

**УДК 371.38:331.45**

Бойченко М.П., студент 23-ПБ-ТБ1

Лазаренко М.Е., студент 23-ПБ-ТБ1

Мемишов О.Р., студент 23-ПБ-ТБ1

Левчук А.А., доцент, к.т.н.

Александрова А.В., доцент, к.т.н.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Кубанский государственный технологический  
университет»

Boychenko M.P., student 23-PB-TB1

Lazarenko M.E., student 23-PB-TB1

Memishov O.R., student 23-PB-TB1

Levchuk A.A., Associate Professor, Candidate of Technical Sciences

Alexandrova A.V., Associate Professor, Candidate of Technical Sciences

Federal State Budgetary

Kuban State Technological University

## **ПОДГОТОВКА ОБУЧАЮЩИХСЯ В ОБЛАСТИ ТЕХНОСФЕРНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ С ПРИМЕНЕНИЕМ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ**

## **PREPARATION OF STUDENTS IN THE FIELD OF TECHNOSPHERE SAFETY USING METHODS GAMIFICATION**

Культура безопасности является базовым элементом обеспечения безопасности на производстве. Несмотря на наличие обязательных требований к обучению, на многих предприятиях сохраняется проблема формального подхода к вопросам безопасности, профилактики профессиональных заболеваний, производственного травматизма, инцидентов и аварий. Это приводит к снижению уровня вовлеченности специалистов, недостаточной закреплённости знаний и, как следствие, повышению риска реализации негативных событий.

В современных условиях особую ценность приобретают инновационные подходы к обучению, которые позволяют сочетать усвоение теоретических знаний с их практическим применением. Геймификация является одним из наиболее эффективных инструментов, так как она создает интерактивную среду, стимулирует внимание и мышление, способствует закреплению информации и развитию навыков принятия решений в условиях риска [1].

Цель исследования заключается в изучении возможности применения элементов геймификации для формирования и развития профессиональных компетенций обучающихся, а также специалистов в области техносферной безопасности.

Как показывает анализ научно-технической информации применение элементов геймификации позволяет повысить интерес специалистов к вопросам техносферной безопасности, превратить процесс обучения в динамичный и продуктивный, а также сформировать культуру безопасности как ключевую ценность профессиональной деятельности [2, 3]. Применение настольных игр в обучении как практико-ориентированный инструмент даёт возможность соединить обучение и профессиональное развитие, обеспечивая устойчивый результат в сфере производственной безопасности.

Использование игрового инструмента позволит развивать, популяризировать тему культуры безопасности на производстве и стимулировать вовлечение в процесс обучения.

Применение геймификации в обучении направленно на достижение целей с учетом особенностей различных ключевых групп (рисунок 1).

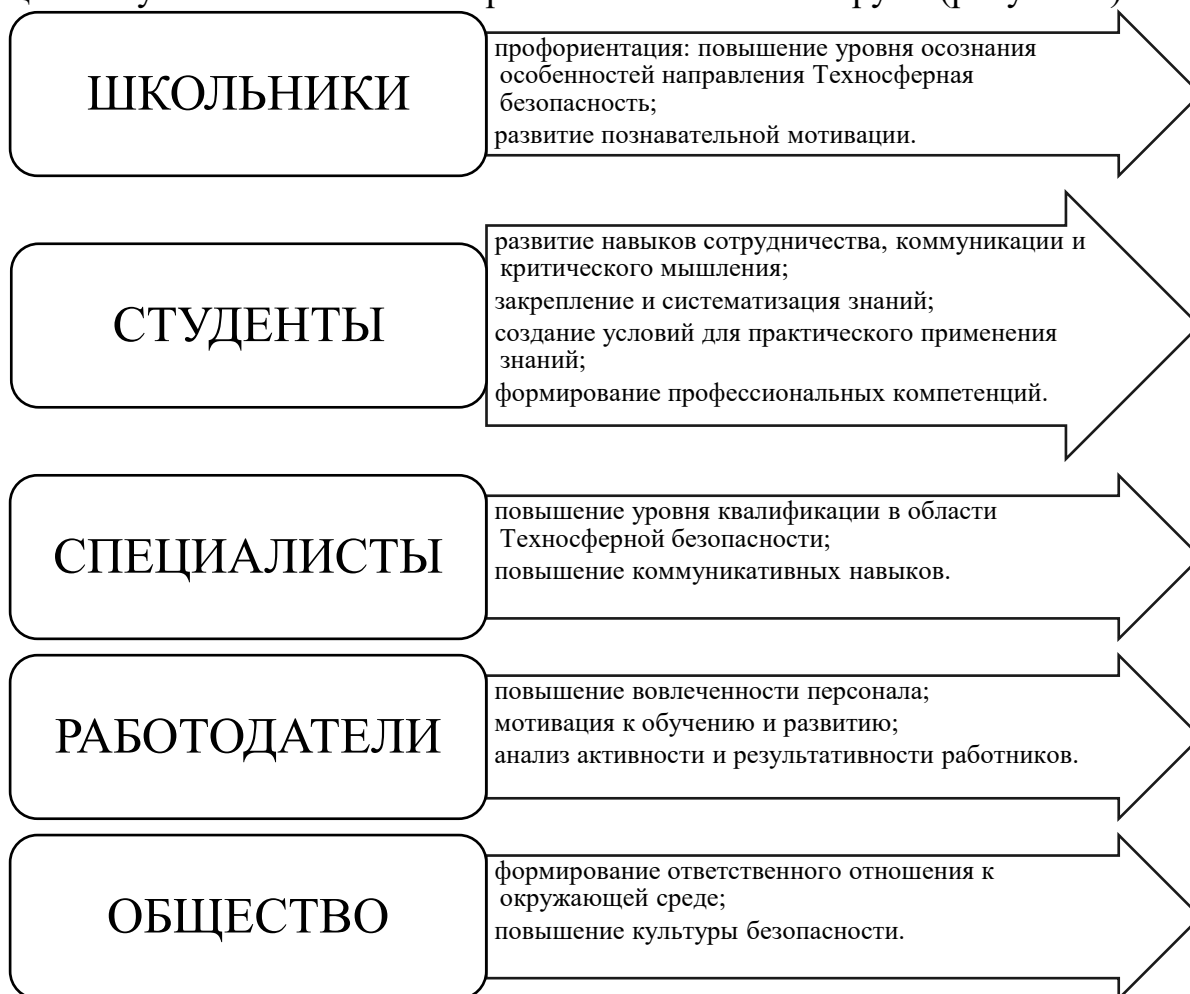


Рисунок 1 – Цели применения геймификации для ключевых групп

Возможность использования элементов геймификации в образовательном процессе и профориентационных мероприятиях, направленных на повышение культуры безопасности позволит:

- повысить уровень осознания особенностей направления «Техносферная безопасность» у школьников;
- модифицировать процесс обучения обучающихся, повышения квалификации специалистов;
- развить профессиональные знания, умения и навыки студентов и специалистов в области техносферной безопасности, заложенные на предыдущих этапах подготовки;
- получить новые знания в профессиональной области, а также сформировать мотивацию к соблюдению правил охраны труда и экологически ответственного поведения в ненавязчивой и игровой форме;
- повысить аналитическое и критическое мышление, улучшить навыки принятия решений на производстве, что способствует повышению культуры безопасности;
- оперативно получать информацию о текущем уровне компетентности сотрудников в области охраны труда, промышленной и экологической безопасности;
- объединять специалистов и работодателей в вопросах повышения культуры безопасности;
- повысить результативность инновационных методов профессионального обучения и интеграции игровых технологий в сферу техносферной безопасности.

### Список литературы

1. Титков И.В., Логинова И.О. Образовательные возможности геймификации в современном высшем образовании // СибСкрипт. – 2024. – т. 26. № 5. С. 844-856. URL: <https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-5-844-856>
2. Тернер Е. Ю. Формирование устойчивого поведения молодежи в области экологии методом геймификации в обучении / Е. Ю. Тернер, Т. Н. Никитина // Современные проблемы науки и образования. – 2022. – № 6-1. – С. 47. – DOI 10.17513/spno.32258.
3. Гончарук, Т. Н. Внедрение геймификации в обучение вопросам охраны труда работников строительной отрасли / Т. Н. Гончарук // Международный научно-исследовательский журнал. – 2023. – № 12(138). – DOI 10.23670/IRJ.2023.138.51.

### References

1. Titkov I.V., Loginova I.O. Educational opportunities of gamification in modern higher education // SibScript. – 2024. – vol. 26. № 5. S. 844-856. URL: <https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-5-844-856>

2. Turner E. Yu. Formation of sustainable behavior of young people in the field of ecology using the method of gamification in education / E. Yu. Turner, T. N. Nikitina // Modern problems of science and education. – 2022. – № 6-1. – S. 47. – DOI 10.17513/spno.32258.

3. Goncharuk, T. N. Introduction of gamification in training on labor protection issues for workers in the construction industry / T. N. Goncharuk // International scientific research journal. – 2023. – № 12(138). – DOI 10.23670/IRJ.2023.138.51.