

// Проблемы математической и естественно-научной подготовки в инженерном образовании : Тезисы докладов 2-ой Международной научно-методической конференции – Санкт-Петербург : ПГУПС, 2012. – С. 172-173.

10. Герасименко, П. В. Сравнительный анализ степени влияния математической подготовки на уровень знаний инженерных дисциплин при обучении студентов на направлении ИВТ до и во время развития пандемии COVID-19 / П. В. Герасименко, С. М. Вертешев, Д. А. Андреев, С. Н. Лехин. // Информатизация образования и методика электронного обучения: цифровые технологии в образовании : материалы VI Международной научной конференции: в трех частях. / Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева ; под общ. ред. М. В. Носкова- Красноярск, 2022. – Ч. 2 – С. 162-166.

УДК 378.147.091.31-059.2

**ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ, КАК ЭЛЕМЕНТ  
ПРАКТИЧЕСКОЙ ОТРАБОТКИ ТЕОРИТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ**  
**С.В. Грудько**

УО «Гродненский государственный аграрный университет» (Республика Беларусь, 230008, г. Гродно, ул. Терешковой, 28; e-mail: Grudkosv@mail.ru)

Аннотация: В статье рассмотрена роль обучающих игр при подготовке специалистов. Определены основные умения и навыки, которые получают обучающие в ходе игры. Указаны преимущества использования игровых методов обучения, как элемента отработки практических знаний.

Ключевые слова: обучение, игра, практический навык, системный подход.

**EDUCATIONAL GAMES AS AN ELEMENT  
OF PRACTICAL WORKOUT OF THEORETICAL KNOWLEDGE**  
**S.V. Grudko**

EI «GrodnoStateAgrarianUniversity» (Belarus, 230008, Grodno, 28 Tereshkova st.; e-mail. Grudkosv@mail.ru)

Summary. The article considers the role of educational games in the training of specialists. The main skills and abilities that trainees receive during the game are determined. The advantages of using game teaching methods as an element of practicing practical knowledge are indicated.

Key words: learning, game, practical skill, systematic approach

На сегодняшний день при подготовке специалистов ставится задача их максимальной практической ориентации. В процессе обучения нередко возникают ситуации, когда теоритический блок полученных знаний не всегда возможно отработать на практике:

студент не обладает достаточными практическими навыками и допускает ошибки (это одна из составляющих процесса обучения);

большая численность аудитории (снижает вероятность индивидуальной отработки полученных знаний);

природно-климатические условия (например, проведение агротехнических мероприятий) и др.

В этой связи эффективным способом продуктивно-преобразовательной деятельности обучающихся выступает игра, которая позволяет максимально приближено смоделировать производственную ситуацию.

Обучающие игры развивают и закрепляют у студентов навыки самостоятельной работы, умения профессионально мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать решения и организовывать их выполнение.

При использовании игр как метода обучения следует учитывать не только их преимущества, но и особенности применения (таблица).

Таблица – Преимущества и особенности применения обучающих игр в образовательном процессе

Преимущества	Особенности
Обладает свойством интегрировать полученные знания применительно к выбранной специальности.	Разумное применение для получения целостного опыта будущей профессиональной деятельности.
Хорошая игра может использоваться на протяжении ряда лет с корректировками под изменяющиеся условия.	Системный подход к разработке игры с учетом особенностей студенческого коллектива.
Мотивирует на самостоятельную работу, пробуждают интерес к содержанию профессиональной деятельности.	Рациональное сочетание приемов реализации игрового контекста в структурных элементах игры.
Моделирование различных ситуаций позволяет предотвратить реальные ошибки, которые могут возникнуть в профессиональной деятельности	Детальная подготовка практических производственных ситуаций.
Наглядное сочетание исследовательского метода в действии.	Использование принципа саморегулирования в игре. Роль преподавателя теоретическая и практическая подготовка процесса, контроль хода игры и анализ результатов.
Приобретение опыта комплексной постановки проблемы, согласование индивидуальных приоритетов при групповом выборе решения и его реализации.	
Способствует развитию группового мышления, умению работать в коллективе.	
Позволяют опробовать новые методы и методики, формы и структуры управления.	

Примечание. Источник: собственная разработка

Таким образом, игры обладают широкими дидактическими возможностями. С их помощью можно формировать чрезвычайно широкий спектр умений, навыков и профессионально-значимых качеств личности в зависимости от того, как организуется подготовка и проведение игры, какие мотивы закладываются в ее основу разработчиками и преподавателями.

УДК 334.021.1

### **СОЗДАНИЕ СИСТЕМЫ ПРОГНОЗИРОВАНИЯ УСПЕШНОСТИ ОБУЧЕНИЯ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ГЕЙМОФИКАЦИИ**

**Т.К. Екшикеев<sup>1</sup>, И.А. Обухова<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>ФГБОУ ВПО «Санкт-Петербургский государственный химико-фармацевтический университет» (РФ, 197376, г. Санкт-Петербург, ул. Профессора Попова, д.14, лит. А; e-mail: tag2009spb@ya.ru)

<sup>2</sup>ФГБОУ ВПО «Санкт-Петербургский государственный лесотехнический университет им. С.М. Кирова» (РФ, 194021, г. Санкт-Петербург, Институтский переулок, д.5, лит. А; e-mail: iobukhova@inbox.ru)

Аннотация. Представлены этапы создания системы прогнозирования успешности обучения, при реализации инновационных технологий геймофикации.

Ключевые слова: система прогнозирования, оценка конечных показателей, успешность обучения, инновационные технологии, геймофикация.

### **CREATION OF A SYSTEM FOR PREDICTING THE SUCCESS OF TRAINING IN THE IMPLEMENTATION FOR INNOVATIVE GAMIFICATION TECHNOLOGIES**

**T.K. Ekshikeev<sup>1</sup>, I.A. Obukhova<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>FGBOU VPO «Saint Petersburg state University of chemistry and pharmacy» (Russia, 197376, Saint-Petersburg, Professor Popov str., 14, lit. A; e-mail: tag2009spb@ya.ru)

<sup>2</sup>FGBOU VPO «Saint-Petersburg State Forest Technical University» (Russia, 194021, Saint-Petersburg, Institytskiy pereylok, 5, lit. A; e-mail: iobukhova@mail.ru)

Summary. The stages of creating a system for predicting the success of training are presented, when implementing innovative gamification technologies.