

1. <http://echo.punkchords.com/blog/nplus1/1960326-echo/>
2. <http://lebed.com/2019/7546.htm>
3. <https://texnomaniya.ru/antenna-razmerom-s-zemlyu-nachala-fotografirovat-chernuyu-diru-v-centre-mlechnogo-puti>
4. Чандрасекар С. Математическая теория черных дыр: в 2-х томах —М.: Мир, 1986.—276 с.

УДК 378

ГЕЙМИФИКАЦИЯ - ОДИН ИЗ ПУТЕЙ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА УСВОЕНИЯ СТУДЕНТАМИ ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Аверьянова Е.В.

Научный руководитель – доцент Симонова - Лобанок М.П., ст. преп. Рогалева И.Е.

Дисциплину «Основы безопасности жизнедеятельности» в технических и экономических вузах принято считать второстепенной. На наш взгляд, такая постановка вопроса не совсем корректна. Самое дорогое и ценное на Земле – это жизнь. Следовательно, человек должен иметь теоретические знания и практические навыки по сохранению, как своей жизни, так и жизни в окружающей его среде.

Проблемы безопасности стояли перед человеком всегда, т.к. его постоянно подстерегали опасности. Опасности по своей природе вероятностны (случайны), потенциальны (скрыты), перманентны (постоянны, непрерывны) и тотальны (всеобщы, всеобъемлющи). На Земле нет человека, которому не угрожают опасности, Но, зато есть множество людей, которые об этом не подозревают. Одна из особенностей человеческого сознания состоит в том, что оно не придает приоритетного значения информации, которая носит вероятностный характер. Для выработки идеологии безопасности, формирования безопасного мышления и поведения изучаются вопросы безопасности. [1]

Дисциплина «Основы безопасности жизнедеятельности» изучает фундаментальные вопросы безопасности человека, общества, объектов и природной среды, как в чрезвычайных ситуациях, так и в повседневной жизни. Данная дисциплина обеспечивает только общую грамотность в области безопасности и выживания людей в чрезвычайных ситуациях. Человек, освоивший дисциплину « Основы безопасности жизнедеятельности», способен самостоятельно найти способы и приемы, обеспечивающие ему выживание в таких ситуациях.

В традиционной системе преподавания в качестве способа передачи информации используется односторонняя (иногда двухсторонняя) форма коммуникации - преподаватель передает информацию, а студенты в последующем ее воспроизводят (пассивный метод обучения). В этом случае,

основным источником обучения является педагог. Основная функция студента при таком способе обучения – слушать, в то время как педагогические и социологические исследования показывают, что от пассивного участия в процессе обучения очень скоро придется отказаться. Существует определенная закономерность обучения, описанная американскими исследователями Р. Карникау и Ф. Макэлроу: человек помнит 10% прочитанного; 20% – услышанного; 30% – увиденного; 50% – увиденного и услышанного; 80% – того, что говорит сам; 90% – того, до чего дошел в деятельности [3]. Односторонняя коммуникация оправдана лишь в случае недостатка информации и невозможности ее получения другим способом, кроме как из лекции преподавателя. Сегодня, с помощью интернета можно получить любую информацию, которая находится в открытом доступе.

Слабые места традиционного преподавания, в том числе и дисциплины «Основы безопасности жизнедеятельности»: низкий уровень коммуникационных связей, слабые практические навыки, отсутствие мотивации, устаревшая система оценки знаний и др.

Современный подход к преподаванию дисциплины «Основы безопасности жизнедеятельности» должен ориентировать на внесение в процесс преподавания новизны, обусловленной особенностями динамики развития жизни и деятельности, спецификой различных технологий обучения и потребностями личности.

Одним из перспективных путей повышения качества усвоения студентами дисциплины «Основы безопасности жизнедеятельности» является геймификация.

Геймификация (игрофикация) – это процесс использования динамики игр и игрового мышления в неигровых процессах для повышения увлеченности аудитории в решение прикладных задач, приобретению знаний и навыков. Берутся элементы игры и подходы, используемые в конструировании видеоигр, и применяют в процессе обучения [2]. Приемы и принципы, на которых построены игры, могут использоваться не только в играх, но и других сферах, в том числе и при изучении дисциплины «Основы безопасности жизнедеятельности». Хорошо сконструированная игра многогранный инструмент, способный существенно влиять на мотивацию студента.

Молодежь любят играть в компьютерные игры, поэтому усвоение информации или выполнение каких-либо действий в игровой форме, с повышенной эмоциональной вовлечённостью, происходит, гораздо быстрее и качественнее.

Весь процесс получения знаний и практических навыков при использовании геймификации максимально напоминает компьютерную игру, но при этом имеет проекцию на реальность. Здесь всё направленно на создание у игроков эмоционального сопереживания, чувства сопричастности к общему делу и т.д. Используются сценарии в реальном времени, требующие постоянной концентрации внимания на игровом

процессе, игрокам за достижения даются награды, повышаются статусы, вносится элемент соревновательности. Большое внимание уделяется социальному взаимодействию в процессе игры, когда игроки могут общаться между собой для повышения эффективности совместных действий. В общем, весь арсенал средств, накопленных компьютерными играми, теперь доступен для решения задач в реальной жизни. При этом в процессе игры от пользователя постоянно идёт получение обратной связи, что даёт возможность оперативно влиять на пользовательское поведение. Погружение в игровое пространство происходит постепенно, с поэтапным нарастанием сложности функционала и поставленных задач, с учётом роста у пользователей в процессе игры необходимых навыков и компетенций.

Стоит сказать ещё об одном преимуществе геймификации, — это безопасность и малозатратность, что позволяет реализовывать в виртуальной среде процессы, которые невозможно отработать в реальности по ряду причин.

Новые технологии не только меняют нашу жизнь, но и оказывают серьёзное влияние на нас самих. Людям стало привычнее общаться в соцсетях, чем в реальности, играть в компьютерные игры, а не заниматься спортом. Геймификация позволяет сделать следующий шаг — применять виртуальные игровые процессы для решения реальных жизненных проблем. Учитывая, что технический прогресс в ИТ- сфере ускоряется с каждым годом, у геймификации нет альтернатив. За ней будущее.

Литература

1. Дорожко С.В., Ролевич И.В., Пустовит В.Т. Защита населения и объектов в чрезвычайных ситуациях. Радиационная безопасность . Часть 1 Чрезвычайные ситуации и их предупреждение. Пособие .Мн.: Дикта. 2008.
2. Шравани Г. Может ли геймификация спасти образование. [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://w.w.w.forbes.com/sites/realspin/2013/can/gamification>.- Дата доступа : 17.04.2019.
3. Евзикова О. Геймификация: принципы, элементы, применение. [Электронный ресурс].- Режим доступа : <https://ru.ipgenerator.ru/blog/2015/gejmifikaciya>.- Дата доступа: 19.04.2019.