

УДК 331.45

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОХРАНЫ ТРУДА ДЛЯ СТУДЕНТОВ

Морзаков М.В., студент гр. ГБб-221, IV курса
Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева
г. Кемерово

Геймификация охраны труда — это современный метод, который объединяет образовательные и игровые элементы для повышения интереса студентов к изучению техники безопасности. Данный подход позволит перевести традиционное преподавание охраны труда в увлекательный и интерактивный процесс, способствующий лучшему усвоению материала и повышению мотивации учащихся. Хорошо разработанная программа может значительно улучшить уровень знаний студентов и подготовить их к реальным условиям на предприятиях, с которыми они могут столкнуться.

Под геймификацией понимается использование игровых механизмов в неигровых контекстах, чтобы сделать обучение более привлекательным и эффективным. В области охраны труда это может включать в себя различные элементы, такие как баллы, уровни, достижения и другие игровые аспекты. Исследования показывают, что такие методы улучшают мотивацию и вовлеченность студентов. Они становятся более активными участниками учебного процесса, что способствует лучшему усвоению материала[1].

Данная программа также включает в себя не только игру, но и применение полученных знаний на практике. Студенты могут участвовать в симуляциях, ролевых играх и других мероприятиях, которые помогают им научиться правильно реагировать в ситуациях, связанных с рисками. Это может помочь не только их собственному здоровью и безопасности, но и для здоровья и безопасности окружающих[2].

Целью исследования является выявление отношений к геймификации у студентов, а также внедрение устойчивых навыков безопасного поведения и ответственное отношение к охране труда, используя игровые механики для высокого уровня вовлеченности

Задачи исследования:

1. Выбор формата геймификации по охране труда;
2. Проведение опроса и тестирования среди студентов;
3. Обработка и анализ полученных результатов.

Участниками данного исследования являются студенты КузГТУ в возрасте от 21 до 26 лет.

В опросе приняли участие 14 человек. Тестирование проводилось в электронном формате, что позволило автоматизировать обработку первичных данных.

Платформой, которая была выбрана для геймификации студентов, является игровая образовательная платформа «Три смены».

Уже после выполнения некоторых сессий на этой платформе из числа учащихся был проведен опрос, который показал, какой способ изучения охраны труда более притягивает учащихся.

Итоги данного опроса презентованы далее.

Таблица 1.

Результаты опроса среди студентов

Метод обучения охране труда	Количество опрошенных (%)
Классический способ	7
Способ геймификации	93

С целью понять, успешна ли геймификация в охране труда стоит прибегнуть к психологии. Один из основных аспектов является мотивирование. Предоставление баллов, достижений, а также иных наград стимулирует внутреннюю мотивацию у учащихся. Подобная программа формирует ощущение настоящих целей и успехов, что, в свою очередь, побуждает учащихся продолжать выполнять учебную деятельность и развиваться в этой сфере.

Специалисты по психологии также подмечают, что геймификация способна создать более доверительную и прямую атмосферу в группе. Учащиеся менее опасаются совершать ошибки, так как игра дает возможность им проводить эксперименты и учиться на собственных ошибках. Это целесообразно применять в области охраны труда, где неправильные действия могут иметь серьезные последствия. Данная программа способна дать возможность обучающимся быть более уверенными и готовым к реальным условиям на различных предприятиях[3].

Применение мобильных приложений, веб-платформ, а также виртуальной реальности позволяет сделать процесс обучения доступным и интересным. К примеру, с помощью мобильных приложений у учащихся есть возможность проходить тесты, принимать участие в конкурсах и получать ответ на любой вопрос в области охраны труда.

Одним из примеров применения технологий с целью геймификации охраны труда является приложение, где учащиеся могут проходить разнообразные обучающие модули в форме игры. Каждый модуль содержит в себе видеоуроки, интерактивные задания и тесты, которые могут помочь закрепить приобретенные знания. Учащиеся могут сравнивать свои достижения с друзьями, одноклассниками и наблюдать за своими результатами, что также побуждает их продолжать заниматься и развиваться дальше.

Другой пример - применение VR-тренажеров с целью обучения правильного реагирования на аварии. Учащиеся проходят через симуляции, которые дают возможность им увидеть последствия неправильных действий и понять, как важно следовать инструкциям по безопасности и охране труда в целом. С такой формой обучения существенно вырастет уровень вовлеченности у учащихся, а также улучшится усвоение и запоминание информации[4].

Несмотря на преимущества, введение геймификации в охрану труда также сталкивается с рядом некоторых осложнений. Одна из этих сложностей является значительная стоимость оборудования и программного обеспечения. Не у всех учебных заведений есть возможность приобрести себе дорогостоящее оборудование для виртуальной реальности или разработать качественные приложения. По этой причине, необходимо искать альтернативные и более доступные решения, которые будут эффективно внедрять игровые элементы в обучение для будущих специалистов.

Еще одной проблемой является недопонимание положительных сторон геймификации со стороны преподавателей. Большинству преподавателей может оказаться трудно приспособиться к новым способам обучения, в особенности, если они свыклись с классическим способом. Следует оговаривать новые способы обучения с преподавателями, чтобы педагогический коллектив непосредственно осознавал практичность данной программы, а также имел возможность продуктивно применять его совместно со студентами.

С целью решения проблем следует проводить тренинги, а также семинары для преподавателей, где они смогут ознакомиться с основами геймификации и передачей знаний через игровые элементы. Проведение пилотных проектов на одном или нескольких курсах способно показать результативность подобных способов и убедить в их потребности.

Кроме того, необходимо привлекать инвестиции, а также формировать партнерства с научно-техническими компаниями. Данные действия помогут уменьшить затраты, а также повысит качество образовательных программ. Сотрудничество с подобными компаниями способно помочь во внедрении геймификации, что сформирует наиболее реальную взаимосвязь между обучением и рабочими процессами.

Геймификация охраны труда предполагает собой перспективный, а также современный подход к обучению студентов. Совокупность игровых элементов с серьезными вопросами безопасности даст возможность увеличить вовлеченность у учащихся, а также улучшит усвоение и запоминание знаний. Использование технологий, таких как мобильные приложения или виртуальная реальность, способно дополнительно повысить положительный эффект от внедрения игровых механик в процесс обучения[5].

Несмотря на существующие проблемы, внедрение геймификации способно стать новым способом обучения, а также сформировать новое поколение специалистов, хорошо подготовленных к безопасной работе и способных действовать в нестандартных ситуациях. Понимание и адаптация этого подхода к специфике учебного процесса является важным аспектом к обучению безопасности и успешности будущих специалистов.

Список литературы

1. Елена Козинец Геймификация в обучении по охране труда: задачи, принципы и практическое применение / Елена Козинец [Электронный ресурс]

// ot-media: [сайт]. — URL: <https://www.ot-media.ru/pro/geymifikaciya-v-obuchanii-po-okhrane-truda-zadachi-principy-i-prakticheskoe-primenenie> (дата обращения: 13.03.2026).

2. Елена Козинец Геймификация в охране труда / Елена Козинец [Электронный ресурс] // EcoStandard.journal: [сайт]. — URL: <https://journal.ecostandard.ru/ot/opinion/geymifikatsiya-v-okhrane-truda-spetsproekt-ecostandard-journal> (дата обращения: 13.03.2026).

3. Геймификация обучения охране труда / [Электронный ресурс] // lab-media: [сайт]. — URL: <https://labmedia.kz/tpost/lnz26fu8h1-geimifikatsiya-obucheniya-okhrane-truda> (дата обращения: 13.03.2026).

4. Вера Коншина Геймификация как метод обучения по охране труда / Вера Коншина [Электронный ресурс] // hsedays: [сайт]. — URL: <https://hsedays.ru/922-gejmifikacija-kak-metod-obucheniya-po-okhrane-truda.html> (дата обращения: 13.03.2026).

5. Геймификация в охране труда: как и зачем «играть с опасностью» / [Электронный ресурс] // media.provodnik: [сайт]. — URL: <https://media.provodnik.ru/tehnologii-i-trendy/gejmifikacziya-v-okhrane-truda-kak-i-zachem-igrat-s-opasnostyu> (дата обращения: 13.03.2026).

Информация об авторах:

Морзаков Максим Викторович, студент гр. ГБб-221, Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева, 650000, г. Кемерово, ул. Весенняя, д. 28, m.morzakov.v@yandex.ru