внешнего мира. Тем самым с помощью понятия «объективная истина» проводится различие между субъективными предположениями, которые скорее отражают внутреннее состояние субъекта, нежели состояние объективных процессов, находящих отражение в законах науки, ее фундаментальных теориях. Такова основная направленность, установка научного знания, цель которого - установить объективную истину.

1. Философия науки: Современная эпистемология. Научное знание в динамике культуры. Методология научного исследования: учеб. пособие / Л.А. Микешина. — М.: Прогресс-Традиция: МПСИ: Флинта, 2005. — 464 с. Гайденоко П.П. Научная рациональность и философский разум. - М.: Прогресс - Традиция, 2003.- 528 с.
2. Gulyakin D, Babaeva E., Magomedova R., Panova I. и др. Transgression of culturological approach in the practise of the Russian higher education. // Life Sci J 2014;11(9s):188-191, USA, (ISSN:1097-8135). <http://www.lifesciencesite.com>. 36.
3. Назаретян А.П. Синергетика в гуманитарном знании: предварительные итоги // Общественные науки и современность. – 1997. – № 2. – С. 91–98.
4. Малинецкий Г.Г. Нелинейная динамика – ключ к теоретической истории? // Общественные науки и современность. – 1996. – № 5. – С. 54–66. Гулякин, Д. В. Дистанционное обучение как фактор формирования социально-информационной компетентности будущего специалиста /Д. В. Гулякин//Открытое и дистанционное образование. – 2010. – № 2. – С. 20-24.
5. Николаева Е.М. Социальная философия и синергетика. – На бережные челны: Издво Камского политехн. унта, 2001. – С.
6. Гулякин Д.В. Информационная культура и ее аспекты // В сборнике: ВУЗОВСКАЯ НАУКА - СЕВЕРО-КАВКАЗСКОМУ РЕГИОНУ. Материалы XIII научно-технической конференции. Главный редактор: Синельников Б.М., 2009. С. 181.
7. Поппер К. Логика и рост научного знания. – М.: Прогресс, 1983. – 606 с
8. Гулякин Д.В. Социально-информационная компетентность в структуре деятельности личности // Научные проблемы гуманитарных исследований. – 2009. – № 12. С. 36-39.
9. Гулякин Д. В. Роль информационно-коммуникационных технологий в формировании социально-информационной компетентности // Современные информационные технологии. – 2009. – №10. – с. 121-123.

Мнацаканян С.В.

Компьютерные игровые технологии в педагогике

*ФГБОУ ВО «Карачаево-Черкесский государственный университет имени У.Д. Алиева»
(Россия, Карачаевск)*

doi: 10.18411/lj-07-2021-142

*Научный руководитель
Батчаева Х.Х.-М.*

Аннотация

В этой статье мы бы хотели сосредоточиться на использовании компьютерных игр в образовательном процессе. Игра должна соответствовать определенным требованиям и сопровождаться соблюдением условий ее проведения.

Ключевые слова: игровые технологии, компьютерное обучение, технологические инновации, геймификация.

Abstract

In this article, we would like to focus on the use of computer games in the educational process. The game must meet certain requirements and be accompanied by compliance with the conditions for its conduct.

Keywords: gaming technology, computer learning, technological innovation, gamification.

Образовательный процесс переживает своеобразную технологическую революцию. Еще недавно стоял вопрос о том, может ли образование использовать потенциал, который существует в новых технологиях. Сегодня ни у кого нет ни малейшего сомнения в том, что процесс образования и технологические инновации могут эффективно взаимодействовать. Дидактика, основанная на цифровой технике, обогатилась новым привлекательным качеством, которое востребовано среди ее получателей.

Самое ценное в цифровой революции в образовании – это то, что она является детерминантом изменений, но в то же время дает инструменты, с помощью которых эти изменения могут произойти. Это связано, в частности, с философией Web 2.0, которая непосредственно повлияла на цифровую революцию школы. Благодаря этому учителя становятся не только пассивными получателями средств и учебных материалов, но прежде всего их сознательными создателями. Возможность быть ответственным за создание учебной среды чрезвычайно ценна перед лицом обучения, ориентированного на ученика. Это создает возможность не только плавно адаптироваться к индивидуальным потребностям учащихся, но и к конкретным условиям окружающей среды, в которых происходит учебный процесс[2].

Но самым важным преимуществом учебных средств, создаваемых учителями на основе новых технологий, является их близость к среде роста современных учеников. Это потому, что цифровое пространство пронизывает каждую сферу жизни учеников, начиная с учебы, заканчивая развлечениями. И именно благодаря этому общему цифровому знаменателю можно эффективно «привлечь» то, что наиболее привлекательно в цифровой игре, в сферу цифровой дидактики.

Синонимом цифровых развлечений, конечно же, являются компьютерные игры, которые представляют собой очень эффективное сочетание привлекательного и динамичного мира с постоянной необходимостью быстрой проверки и обработки данных. И именно эта последняя черта непосредственно относится к науке. Вопреки распространенному мнению (исключая, возможно, только самые простые аркадные игры) в основе привлекательности компьютерной игры лежит постоянная потребность в обучении.

Компьютерная игра только тогда интересна и постоянно привлекает внимание, когда дает возможность постоянно учиться и постоянно получать новую информацию. Это подтверждает, например, привлекательность сетевых ММО-игр, в которых каждое развлечение отличается и требует каждый раз нового аналитического подхода к игре.

Нужно отметить, что цифровые игры впервые начали использовать в образовательном процессе в американских школах еще в 1980-х годах. В последние годы число учителей, использующих компьютерные технологии, в частности, игры, стремительно выросло и в других странах мира [5]. Игра является приемом обучения и действенным инструментом управления образовательной деятельностью, что активизирует умственную деятельность учащихся и помогает сделать образовательный процесс увлекательным и интересным для детей разного возраста [6]. Игра стимулирует воображение и предстает привычной для детей средой деятельности. Молодое поколение комфортно чувствует себя в игровой среде, легко адаптируется к нему, быстро приспосабливается к заданным правилам и условиям, легко воспринимает и усваивает новую информацию, которая представлена в контексте [1].

В частности, Сульгина Е.Г.В., Вьюхина А.К. считают, что лишение ребенка игровой деятельности является равнозначным лишению его главного источника развития, ведь игра стимулирует творчество, вдохновение, помогает приобретать жизненный опыт, активизирует познавательные процессы [4].

Учебная игра должна быть релевантной и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии (как и любая другая) должна быть мотивирована, а дети должны испытывать потребность в ней.

Кроме того, учитель должен быть уверен в целесообразности и оправданности использования игры для достижения образовательных целей; он должен определить цель игры в соответствии с задачами образовательного процесса; использование обучающих игр должно быть системным; необходимо учитывать особенности группы ее членов [4]

Существуют многочисленные стратегии использования потенциала компьютерных игр в образовании. К ним можно отнести, среди прочего, геймификацию, игровой дизайн или обучение программированию. Это определенные идеи по использованию в образовании не готовых компьютерных игр, а ориентированные больше на само использование процесса формирования игры.

Помимо общедоступных игр и обучающих игр, все чаще говорят об использовании компьютеров в учебном процессе. Компьютерные игры все чаще становятся эффективным учебным инструментом. Несомненно, это произошло благодаря стремительному развитию технического прогресса.

Широкий и, главное, постоянный доступ к компьютерным технологиям также возможен благодаря созданию в школах компьютерных классов. Эти лаборатории вызывают огромный интерес у учеников всех возрастов. Таким образом, компьютеры могут использоваться для поддержки дидактического процесса в качестве научного пособия, что сделает школьные занятия более привлекательными - в том числе и в младших классах. Таким образом, в дидактических целях можно использовать следующие возможности компьютера: умение общаться со учеником; создание красочных анимированных изображений; выполнение расчетов (также проверка расчетов учеников); создание звуковых эффектов (музыку и даже речь); обработка текста и печать; использование мультимедийных возможностей; использование графических программ; доступ в Интернет.

Использование компьютерных игр в обучении стало возможным благодаря созданию различных образовательных программ. Они учитывают поставленные в процессе обучения задачи и способности ребенка. Созданы специальные программы для изучения иностранных языков, математики, русского языка (включая, например, правила орфографии). Затем компьютерные игры и системы используются для обучения чтению, улучшения речи, передачи сообщений, решения задач, обучения письму (с точки зрения грамматической и орфографической правильности), математического образования, искусства и музыки в широком смысле. С другой стороны, графические программы разовьют детское воображение.

Использование возможностей компьютера, несомненно, будет способствовать углублению, расширению и обогащению когнитивных процессов эмоциональными переживаниями, что немаловажно для общего правильного развития каждого ребенка. Визуальные и слуховые впечатления играют доминирующую когнитивную роль и, таким образом, повышают эффективность обучения. Активное участие ученика в компьютерной игровой системе создает возможность индивидуализации и обучения в зависимости от предрасположенностей и текущего уровня школьных достижений. Это позволяет тренировать настойчивость в работе и регулярность - и такое образование дает возможность самоконтроля и самооценки, что, учитывая когнитивную открытость детей в более раннем школьном возрасте, может привести к значительной интенсификации обучения [2].

Серьезным и очень сильным преимуществом является также то, что использование этих устройств для «современных» детей несложно и, безусловно, в ближайшем будущем станет все более популярным. Это будет инструмент, который даст вам возможность углубить и расширить свои интересы.

С другой стороны, следует подчеркнуть, что эта современная форма образования, тем не менее, не заменит те формы, которые в первую очередь основаны

на прямом контакте с реальностью. Компьютер - это всего лишь симулятор окружающего мира, и он также будет играть эту роль в обучении.

Пандемия коронавируса бросила вызов традиционному школьному образованию. Режим онлайн-обучения требует от учителей определенной креативности, а компьютерные игры, в свою очередь, могут заменить интерактивные классные занятия, экскурсии и даже торжественные события. Так, например, во время локдауна учитель средних классов из Сан-Диего (США) Чарльз Кумбер решил воспользоваться новой игрой HalfLife: Alyx для того, чтобы провести видеоурок по геометрии. Опубликовав его на своей странице в Twitter, он сорвал шквал комментариев и мгновенно стал звездой [5]. А группа японских школьников начальной школы из-за карантина организовала собственный выпускной просто в игре Minecraft.

Однако с компьютерными играми не все так однозначно. Дети обращают внимание на электронные игрушки уже с раннего возраста: они привлекают внимание малышей ярким светом и различными звуками. В то же время, по данным исследований, взаимодействие с такими развлечениями может повлечь снижение качества и количества речи у детей: игрушки активизируют простой ориентировочный рефлекс, но не инициируют коммуникацию со взрослым.

Очень важно, чтобы именно взрослый сопровождал процесс познания, свойственный ребенку с рождения, поощрял делиться впечатлениями и вступать в диалогические отношения: получать поддержку, передавать свое желание, свое мнение. Лучше не заикливать ребенка на определенном гаджете, избегать интерактива в видео: они не должны призывать к коммуникации. Такую же аналогию можно провести и с компьютерами или смартфонами.

К компьютерной обучающей игре нового поколения должны предъявляться требования, продиктованные современными целями образования, психолого-педагогическими особенностями протекания учебной деятельности и специфическими дидактическими возможностями компьютерных игр, благодаря использованию которых в учебном процессе становится возможным достижение нового качества образования [3].

Таким образом, можно отметить, что преимущества обучения с использованием компьютерных игр заключаются в способности игр изменять когнитивные процессы (развитие логического мышления и пространственного ощущения), а также влиять на мотивационную сферу, а также обучение действием, то есть с помощью симуляции определенных проблемных ситуаций, является достаточно результативным. Это предоставляет учащимся личный опыт и обеспечивает дальнейшую саморефлексию, возможность развития одаренности. Усвоенный с помощью игр материал дольше сохраняется в памяти. Также в пользу использования компьютерных игр в образовательном процессе нужно заметить, что они позволяют улучшить навыки взаимодействия учащихся между собой (иногда способствуют образованию сообществ). Ученики общаются, объясняют друг другу определенные игровые моменты, нюансы, помогают пройти сложные уровни. Это может быть более полезным, чем изучение просто теоретического материала из учебника, поданного сквозь призму видения его автора. Конечно использование компьютерных игр не заменяет, а лишь дополняет традиционные формы и методы обучения. Однако их потенциал в сфере образования является бесспорным.

Очень важно подчеркнуть, что сознательное, но прежде всего рациональное использование компьютерных игр учениками влияет на позитивное формирование особенностей их творчества. Благодаря этому они становятся более восприимчивыми к новизне, происходит развитие их сенсорной, двигательной активности, они становятся более творческими и, самое главное, развиваются интеллектуально и эмоционально. Благодаря этому растут личности как творческого, так и инновационного характера,

что приводит к формированию сознательного получателя современной реальности. И это, наверное, лежит в основе образовательной деятельности.

1. Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. 2016. № 9 [Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2016/09/10429>
2. Думиньш А. А., Зайцева Л. В. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки // ОТО. 2012. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotki> (дата обращения: 05.03.2021).
3. Соболева Е. В., Соколова А. Н., Исупова Н. И., Суворова Т. Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник НГПУ. 2017. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primeneniye-obuchayuschih-programm-na-igrovyyh-platformah-dlya-povysheniya-effektivnosti-obrazovaniya> (дата обращения: 05.03.2021).
4. Сульгина Е. Г., Вьюхина А. К. Компьютерные игры как инструмент обучения, их роль в саморазвитии учащегося // Вестник науки и образования. 2016. №6 (18). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-instrument-obucheniya-ih-rol-v-samorazvitii-uchaschegosya> (дата обращения: 05.03.2021).
5. Учитель из США провёл урок геометрии в HalfLife: Alyx URL: <https://www.ixbt.com/news/2020/03/25/half-life-alyx.html>

Орлова Е.Л., Старокожев П.В.

Когнитивный компонент формирования ценностного отношения курсантов женского пола к физической подготовке в ведомственных образовательных организациях

*Академия Федеральной службы охраны Российской Федерации
(Россия, Орёл)*

doi: 10.18411/lj-07-2021-143

Аннотация

В статье рассматривается когнитивный компонент формирования ценностного отношения курсантов женского пола к физической подготовке.

Ключевые слова: когнитивный компонент, физическая подготовка, ценностное отношение.

Abstract

The article considers the cognitive component of the formation of the value attitude of female cadets to physical training.

Keywords: cognitive component, physical training, value attitude.

Современный этап развития высшего военного образования предусматривает стратегию реализации гуманистической концепции в контексте изначального признания человека как высшей ценности, приоритета его прав на свободное развитие и полноценную реализацию способностей и интересов. Разумеется, такая стратегия, изменившая суть педагогического процесса, обуславливает обращенность системы высшего военного образования в сторону индивидуальности обучающихся, трансформируя традиционную нормативно-функциональную модель высшего военного образования в личностно-ориентированную, при которой предполагается направленность на духовно-нравственное, культурное, физическое и профессиональное развитие будущих офицеров. При этом физическое развитие является необходимой предпосылкой для целостного формирования личности будущих военных специалистов, создания благоприятных возможностей для самовыражения и самоактуализации личности, активизации готовности курсантов осуществлять