

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. Екшикеев¹, И.А. Обухова²

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

²ФГБОУ 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. Ekshikeev¹, I.A. Obukhova²

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

²FGBOU 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.

Key words: forecasting system, evaluation of final indicators, learning success, innovative technologies, gamification.

Введение – актуальность исследования. Актуальным вопросом организации обучения в современных информационных условиях – является оценка эффективности и качества управления процессом инновационной деятельности в высших учебных заведениях.

Инновационные процессы в системах управления университетами и не только – значимо уступают по количеству и интенсивности процессам обновления в их объектах. По мнению авторов – это связано с такими причинами как: недостаточная научно-методическая обоснованность реализации инновационных процессов, недостаточная разработанность методологии исследований и надлежащего представления этого сложного вопроса, недостаточность в прогностичности и моделировании данных инновационных управленческих процессов в университетах.

Цель исследования. Представить этапы создания системы прогнозирования успешности обучения – при реализации инновационных технологий геймофикации.

Материалы и методы. Рациональными подходами к созданию системы прогнозирования успешности обучения студентов, при реализации как инновационных, так и традиционных технологий геймофикации – являются обобщающая формализация и количественная оценка итоговых показателей, их структурно-динамическая и совокупная временная количественная характеристика, иерархическая организация структуры формирования обобщающих итоговых показателей геймофикации и иллюстрирующее информационно-графическое моделирование показателей успешности инновационных технологий геймофикации.

Основная часть. Гипотеза настоящего исследования основана авторами на предположении о том, что формирование системы прогнозирования успешности обучения – улучшит образовательную ситуацию и повысит эффективность учебно-воспитательного процесса и успеваемости студентов – при реализации следующих условий [1, 2]:

- управление в вузе будет основываться на автоматизированном отслеживании итоговых интерактивных результатов и анализе базы данных успешности обучения – результатов проведения инновационных деловых игр;
- в практике управленческой деятельности в университетах будут использоваться методики и технологии прогнозирования конечных результатов;

– в системе прогностических моделей будут формироваться прогнозируемые нормативы-эталоны – в соответствии с развивающимися инновационными учебными целями и требованиями к образовательной системе.

По мнению авторов, наиболее информативными для контроля успешности обучения – являются графические интерактивные модели. Эти модели – на основе обобщенных показателей – успешности обучения [3] – позволяют адекватно, наглядно и доступно представлять прогноз успешности управления процессом обучения; выделять и анализировать междисциплинарные взаимосвязи; обеспечивать эффективность реализации обучающих программ с элементами геймофикации, усиливать мотивацию к обучению, и в итоге повышать эффективность реализации функции ситуативного управления.

Создание системы прогнозирования успешности обучения при реализации инновационных технологий геймофикации состоит из трех этапов.

1. теоретическое исследование проблемы и обоснование принципов построения системы прогнозирования.

2. диагностические исследования по формированию оптимальных компонентов автоматизированной системы прогнозирования.

3. проведение оценки эффективности управления с прогнозированием успешности обучения студентов при реализации технологий геймофикации.

Выводы. Реализация предлагаемой системы прогнозирования успешности обучения при внедрении инновационных технологий геймофикации – позволит осуществить контроль успеваемости и компонентов успешности обучения на новом уровне: соответствия инновационных технологий в управлении – требуемым инновациям геймофикации. Это позволит в динамике соотносить полученные конечные результаты успешности обучения с базой обновляющихся деловых игр.

ЛИТЕРАТУРА

1. Екшикеев, Т. К. Принципы и модели создания депозитария деловых игр университета. / Т. К. Екшикеев, И. А. Обухова, С. С. Саидов // Бизнес. Образование. Право. – 2023. – № 1(62). С. 95-101. DOI: 10.25683/VOLBI.2023.62.535.
2. Екшикеев, Т. К. Реализация информационно-аналитических моделей инновационных фармацевтических процессов: сетевое планирование и управление / Т. К. Екшикеев. – М.: КноРус, 2019. – 252 с.
3. Обухова, И. А. Информационные технологии в создании программного обеспечения инновационных разработок: сетевое планирование и управление / И. А. Обухова. – СПб.: СПбГЛТУ, 2020. – 32 с.