционально стабильны (37,5%). Они располагают людей к себе, контролируют поведение и стараются быть спокойными. В группе не обнаружены неискренне отвечающие и эмоционально нестабильные студенты.

При проведении оценки креативности будущих специалистов мы опирались на методику Е. Е. Туник [Фетискин, Козлов, Мануйлов, 2002, с. 42–45]. Исследователь выделил четыре фактора, взаимосвязанных с творческими способностями: любознательность, воображение, сложность, склонность к риску. Выявлено, что ведущим фактором креативности у обучающихся является склонность к риску (42%). Она обнаруживается в том, что студенты отдают себе отчет, что могут допустить много ошибок и готовятся к критической оценки своей личности. Преобладание сложности (29%) свидетельствует о заинтересованности студентов СПО в определении и решении тяжелых задач. В наименьшей степени у респондентов развиты воображение (21%), проявляющееся в развитии представлений о решении разных проблем, и любознательность (8%), выражающаяся в познании новых объектов.

Таким образом, в результате проведенных диагностик сформированности ПВК было установлено, что коммуникативность и организаторские качества, эмоциональная устойчивость и креативность, находятся на среднем уровне развития у будущих специалистов по туризму и гостеприимству. С целью дальнейшего развития вышеуказанных ПВК нами была разработана и проведена на практических занятиях по истории дидактическая игра «Потомки Приамурья».

Организовывая предстоящее мероприятие, преподаватель истории за две недели до участия в нём обучающихся разъясняет им дидактическую цель игры «Потомки Приамурья» – развить коммуникативные, организаторские, эмоционально устойчивые и креативные ПВК, необходимые для профессиональной деятельности.

В соответствии с целью были поставлены задачи дидактической игры «Потомки Приамурья»:

1. Определить возможность применения дидактической игры «Потомки Приамурья» для формирования знаний об истории малой родины.

2. Раскрыть познавательные возможности студентов СПО при проведении дидактической игры «Потомки Приамурья».

После этого педагог рассказывает студентам предстоящие три этапа дидактической игры «Потомки Приамурья». Каждый этап проводится на отдельном практическом занятии по истории. Для развития вышеуказанных ПВК на первом этапе студентам даётся задание подготовить постановку из истории Приамурья, начиная с XVII в. и заканчивая современными событиями, и представить свои творческие номера на дидактической игре в течение пятнадцати минут.

На втором этапе студентам следует придумать две загадки про родной край за семь минут и загадать их игрокам другой команды. Затем четыре участвующие команды по очереди проводят виртуальные экскурсии с помощью презентаций, документальных видеороликов, которые обучающиеся готовят вместе заранее и, опираясь на подготовленный материал, рассказывают о различных местах Приамурья.

На третьем этапе обучающиеся принимают участие в викторине «Потомки Приамурья». Участвуют в двух отборочных раундах четыре команды, далее две команды, набравшие наибольшее количество баллов, встречаются в финале викторины.

Преподавателю истории заранее следует с помощью жеребьевки разделить студентов на четыре команды по шесть человек в каждой. Благодаря проведению жеребьёвки в одной команде могут быть друзья, скромные и малообщительные обучающиеся. Данный факт влияет на развитие коммуникации, организаторские, креативные и эмоциональные ПВК, так как студентам придется общаться друг с другом, договариваться о названии команды, готовить номер для представления команды.

В день проведения первого этапа дидактической игры «Потомки Приамурья» преподаватель истории выступает в роли ведущего, объясняет этапы и правила. Далее участникам представляют трёх членов жюри, которыми могут быть педагоги или работодатели.

После этого участники представляют свои команды в форме разыгрывания постановок из истории Приамурья, начиная с XVII в. и заканчивая современными событиями. Жюри оценивает номера от 10 до 40 баллов. Критерии выставления оценок подобранны нами для оценивания развития вышеуказанных ПВК. Для получения высокого балла командам следует соответствовать следующим требованиям: групповая работа, оригинальность в воплощении номера, грамотная речь, эмоциональный отклик в постановке.

На втором этапе дидактической игры «Потомки Приамурья» ведущий даёт участникам семь минут для того, что они придумали две загадки про родной край. В течение указанного времени команды развивают эмоциональную устойчивость, креативные, коммуникативные и организаторские ПВК.

Команды, успевшие первыми сформулировать загадки, могут выбрать два любых коллектива, которые будут их отгадывать. За правильный ответ участники получают десять баллов. Затем четыре команды проводят виртуальные экскурсии с помощью презентаций, документальных видеороликов. Поочередность выступления зависит от набранных баллов за предыдущий и текущий этап, которые идут в общий зачет. В процессе подготовки и проведения виртуальной экскурсии обучающиеся СПО развивают коммуникативные, организаторские, креативные и эмоциональные ПВК. Жюри оценивают виртуальные экскурсии от 10 до 40 баллов. Критерии выставления оценок подобраны нами для оценивания развития вышеуказанных ПВК. Для получения высокого балла командам следует соответствовать следующим требованиям: творческий подход, групповая работа, грамотная речь, познавательная ценность излагаемой информации.

На третьем этапе обучающиеся принимают участие в викторине «Потомки Приамурья». Содержание викторины состоит из трёх раундов. Двадцать пять вопросов, разделённых на три темы. Два раунда являются отборочными для участников и предусматривают ответы на пять вопросов. Третий раунд, финальный для двух команд, включает пять вопросов.

Студенты СПО приступают к прохождению двух отборочных раундов. Команда с наибольшими баллами будет играть с участниками набравшими наименьшее количество очков. Обучающиеся, занявшие на текущем этапе второе место, встречаются с соперниками, идущими на третьей строчке. Для определения финалистов, участвующих в третьем раунде, командам даётся два раунда.

Все игровые раунды основываются на балльной системе оценивания, которая предполагает, что за первые два вопроса участники получают пятнадцать баллов, за третий и четвертый вопросы тридцать пять баллов и за пятый вопрос пятьдесят баллов. Если команда неправильно ответила на вопрос, она лишается пяти баллов. В случае одинакового количества баллов по итогу викторины три члена жюри задают по одному вопросу командам. Каждый вопрос оценивается в десять баллов (таблица 2).

Таблица 2. Викторина «Потомки Приамурья»
Table 2. Quiz «Descendants of the Priamurye»

I отборочный раунд для первой и четвертой команды	II отборочный раунд для первой и четвертой команды	I отборочный раунд для второй и третьей команды	II отборочный раунд для второй и третьей команды
Тема: история Приамурья в XVII–XVIII вв.	Тема: история Приамурья в XIX–XX вв.	Тема: история Приамурья в XVII–XVIII вв.	Тема: история Приамурья в XIX–XX вв.
1. Назовите этнический состав населения Приамурья во второй половине XVII в.	1. Что означает термин ревизия?	1. Назовите трёх землепроходцев, участвовавших в колонизации Приамурья	1. 26 июня 1890 г. русский писатель приехал в г. Благовещенск и столкнулся с ажиотажем к своей персоне, потому что мог лечить людей и имел медицинское образование. Кто это был?
2. Укажите хронологические рамки Амурской экспедиции В. Д. Пояркова	2. В каком году был заключен Айгунский договор и какое значение он имел для Российской империи?	2. Как назывался первый русский город на Амуре?	2. В каком году было создано Амурское казачье войско?
3. Кто вёл с российской и китайской стороны переговоры в Нерчинске в 1689 г.	3. Назовите не менее двух мероприятий, связанных с заселением Приамурья в начале XX в.	3. Укажите хронологические рамки Амурской экспедиции Е. П. Хабарова	3. Назовите руководителей отрядов Амурской экспедиции в 1849–1855 гг. и результаты их исследований
4. Что такое ясак и как он взимался?	4. В 1967 г. каким орденом была награждена Амурская область и за какие заслуги?	4. Что означает термин аманат?	4. Перечислите название двух картин, отражающих историю Приамурья
5. Назовите три условия Нерчинского договора	5. Расскажите о двух особенностях развития сельского хозяйства Приамурья в первой половине XX в.	5. Назовите три старинных названия реки Амур	5. Расскажите о двух особенностях развития промышленности Приамурья в первой половине XX в.

Для определения победителя в финальном раунде встречаются две команды с наибольшим количеством баллов и соревнуются по теме: современные аспекты из истории Приамурья. Основные вопросы: 1. Когда было завершено строительство первого международного автомобильного моста через Амур между Китаем и Россией? 2. Как называется и где находится новейший российский космодром? 3. Назовите правильные названия трех памятников, установленным в Приамурье. 4. Амурская область является одним из гидроэнергетических центров РФ. Назовите крупные ГЭС Приамурья. 5. Назовите трех героев СВО из Приамурья.

После подведения итогов дидактической игры «Потомки Приамурья» ведущий проводит повторную диагностику развития ПВК. Использовав методику В. В. Синявского и В. А. Федорошина (КОС-1) при исследовании коммуникативных и организаторских качеств студентов СПО, было выявлено, что ниже среднего уровень ПВК был зафиксирован у респондентов (8 %), обладающих скованным поведением в группе и стремящихся побыть в одиночестве [Райгородский, 2007, с. 224–230].

Средний уровень коммуникативных и организаторских качеств был выражен у 25 % опрошенных студентов, которые могут проектировать свою деятельность и общаться с разными людьми.

Большинство респондентов имеют высокий уровень умений (38 %). Они эффективно устанавливают дружеские отношения, помогают и прилагают усилия для лучшего взаимопонимания среди одногруппников, могут в напряжённой ситуации взять инициативу и принять индивидуальное решение.

Очень высокие способности показали 29 % респондентов. Данные студенты требовательны к себе, стремятся в процессе дидактической игры развить коммуникативные и организаторские качества, аргументировано защищают свою позицию.

При оценки эмоциональной устойчивости будущих специалистов по туризму и гостеприимству применялась методика Г. Ю. Айзенка [Ильин, 2001, с. 550–552]. Выявлено, что большая часть опрошенных студентов (79 %) эмоционально стабильны. Им свойственно проявлять лидерские качества, активно трудиться и демонстрировать жизнерадостность. В наименьшей степени определены средне эмоционально стабильные респонденты (21 %), обладающие пассивным настроением и высокой восприимчивостью к разным событиям. Среди обучающихся не обнаружены неискренне отвечающие и эмоционально нестабильные.

Также была проведена повторная диагностика креативности будущих специалистов. Использовалась методика Е. Е. Туник [Фетискин, Козлов, Мануйлов, 2002, с. 42–45]. Выявлено, что ведущим фактором креативности у обучающихся является воображение (42 %). В этом случае активно проявляется воображение о значимых местах Приамурья, событиях, в которых студенты не принимали участие. Смотря на памятники, картины, у субъектов может возникнуть интерес к ранее не замечаемым явлениям. У 25 % опрошенных обучающихся выявлены высокие показатели любознательности, что даёт нам основание говорить о том, что студенты чаще интересуются историей Приамурья, развивают в зависимости от обстоятельств разнообразные виды мышления. Низкие показатели сложности зафиксированы у 21 % респондентов. Они испытывают трудности в решении сложных задач и нежелание обращаться за помощью. 12 % респондентов имеют склонности к риску. Это означает, что студенты выбирают чаще рискованные ситуации, не подаются

навязыванию чужого мнения.

Подводя итог изложенному, следует сказать, что использование дидактической игры «Потомки Приамурья» среди будущих специалистов по туризму и гостеприимству способствовало развитию ПВК: коммуникативность и организаторские качества, эмоциональная устойчивость, креативность, необходимые для профессиональной деятельности.

Выводы. Таким образом, в ходе нашего исследования проанализирован современный опыт преподавания в СПО, направленный на развитие ПВК на занятиях истории с помощью применения дидактических игр. Выявлено, что дидактические игры преподаватели истории в СПО изредка используют для развития ПВК в связи с трудностью в подготовке.

В то же время мы выделили основные ПВК необходимые в профессиональной деятельности будущим специалистам по туризму и гостеприимству: коммуникативность и организаторские качества, эмоциональная устойчивость и креативность, которые нами были успешно развиты в процессе проведения дидактической игры «Потомки Приамурья».

Перспективы дальнейшего исследования заключаются в разработке серии дидактических игр по истории Дальнего Востока, необходимых для развития ПВК среди технических и гуманитарных специальностей с использованием сетевых технологий.

Список источников

Азевич А. И. Дидактические компьютерные игры: стратегия успеха // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. 2020. № 1 (51). С. 38–45.

Алендеева Н. Е. Дидактические игры на уроках истории // Школьная педагогика. 2022. № 1 (23). С. 50–55.

Андреевская Н. В. Очерки методики истории: V–VII классы. Ленинград : Учпедгиз, 1958. 287 с.

Борзова Л. П. Дидактические игры как одна из форм организации познавательной деятельности учащихся при изучении нового материала на уроках истории: На материале истории России XIX века. Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. Москва, 2000. 17 с.

Жураковская В. М., Оличева О. А. Дидактическая игра как средство развития профессионализма педагога // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2022. № 2. С. 19–34.

Ильин Е. П. Дифференциальная психология профессиональной деятельности. Москва : Питер, 2008. 428 с.

Ильин Е. П. Эмоции и чувства. Санкт-Петербург : Питер, 2001. 752 с.

Кругликов В. Н. Активное обучение в техническом вузе: Теоретико-методологический аспект. Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. Санкт-Петербург, 2000. 47 с.

Кулагина Г. А. Сто игр по истории. Москва : Просвещение, 1967. 277 с.

Левин М. И. Элементы военной романтики и военной игры в обучении истории // Преподавание истории в школе. 1968. № 1. С. 45–54.

Райгородский Д. Я. Психодиагностика персонала. Москва : Бахрах-М, 2007. 559 с.

Савельева Е. А. Обучение – через дидактическую игру // Педагогический журнал Башкортостана. 2019. № 5 (84). С. 153–158.

Супрунова Е. П. Дидактическая игра как форма активизации познавательной деятельности студентов // Концепт. 2017. № S3. С. 60–65.

Фетискин Н. П., Козлов В. В., Мануйлов Г. М. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. Москва : Институт Психотерапии, 2002. 339 с.

References

Azevich A. I. Didactic computer games: a strategy for success. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Informatika i informatizaciya obrazovaniya = Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: Computer Science and Informatization of education*. 2020. No. 1 (51). Pp. 38–45. (In Russ).

Alendeeva N. E. Didactic games in history lessons. *Shkol'naya pedagogika = School pedagogy*. 2022. No. 1 (23). Pp. 50–55. (In Russ).

Andreevskaya N. V. Essays on the methodology of history: V–VII classes. Leningrad : Uchpedgiz, 1958. 287 p. (In Russ).

Borzova L. P. Didactic games as one of the forms of organizing cognitive activity of students when studying new material in history lessons: Based on the history of Russia of the XIX century. Autoreferat PhD thesis (Pedagogy). Moscow, 2000. 17 p. (In Russ).

Zhurakovskaya V. M., Olicheva O. A. Didactic game as a means of developing the professionalism of a teacher. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psihologo-pedagogicheskie nauki = Bulletin of the Samara State Technical University. Series: Psychological and pedagogical sciences*. 2022. No. 2. Pp. 19–34. (In Russ).

Ilyin E. P. Differential psychology of professional activity. Moscow : Peter, 2008. 428 p. (In Russ).

Ilyin E. P. Emotions and feelings. St. Petersburg : Peter, 2001. 752 p. (In Russ).

Kruglikov V. N. Active training at a technical university: Theoretical and methodological aspect. Autoreferat PhD thesis (Pedagogy). St. Petersburg, 2000. 47 p. (In Russ).

Kulagina G. A. One hundred games of history. Moscow : Prosveshchenie, 1967. 277 p. (In Russ).

Levin M. I. Elements of military romance and war game in teaching history. *Prepodavanie istorii v shkole = Teaching history at school*. 1968. No. 1. Pp. 45–54. (In Russ).

Raygorodsky D. Ya. Psychodiagnostics of personnel. Moscow : Bakhrakh-M, 2007. 559 p. (In Russ).

Savelyeva E. A. Training – through a didactic game. *Pedagogicheskij zhurnal Bashkortostana = Pedagogical Journal of Bashkortostan*. 2019. No. 5 (84). Pp. 153–158. (In Russ).

Suprunova E. P. Didactic game as a form of activation of cognitive activity of students. *Koncept = Concept*. 2017. No. S3. Pp. 60-65. (In Russ).

Fetiskin N. P., Kozlov V. V., Manuilov G. M. Socio-psychological diagnostics of personality development and small groups. Moscow : Institute of Psychotherapy, 2002. 339 p. (In Russ).

Статья поступила в редакцию 18.03.2024; одобрена после рецензирования 18.04.2024; принята к публикации 13.12.2024.
The article was submitted 18.03.2024; approved after reviewing 18.04.2024; accepted for publication 13.12.2024.