

Список использованной литературы

1. Лукашенко, А. Г. Даже если искусственный интеллект овладеет нашими умами, человек все равно будет в центре [Электронный ресурс] // БЕЛТА, «Открытый микрофон с Президентом». 22.11.2024. – URL: <https://belta.by/president/view/lukashenko-dazhe-esli-iskusstvennyj-intellekt-ovladeet-nashimi-umami-chelovek-vse-ravno-budet-v-tsentre-677439-2024/> (дата обращения: 29.04.2025).
2. Люггер, Д. Искусственный интеллект. Стратегии и методы решения сложных проблем / Д. Люггер. – 4-е изд. – М.: Вильямс, 2003. – 864 с.

Summary. The article provides a brief overview of the history of the emergence and development of artificial intelligence, and records key facts about the evolution of artificial intelligence technologies.

УДК 371.39

Кондратьев П. Н., кандидат экономических наук, доцент;

Иванько Н., бакалавр

ФГБОУ ВО «Великолукская государственная сельскохозяйственная академия», г. Великие Луки, Российская Федерация

ПРИМЕНЕНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ВОВЛЕЧЕННОСТИ СТУДЕНТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Аннотация. В статье рассматривается значение игровых технологий для повышения вовлеченности в образовательный процесс студентов. Описываются ключевые преимущества использования игровых технологий для более глубокого усвоения знаний студентами, развитию критического мышления в разных областях экономики.

Abstract. The article examines the importance of gaming technologies for increasing students' involvement in the educational process. The key advantages of using gaming technologies for deeper assimilation of students' knowledge and the development of critical thinking in various fields of economics are described.

Ключевые слова. игровые технологии, вовлеченность, геймификация, высшее образование.

Keywords. gaming technology, engagement, gamification, higher education.

Современный мир всё больше напоминает игру, поскольку игровые механики проникли в бизнес, маркетинг, образование, медицину и даже личную жизнь. Некоторые из нас охотнее выполняют рутинные задачи, если они подаются в виде квестов и соревнований.

Использование игровых элементов и принципов в неигровых областях для стимулирования действий и наилучшего достижения целей принято обозначать геймификацией [1]. В общем смысле она изменяет реальность,

превращая обыденные задачи в увлекательные игровые сценарии, что способствует повышению вовлеченности в деятельность.

В образовании геймификация применяется в качестве эффективного метода обучения. Применение игровых элементов в обучении, к которым можно отнести рейтинговую систему оценивания, систему награждений, прохождение многоуровневых испытаний и др., позволяет не только сделать занятия более увлекательными, но и заинтересовать обучающихся в выполнении заданий, а также развить у них необходимые качества и компетенции.

Современные игровые технологии, используемые в образовательных целях, включают в себя различные инструменты и подходы, которые делают процесс обучения более интерактивным и увлекательным, среди них можно выделить такие основные виды:

1. Виртуальная реальность (VR) – технология, которая позволяет обучающимся погружаться в полностью виртуальные миры, где они могут взаимодействовать с объектами и сценариями [2].

Способы применения VR в экономическом образовании:

- интерактивные симуляции бизнес-процессов. Студенты могут погрузиться в виртуальную среду, которая имитирует работу реальных организаций и учреждений. Они могут участвовать в симуляциях управления производством, финансового моделирования, маркетинговых исследований и иных бизнес-процессов;

- виртуальные тренинги и кейс-стади. Студенты могут применять теоретические знания на практике, принимая виртуальные решения и анализируя их последствия;

- виртуальные экскурсии и мастер-классы. VR-экскурсии позволяют студентам погрузиться в деятельность виртуальных организаций, бирж, финансовых центров и др., где они могут изучить реальные бизнес-процессы и взаимодействовать с профессионалами из различных областей.

Таким образом, актуальность и новизна игровой технологии данного вида повышает заинтересованность студентов к овладению информации, ускоряет процесс закрепления знаний.

2. Дополненная реальность (AR) накладывает цифровую информацию на реальный мир и делает учебный процесс захватывающим.

Некоторые примеры применения AR в экономическом образовании:

- создание ситуативных моделей. Например, сценарий общения с клиентом в банке, отработка навыков при проведении налогового аудита, процедура покупки акций и их управление на рынке ценных бумаг;

- анализ данных с графика. Студент может навести камеру своего телефона на определенный график в учебнике и, увидев его у себя в телефоне в полном масштабе, регулировать в режиме реального времени любые параметры графика;

- образовательные викторины и развивающие экономические игры. Например, преподаватель может заранее разработать интерактивную викторину (квиз) для студентов по определенной теме;

- дистанционное обучение. AR может использоваться для создания интерактивных учебных материалов, которые помогают студентам оставаться на связи с преподавателем и одногруппниками, а также лучше понимать материал.

Исследования показывают, что при обучении с использованием AR обучающиеся усваивают около 90% информации [3].

3. Образовательные мобильные игры делают процесс обучения более доступным и привлекательным. Они могут быть различного жанра – от головоломок до приключений – и содержать элементы, которые помогут обучающимся развивать навыки критического мышления и решения проблем.

Примером может выступить игра-симулятор «Экономикум» от Банка России. Игра рассчитана на лиц старше 15 лет. По сюжету игрок отправляется на планету Инфурсию, где жители уснули на 200 лет, а когда проснулись экономика лежала в руинах. Игроку нужно взять на себя управление центральным банком, чтобы спасти планету и преодолеть кризис [4].

4. Обучающие платформы – онлайн-ресурсы, которые предлагают курсы, включающие практические задания и тесты в игровой форме. Они могут использовать элементы геймификации, такие как баллы, уровни и награды, чтобы мотивировать студентов. Кроме этого, современные онлайн-платформы предоставляют слушателям возможность учиться в своём темпе – адаптивные курсы позволяют выбирать материал, соответствующий уровню подготовки, и обучаться в удобное время. Такой метод индивидуализирует обучение, учитывает потребности каждого учащегося и позволяет глубже понять материал.

Примером может выступить дистанционный курс по финансовой грамотности от Университета Банка России. Занятия проводятся в формате 9 коротких уроков (модулей), которые можно изучать в любой последовательности. Уроки представлены в интерактивном формате – теоретические положения сочетаются с разбором жизненных ситуаций, в процесс обучения добавлен и контрольный элемент (тест). По итогам прохождения курса участникам выдаётся именной сертификат [5].

5. Деловые тренинги и мозговые штурмы формируют творческое экономическое мышление, воспитывают у студентов навыки сотрудничества и уважение к чужому мнению [6].

Как показывает опыт, студенты с интересом осваивают новые знания посредством игровых технологий. В этой связи в образовательном процессе обучающихся Великолукской ГСХА по направлению подготовки 38.03.01 «Экономика» широко применяются интерактивные методы, в основе которых лежат игровые технологии, в частности:

1. Кейс – задание на основе описания конкретной ситуации, имевшей место быть в реальной жизни. Фактически в кейсе дается постановка проблемы. Обучающимся предлагается проанализировать информацию, четко осознать проблему и принять оптимальное решение, которое бы подкреплялось доводами или экономическими расчетами. В отличие от других типов заданий при разборе кейса схема взаимодействия «преподаватель ↔ обучающийся» дополняется «обучающийся ↔ обучающийся». Кейс предполагает многовариантность действий обучающихся в процессе поиска решения проблемы, поэтому четкого алгоритма действий и единственно правильного ответа здесь нет. К тому же информация, содержащаяся в кейсе, может быть представлена не в полном объеме, что требует проведения дополнительного сбора данных от обучающихся. Так, по дисциплине «Менеджмент» в основе кейсов лежат ошибки, допущенные руководством организации в процессе принятия управленческих решений. Цель таких кейсов состоит в том, чтобы оценить личностные качества обучающихся, сформировать у них управленческие навыки и коммуникативные способности.

2. Деловая игра – форма организации целенаправленного взаимодействия деятельности и общения всех участников в ходе решения типовых задач под руководством преподавателя [7]. Она позволяет обучающимся лучше понять ситуацию, в которой им предстоит проявить свою активность, а также показать наличие теоретических знаний и умение применить их на практике. Так, по дисциплине «Экономика организации» предусмотрено выполнение деловой игры, цель которой заключается в формировании навыков разработки критериальной системы оценки поставщиков, сбора и анализа информации, оценки логистических партнеров. Вначале обучающиеся получают раздаточный материал, содержащий условие задания. Затем они объединяются в микрогруппы (оптимально – не более пяти человек). В течение 30-40 минут происходит обсуждение проблемы и принятие коллективного решения, после чего готовится отчет о ходе выполнения задачи (оптимальное время выступления – 5-10 минут на группу). Внутри созданных микрогрупп обучающиеся самостоятельно распределяют роли и задачи, связанные с поиском, обработкой и анализом информации, выполнением расчетных действий и подготовкой устного ответа. Основными критериями оценки работы обучающихся являются высокая активность, инициативность и сплоченность в ходе деловой игры; глубокая и качественная проработка проблемы; подготовка аргументированного ответа, подкрепленного расчетами и/или доводами; уверенные ответы на вопросы остальных участников игры.

3. Мозговой штурм – метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором обучающимся предлагается высказывать как можно большее количество вариантов решения, после

чего происходит их критическая оценка и отбор наилучших. Мозговой штурм проходит в несколько этапов:

- Организационные мероприятия осуществляются преподавателем и по времени не должны превышать 5-10 минут. На этом этапе обучающиеся знакомятся с управленческой проблемой и распределяются по группам: генераторы идей (оптимально 10-15 обучающихся), эксперты (оптимально 5-7 обучающихся). Также среди обучающихся выбирается ведущий.

- На втором этапе в течение 10-15 минут обучающиеся генерируют как можно большее число вариантов решения проблемы. Ведущий фиксирует выдвигаемые идеи и совместно с преподавателем направляет активность обучающихся, пресекает критику.

- На третьем этапе группа экспертов, используя различные формы дискуссии, в течение 5–10 минут производит критическую оценку и отбор лучших вариантов. По завершении дискуссии эксперты озвучивают оптимальное решение, обосновывая свой выбор [8].

Основными критериями оценки работы обучающихся являются высокая активность, изобретательность, инициативность и сплоченность в ходе мозгового штурма и проведения экспертной оценки, а также коммуникативные качества речи.

Таким образом, игровые технологии оказывают значительное влияние на образование, внося позитивные изменения в учебный процесс и способы взаимодействия между преподавателем и обучающимися. Создание экономических симуляций и игровых сценариев позволяет студентам «погрузиться» в реальные ситуации, попрактиковаться в принятии решений и оценить последствия своих действий. Это позволяет более качественно усвоить обучающимися теоретический материал и сформировать у них практические умения и навыки. Кроме этого, геймификация может способствовать улучшению когнитивных навыков, развитию духовного мира учащихся.

Однако, внедрение таких технологий связано с некоторыми проблемами – высокий уровень финансовых затрат, необходимость дополнительного обучения профессорско-преподавательского состава, отсутствие требуемого программного обеспечения и др.

Список использованной литературы

1. Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе. – Текст : электронный // РБК Тренды : [сайт]. – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994> (дата обращения: 11.04.2025). – Режим доступа : свободный.

2. Как работает технология виртуальной реальности. – Текст : электронный // Яндекс.Практикум : [сайт]. – URL: <https://practicum.yandex.ru/blog/tehnologii-virtualnoy-realnosti/> (дата обращения: 10.04.2025). – Режим доступа : свободный.

3. Технологии AR и VR в образовании. – Текст : электронный // Хабр : [сайт]. – URL: <https://habr.com/ru/companies/vk/articles/435996/> (дата обращения: 09.04.2025). – Режим доступа : свободный.

4. Экономикум. – Текст : электронный // Финансовая культура : [сайт]. – URL: <https://fincult.info/entertainment/game/ekonomikum/> (дата обращения: 19.04.2025). – Режим доступа : свободный.

5. Дистанционный курс Банка России «Финансовая грамотность». – Текст : электронный // Университет Банка России : [сайт]. – URL: https://finclass.info/_wt/fingram_start (дата обращения: 21.04.2025). – Режим доступа : свободный.

6. Бледных, О. И. Игровые методы обучения экономическим дисциплинам // Проблемы Науки. – 2014. – №12 (30). – С. 116-118. – Текст : электронный // КиберЛенинка. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-metody-obucheniya-ekonomicheskim-distiplinam> (дата обращения: 12.04.2025). – Режим доступа : свободный.

7. Плаксина, И. В. Интерактивные образовательные технологии : учебное пособие для вузов / И. В. Плаксина. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 151 с. – ISBN 978-5-534-07623-3. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт : [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/561614> (дата обращения: 13.04.2025). – Режим доступа : по подписке.

8. Кондратьев, П. Н. Использование интерактивных технологий при подготовке квалифицированных кадров в аграрном секторе экономики / П. Н. Кондратьев // Наука и Образование. – 2020. – Т. 3, № 3. – С. 86.

Summary. Gamification is not a universal trend, but only one of the forms of the educational process. The novelty of the work is that it specifies game methods to increase student engagement and improve knowledge in the field of economics.

Currently, gamification is an active form of the educational process, with students learning new knowledge through gaming technology with pleasure and interest.

However, the introduction of such technologies is associated with some problems – a high level of financial costs, the need for additional training for teaching staff and the lack of required software.

УДК 355.233.11

Крюковский В.Д., кандидат исторических наук, доцент
*Учреждение образования «Белорусский государственный аграрный
технический университет», г. Минск, Республика Беларусь*

ВОЕННАЯ ВЫУЧКА СЛУШАТЕЛЕЙ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ В БССР (1924–1928 гг.)

Аннотация. Рассматривается деятельность партийных, советских органов, руководства войсковых соединений, военкоматов, учебных заведений в проведении высшей допризывной подготовки со студентами, раскрываются результаты принимавшихся усилий.

Abstract. The activities of party state and soviet bodies, the leadership of military units, military registration and enlistment offices, and educational institutions in conducting higher pre-conscription training with students are examined, and the results of the efforts undertaken are revealed.

Ключевые слова: образовательные учреждения, материально-техническая база, военный руководитель, инструкторы, слушатели, студенты.