

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЕ

© Хамзатова Луиза Айндиевна (а), Алисултанова Иман Алиевна (б)

(а) Грозненский государственный нефтяной технический университет им. М.Д. Миллионщикова, Российская Федерация. г. Грозный; магистрант 2-го года обучения

(б) Грозненский государственный нефтяной технический университет им. М.Д. Миллионщикова; магистрант 2-го года обучения. Комплексный научно-исследовательский институт м. Х.И. Ибрагимова Российской академии наук, Российская Федерация. г. Грозный; ведущий специалист общего отдела, itsiman@mail.ru

**Аннотация.** В статье представлен обзор применения компьютерных игр в образовании способный формировать информационную культуру учеников с учетом специфики компьютерного обучения. Актуальность статьи основана на том, что существующая система знаний нацелена на будущее. В последнее время внимание уделяется компьютерным и видеоиграм как средству обучения. В этой статье предлагается способ осмысления их как возможностей для обучения.

Цель статьи –изучения преимущества использования компьютерных игровых технологий в процессе обучения.

**Ключевые слова:** метод обучения, игровые компьютерные технологии, образовательные системы, применение игровых технологий в образовании.

## EFFICIENCY OF APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES IN THE MODERN EDUCATIONAL SYSTEM

© Khamzatova Luiza Aindievna (a), Alisultanova Iman Alievna (b)

(a) Grozny State Oil Technical University by Acad. M.D. Millionshikov, Russian Federation. Grozny; 2nd year master's student

(b) Grozny State Oil Technical University by Acad. M.D. Millionshikov; 2nd year master's student. Kh. Ibragimov Complex Institute of the Russian Academy of Sciences, Russian Federation. Grozny; leading specialist of the general department, itsiman@mail.ru

**Abstract.** The article provides an overview of the use of computer games in education, which is able to form the information culture of students taking into account the specifics of computer learning. The relevance of the article on the fact that the existing knowledge system is aimed at the future. Recently, computer and video games have been given as a learning tool. This article offers a way to understand their learning opportunities.

**Key words.** teaching method, gaming computer technologies, educational systems, application

### **Введение**

Все дети любят играть-бесспорный факт. Я считаю, что ребенку нужен игровой момент в процессе учебы, ученику без этого будет не интересно и скучно, ведь не зря школьные учебники заполнены задачами в стиле «у Маши и Саши было». В последние годы наблюдается рост числа приверженцев использования игр в обучении. Всегда ли это оправдано?

Современный этап развития образования характеризуется внедрением в систему обучения и воспитания Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), который предъявляет новые требования к результатам обучения, ориентирующийся на достижение образовательных результатов, на формирование личности школьников, а также овладение ими универсальными учебными действиями. [1]

Все выше перечисленные требования, должны обеспечить успешность на всех этапах дальнейшего образования.

Использование компьютерных игр в образовании нацелено на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов:

Личностные результаты включают стремление ученика к самопознанию и к саморазвитию.

Метапредметные: содержат освоенную теорию учеником и универсальные учебные действия; так же содержат способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, а в дальнейшем и умение самостоятельно планировать и осуществлять учебную деятельность.

Предметные результаты содержит специфические умения для конкретной предметно области, которые были усвоены в результате обучения данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания и умение его преобразовывать и применять.

В методах преподавания понятие «технология» впервые упомянуто на рубеже 1940-1950-х гг. Это было связано с началом использования в преподавании технических средств и программного обеспечения [2].

Процесс технологизации глубоко влияет на современное образование. Само понятие «технология» имеет несколько вариантов трактовок.

Образовательная технология-это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, которая построена на научной основе, запрограммирована во времени и в пространстве и приводит к намеченным результатам.

Так почему игры? Конечно, игры - это весело и увлекательно, и мы можем даже подумать об использовании их для обучения по многим причинам. Для преподавателей, заинтересованных в обучении с помощью цифровых технологий, они являются отличным местом для изучения возможных взаимодействий с учеником. Поскольку эта форма обучения уже распространяется в бизнесе и военном секторе, вопрос для сегодняшних преподавателей не в том, когда эта среда войдет в образование, а как.

Компьютерные игры - это среда компьютера, представляющая самые изысканные, известные мощностью и полностью цифровым опыт обучения. Все, что мы делаем на компьютере, весело или интересно, стало называться игрой, и таким образом стало названием, используемым для описания широкого спектра цифровых опосредованных опыт.

Возможности современных компьютеров позволяют повысить интерактивность занятий учащихся, постоянно пополнять дидактический материал, преподносить его в наиболее подходящем виде. Это является большим преимуществом для учителя, использующего подобные методики обучения [4].

Рассмотрим следующий вопрос: через 30 лет будут ли студенты изучать физику, как это делали их бабушки и дедушки, в основном, слушая лекции, чтение текстов (возможно, с диаграммами) и выполняя стандартные эксперименты или же будет опыт виртуальных миров, где они могут испытать силы электромагнетизма, посмотреть, как и почему силовые линии показывают силы, и проверить их понимание с помощью хорошо разработанных задач и продемонстрировать свою компетентность с помощью мультимедийных презентаций. Возможно, они даже смогут играть роль ученых (или других специалистов, использующих науку, например электриков), выполняющих ряд задач, требующих от них мыслить профессионально.

Как сложится неизвестно, но кажется очевидным, что что-то вроде игр будет важной частью обучения. Конечно, книги и лекции никуда не делась. Тем не менее, у игр есть потенциал резко изменить роль, которую играет каждый ученик. Игры предоставят возможности для организации обучения; возможность на более мгновенную и оперативную обратную связь, использовать цифровые технологии для настройки деятельности в соответствии с целями и интересами игроков, для расширения мышления учащихся с помощью цифровых инструментов и для использования таких инструментов, чтобы позволить учащимся мыслить и действовать творчески (в цифровом мире) [5].

Использование в обучении компьютерных игр – Digital Game Based Learning (DGBL) - повторюсь, является отличным способом повышения эффективности обучения и перспективным подходом. По моему опыту и наблюдениям скажу, что на сегодняшний день картина применения компьютерного обучения по-прежнему преобладают традиционные формы, методы и приемы работы, которые имеют недостатки:

- Используется метод обучения, который направлен на увеличение объема передаваемой информации,
- Информация спрессовывается;
- Учитывая возможности новых информационных технологий, рабочие программы составляются по существующим требованиям.

И так скажем, что игровые обучающие платформы могут создавать привлекательную динамику, которая вдохновляет учащихся на развитие компетенций и навыков, и повышают следующие факторы обучения:

- заинтересованность обучаемого (под этим фактором понимается включения механизмы естественного соревнования интеллектуальных, организационных, коммуникативных способностей человека);
- снижение затрат на преподавание,
- привитие навыков самостоятельного решения практических задач;

- усвоение связей между основными теоретическими понятиями и их практическим использованием [6].

Идея применения компьютерных игр в обучении применяется довольно таки давно. Еще задолго до появления компьютерных игр, в формальном и неформальном обучении применялось широкое разнообразие игр. Несмотря на это, при всем своем богатом обучающем потенциале, игры должны грамотно и умело применяться,

### **Заключение**

В последние 10 лет в Мире наблюдается тенденция повсеместной автоматизации, наступила эпоха Индустрии 4.0. Однако, сфера образовательной автоматизированной индустрии и деловых встреч оставалась достаточно консервативной и новые технологии принимались с осторожностью и тщательным анализом. Чтобы участники образовательной индустрии начали интегрировать автоматизированные системы в процесс организации обучения, необходимо показать качественные и количественные показатели эффективности [3].

За последние несколько лет появилось несколько сервисов, которые позволяют автоматизировать процессы обучения. Участники образовательной системы начали активно использовать подобные сервисы, так как они показывают высокую эффективность. Помимо этого, подобные платформы сняли дополнительный груз в виде трудоемкой работы преподавателей, которые тратили большое количество времени на выполнение различной работы.

Выходит, что компьютерный игровой мир, применяемый как метод обучения в образовании, несомненно должен быть согласованным, гармоничным и цельным, таким образом, что она позволит погрузить обучаемого в игровую среду. Все производимые действия учеником, должны иметь обратную связь и удерживать внимание. Решения, принимающиеся в процессе обучения, должны быть последовательными. И наконец, игровой процесс должен быть связным и непрерывным, игры должна быть интерактивной. Все задачи должны быть принципиально выполнимы и в ходе прохождения игры, обучаемый должен четко представлять и понимать цель обучения.

Современные компьютерные игры обладают огромным обучающим потенциалом и в рамках обучения могут применяться довольно широко. Однако, насколько эффективным будет их использование, зависит только от самих обучающихся и преподавателей. Можно уверенно предположить, что в будущем будет разработана эффективная методология применения игр в образовании, которая будет отвечать всем предъявляемым образовательным сообществом требованиям.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Аствацатуров Г.О. Технология конструирования интерактивного плаката [Электронный ресурс] // Дидактор. Режим доступа: <http://goo.gl/cjdzYQ> (дата обращения: 23.07.2020)
2. Былинский, А.И. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем: учебное пособие / А.И. Былинский. М.: Информационно-издательский дом "Филинь", 2013. 616 с.

3. Голицына, И.Н. Эффективное управление учебной деятельностью с помощью компьютерных информационных технологий. / И.Н. Голицына. М.: МГУР. 2013. 583 с.
4. Гришин, В.Н. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебник / В.Н. Гришин. М.: Форум, Инфра-М, 2011. 230 с.
5. Краснова, Г.А. Технологии создания электронных обучающих средств: учебник / Г.А. Краснова. М: Академия, 2013. 336 с.
6. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие для студентов. высш. учеб заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; под ред. Т.С. Паниной. М.: Академия, 2012. 176 с.

#### REFERENCES

1. Astvatsaturov G.O. The technology of designing an interactive poster [Electronic resource] // Didaktor. - Access mode: <http://goo.gl/cjdzYQ> (accessed: 23.07.2020)
2. Bylinsky, A.I. Development of computer textbooks and training systems: tutorial / A.I. Bylinsky. М.: Information and Publishing House "Filin", 2013. 616 p.
3. Golitsyna, I.N. Effective management of educational activities using computer information technology. / I.N. Golitsyn. М.: MGUR. 2013. 583 p.
4. Grishin, V.N. Information technologies in professional activity: textbook / V.N. Grishin. М.: Forum, Infra-M, 2011. 230 p.
5. Krasnova, G.A. Technologies for creating electronic teaching aids: textbook / G.A. Krasnova - М: Academy, 2013. 336 p.
6. Panina, T.S. Modern ways to enhance learning: textbook. manual for students. higher. educational institutions / T.S. Panina, L.N. Vavilov; ed. T.S. Panina. М.: Academy, 2012. 176 p.