

International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology

№ 1, 2019

St. Louis, Missouri, USA

International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology.
St. Louis, Missouri, USA. №1, 2019. 64 p.

Edited by Yan Maximov

ISBN 978-0-615-67272-4

PUBLISHING TEAM

Publishing Director: Yan Maximov

Language Editor: Dmitry Dotsenko

Technical Editor: Yury Byakov

ORGANIZING COMMITTEE

Stephen Myers (University of Ballarat, Australia)

Tatiana Rozhko (Siberian Federal University, Russia)

Tamara Uskova (Institute of Socio-Economic Territories Development
of Russian Academy of Sciences, Russia)

Tatyana Grass (Krasnoyarsk State Pedagogical University
named after V.P. Astafev, Russia)

Manos Savvakis (University of the Aegean, Greece)

Denis Nedbaev (Armavir Social-Psychological Institute, Russia)

Sunil Kumar Yadav (Alwar Institute of Engineering & Technology, India)

Konstantin Gulin (Institute of Socio-Economic Territories Development
Russian Academy of Sciences, Russia)

Aleksandra Shabunova (Institute of Socio-Economic Territories
Development of Russian Academy of Sciences, Russia)

Amrendra Kumar Singh (NIIT University, India)

Published by © 2019 Science and Innovation Center Publishing House

St. Louis, Missouri, USA

pub@conf-afs.com

Printed by St. Louis, Missouri, USA

June 2019, 500 copies, 1st edition

ISBN 978-0-615-67272-4

**МАТЕРИАЛЫ
МЕЖДУНАРОДНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ**

**PROCEEDINGS OF THE INTERNATIONAL
CONFERENCE**

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ИГРЫ КАК СПОСОБ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ

Галиуллина Э.Р., Зарипова Р.С.

Казанский государственный энергетический университет,
г. Казань, Российская Федерация

В данной статье анализируются образовательные цифровые игры, которые могут быть интересным способом изучения сложных предметов, которые обычно не нравятся студентам. В данном упражнении используются несколько образовательных цифровых игр в качестве учебного пособия, которое позволяет обучающемуся изучать и понимать сложные предметы без чрезмерного стресса.

Ключевые слова: цифровые игры; командная работа; обучение; развитие; достижение цели.

EDUCATIONAL DIGITAL GAMES AS A METHOD OF TEACHING STUDENTS

Galiullina E.R., Zaripova R.S.

Kazan state power engineering University,
Kazan, Russian Federation

This article analyzes educational digital games that can be an interesting way to study complex subjects that students usually don't like. In this exercise, several educational digital games are used as an educational tool that allows the learner to learn and understand complex subjects without undue stress.

Keywords: digital games; teamwork; training; development; goal achievement.

Большинство детей и подростков любят играть в видеоигры и компьютерные игры. Это стало частью образа жизни современных людей. Они проводят много часов, играя в игры и улучшая свои навыки. Этот сценарий заставил педагогов думать, исследовать и выяснить связь между образованием и играми. Тем не менее, количество исследований, проводимых в данной сфере, крайне мало [1].

Развивающие игры можно сгруппировать в 3 категории. Такие как:

- не цифровые игры;
- цифровые игры;
- командные цифровые игры.

Первые цифровые игры появились в мире около тридцати лет назад в США. Вскоре после распространения всемирной сети Интернет по всему миру цифровые игры также стали времяпрепровождением каждого подростка [2]. К 2000 году цифровая игра стала неотъемлемой частью жизни детей. Дети, родившиеся в 2000 году, уже не знают мира, лишённого сетей, они дышат цифровым миром в отличие от тех, кто родился в 1990-х годах.

В 1987 году исследователи подготовили руководство, которое должно появиться в образовательных играх [3]. Данное руководство состоит из 4 пунктов:

1. Задача создается благодаря четким, фиксированным целям, актуальным для учащегося. Неопределенные последствия создают проблемы, предлагая различные уровни сложности, скрытую информацию и возможности. Отзывы о производительности должны быть частыми и поддерживающими. Наконец, деятельность должна способствовать чувству компетентности вовлеченного лица.
2. Любопытство происходит в двух разных процедурах: сенсорное любопытство и познавательное любопытство. Визуальные и звуковые эффекты, в основном в компьютерных играх, могут усиливать сенсорное любопытство. Когда ученики удивляются парадоксам или незавершенности, это вызывает познавательное любопытство.
3. Контроль переживается как чувство независимости и контроля со стороны студента. Части возможности, выбора и власти субсидируют функцию управления учебным опытом.
4. Фантазия охватывает как чувства, так и мыслительный процесс обучающегося [4]. Фантазии требуют бы не только эмоциональных потребностей ученика, но и содержат соответствующее описание. Наконец, фантазии должны интегральную связь с материалом.

Управление рисками. Цифровые игры предназначены для работы с риском провала. Игроки могут перезапустить сеанс по новой, если терпят неудачу, и снова играть, чтобы перейти к новому уровню. Это было сделано, чтобы побудить игрока рисковать, исследовать и пробовать новые стратегии. В привычной обстановке в аудитории обычно не видно рисков, исследований и неудач.

Решение проблем. Самое распространенное, что наблюдается в игре, – это «вызов». Эти задачи дают игроку опыт решения проблем. Когда один вызов преодолен, игра создает другой вызов, который может побудить игрока думать и думать снова, пытаясь достичь цели.

Постоянное запоминание. Игры вовлекают игрока и заставляют его запоминать и заново запоминать шаги, которые он сделал ранее. Такие действия, как решение кроссвордов или колесо фортуны.

Компетенции, основанные на результатах. В большинстве игр требуется умение побеждать на более высоком уровне или разблокировать другое задание или объект. Поэтому игрок склонен приложить все усилия, чтобы добиться высокой производительности, чтобы получить больше возможностей или же преимуществ в игре.

Командная работа. Когда игрок играет в многопользовательскую игру, ему выгодно играть с другими людьми, имеющими разные навыки. Кроме того, это способствует командной работе, где эти игроки могут объединять или делиться своими индивидуальными навыками на благо команды.

Передача знаний. Когда игрок участвует в игре, он должен знать, как управлять игрой и куда игрок должен идти дальше. В многопользовательских играх, когда кто-то играет со своей командой, основные знания должны быть переданы команде и как они собираются выиграть и на каком конкретном этапе.

Исходя из общего положения и опираясь на совокупность всех ранее вышперечисленных и упомянутых фактов можно сделать вывод, что на сегодняшний день метод образования путём применения цифровых игр имеет огромные шансы на своё существование, хоть и еще не использовался ранее. Данный метод обучения имеет наиболее высокий «коэффициент полезного действия» для обучающихся.

Список литература

1. Пырнова О.А. Интернет как средство обучения / О.А. Пырнова, Р.С. Зарипова / International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology. 2018. № 2. С. 41–44.
2. Зарипова Р.С. Исследование влияния информационных технологий на формирование ценностных ориентаций современных студентов / Р.С. Зарипова, Н.Г. Бикеева / Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). 2018. Т. 9. № 7–2. С. 110–113.
3. Зарипова Р.С. Роль когнитивных технологий в современном образовании / Р.С. Зарипова, А.А. Шакиров / Информационные технологии в строительных, социальных и экономических системах. 2018. № 1-2 (11–12). С. 63–65.
4. Ромашкин В.А. Информационные технологии и их внедрение в процесс обучения / В.А. Ромашкин, А.А. Шакиров, Р.С. Зарипова / Сборник материалов Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Цифровая культура открытых городов». Екатеринбург. 2018. С. 440–443.
5. Галиуллина Э.Р. Тенденции современного образования технических специалистов / Э.Р. Галиуллина, Р.С. Зарипова / Состояние и перспективы развития ИТ-образования: Сборник докладов и научных статей Всероссийской научно-практической конференции. Чебоксары, 2018. С. 304–307.

References

1. Purnova O.A. Internet kak sredstvo obucheniya / O.A. Purnova, R.S. Zaripova / International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology. 2018. № 2, pp. 41–44.
2. Zaripova R.S. Issledovanie vliyaniya informacionnyh tekhnologij na formirovanie cennostnyh orientacij sovremennyh studentov / R.S. Zaripova, N.G. Bikeeva / Sovremennye issledovaniya social'nyh problem (elektronnyj nauchnyj zhurnal). 2018. T. 9. № 7–2, pp. 110–113.
3. Zaripova R.S. Rol' kognitivnyh tekhnologij v sovremennom obrazovanii / R.S. Zaripova, A.A. SHakirov / Informacionnye tekhnologii v

- stroitel'nyh, social'nyh i ekonomicheskikh sistemah. 2018. № 1–2 (11–12), pp. 63–65.
4. Romashkin V.A. Informacionnye tekhnologii i ih vnedrenie v process obucheniya / V.A. Romashkin, A.A. SHakirov, R.S. Zaripova / Sbornik materialov Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii studentov, aspirantov i molodyh uchenykh «Cifrovaya kul'tura otkrytyh gorodov». Ekaterinburg. 2018, pp. 440–443.
 5. Galiullina E.R. Tendencii sovremennogo obrazovaniya tekhnicheskikh specialistov / E.R. Galiullina, R.S. Zaripova / Sostoyanie i perspektivy razvitiya IT-obrazovaniya: Sbornik dokladov i nauchnykh statej Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii. Cheboksary, 2018, pp. 304–307.

СО Д Е Р Ж А Н И Е

МАТЕРИАЛЫ МЕЖДУНАРОДНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

Берман Н.Д.

ЦИФРОВАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ И ЦИФРОВОЕ
НЕФОРМАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ4

Галиуллина Э.Р., Зарипова Р.С.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ИГРЫ
КАК СПОСОБ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ10

Дугин М.А.

ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ В МЕТОДИКЕ ОБУЧЕНИЯ
ОСНОВАМ ВОЕННОЙ СЛУЖБЫ В ШКОЛЕ14

Костионова Д.Ю., Сиголаева Т.Е., Мишина А.В., Метелкина Д.С.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ
САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПРИ ИЗУЧЕНИИ НОВОГО МАТЕРИАЛА В 9 КЛАССЕ
ПО ТЕМЕ: АЗОТНАЯ КИСЛОТА И ЕЕ СВОЙСТВА20

Лаптиева Г.Г., Душина А.В.

ФОРМИРОВАНИЕ ЛИЧНОСТНЫХ УНИВЕРСАЛЬНЫХ
УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ
(НА ПРИМЕРЕ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ).....24

Преображенский А.П., Чопоров О.Н.

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРНЕТ ВЕЩЕЙ В ОБРАЗОВАНИИ31

Пронюшкина Т.Г., Хватов В.А.

ОСОБЕННОСТИ СОЦИАЛЬНОЙ РАБОТЫ
С СЕМЬЯМИ, ОКАЗАВШИМИСЯ В СОЦИАЛЬНО
ОПАСНОМ ПОЛОЖЕНИИ (НА ПРИМЕРЕ ГБУ
«КЦСОН ГОРОДСКОГО ОКРУГА Г. ВЫКСА»)35