

Рубан Ю.А.

Санкт-Петербургский военный ордена Жукова институт войск национальной гвардии
Российской Федерации, г. Санкт-Петербург, Россия
E-mail: ruban_ya@mail.ru

ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ ПЕДАГОГИКИ ВОЕННЫХ ИНСТИТУТОВ

Все более очевидной становится необходимость изменения методов преподавания «Военной педагогики». Используемые методы обучения уже несозвучны изменяющейся обстановке в войсках, предъявляющей запрос на активную педагогическую деятельность будущих офицеров. Вопросы использования дидактических игр в военных институтах приобретают особенное значение в ходе педагогической подготовки курсантов военных институтов войск национальной гвардии Российской Федерации¹.

В ходе исследования мною теоретически изучались адаптированные подходы к использованию дидактических игр из других отраслей педагогики в отрасль военной педагогики. Установлено, что реализация игрового метода в процессе педагогической подготовки курсантов требует соблюдения принципиальных условий: определения цели использования, алгоритма реализации, имитации профессиональной деятельности. Игровой метод дает возможность сформировать способность к самостоятельному принятию решений курсантами, повышению самооценки, а так же профессиональной мотивации.

Применения дидактических игр в предметной области военной педагогики позволяет обнаружить комплекс как положительных, так и отрицательных эффектов от использования игрового метода. Правильному пониманию базовой структуры каждого дидактического метода в области военной педагогики способствует знание его особенностей. Это дает возможность определить базовые условия их использования в процессе обучения курсантов и их место в педагогической системе военной образовательной организации высшего образования.

Ключевые слова: дидактическая игра, военная педагогика, педагогическая подготовка курсантов, военный институт, дидактика, дидактическая технология.

Для цитирования: Рубан Ю.А. Применение дидактических игр в предметной области педагогики военных институтов / Ю.А. Рубан // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2020. – №2(225). – С. 61–67.

Ruban Yu. A.

Saint Petersburg military order of Zhukov Institute of the national guard of the Russian Federation,
Saint Petersburg, Russia.
E-mail: ruban_ya@mail.ru

APPLICATION OF DIDACTIC GAMES IN THE SUBJECT FIELD OF MILITARY INSTITUTIONS PEDAGOGY

More and more obvious is the need to change the teaching methods of Military Pedagogy. The training methods used are already inconsistent with the changing situation in the troops, making a request for the active pedagogical activity of future officers. The use of didactic games in military institutes is of particular importance during the pedagogical training of cadets of military institutes of the national guard forces of the Russian Federation.

In the course of my research, I theoretically studied adapted approaches to the use of didactic games from other branches of pedagogy to the branch of military pedagogy. It has been established that the implementation of the game method in the process of pedagogical training of cadets requires the observance of fundamental conditions: determining the purpose of use, implementation algorithm, imitation of professional activity. The game method makes it possible to build the ability for independent decision-making by cadets, increase self-esteem, as well as professional motivation.

The use of didactic games in the subject area of military pedagogy makes it possible to detect a complex of both positive and negative effects from the use of the game method. A proper understanding of the basic structure of each didactic method in the field of military pedagogy is facilitated by knowledge of its features. This makes it possible to determine the basic conditions for their use in the process of training cadets and their place in the pedagogical system of the military educational organization of higher education.

Keywords: didactic game, military pedagogy, pedagogical training of cadets, military institute, didactics, didactic technology.

For citation: Ruban Yu. A. Application of didactic games in the subject field of military institutions pedagogy. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2020, no. 2(225), pp. 61–67.

¹ Далее ВНИГ РФ, Росгвардия.

Повышение эффективности образовательной деятельности в военных образовательных организациях высшего образования требует реализации целого комплекса направлений. В современных условиях одним из таких направлений особо выделяется педагогическая подготовка курсантов, роль которой определяется способностью курсантов на практике демонстрировать педагогическую компетентность в работе с личным составом. Ряд нормативных документов подтверждает особый практический смысл педагогической подготовки курсантов, т.к. она выступает важным компонентом морально-психологического обеспечения войск национальной гвардии РФ². Данный вид подготовки определяет систему целей профессионального обучения, отражающих качественные характеристики будущих офицеров Росгвардии. Одной из таких целей профессиональной подготовки курсантов является активное включение в профессиональную деятельность и умение применять полученные знания в предстоящей практической деятельности.

Однако практика показывает, что многие выпускники не всегда в полной мере обладают необходимым уровнем компетентности для реализации педагогической деятельности в войсках. Данная тенденция требует пересмотра сложившейся теории и практики организации учебного процесса.

Так, ученый, представляющий военный университет Министерства Обороны РФ А.А. Жилиев в своем исследовании обосновывает, что наиболее перспективным путем развития личности курсантов и формирования необходимых компетенций является внедрение системы развивающего обучения, использования активных методов в ходе обучения, определяющих отличие от традиционных занятий [4, с. 139–152].

Устоявшийся традиционный подход к организации обучения в военных институтах имеет ряд противоречий, определяющих недостаточную компетентность выпускников, а именно: во-первых, между существующими средствами обучения и их эффективностью при подготовке будущих офицеров; во-вторых, между возрас-

тающей потребностью войск в подготовке кадров практической направленности в организации работы с подчиненным личным составом и преобладанием теоретической подготовки курсантов. Важным элементом организации учебного процесса выступает система форм, методов, приемов и средств обучения, использование которых позволяет стимулировать и развивать образовательные интересы и потребности курсантов. Для преодоления сложившихся противоречий необходимо вести поиск инновационных дидактических технологий военно-педагогической подготовки курсантов. Обращение к научной литературе позволяет отметить значительный дидактический и развивающий потенциал дидактических игр в учебном процессе. Требуется своего рода адаптация данного опыта для преподавания предметной области педагогики в институтах Росгвардии.

Целью предлагаемой статьи является анализ особенностей применения дидактических игр в процессе изучения дисциплины «Военная педагогика» курсантами военных институтов Росгвардии.

Методика. Анализ и обобщение результатов применения дидактических игр в обучении курсантов дисциплине «Военная педагогика» требовал обращения к научной литературе по заявленной проблеме.

Отдельные источники дают представления об особенностях организации дидактических игр на различных уровнях образования, их роли в дидактическом процессе, влияния результатов их использования на развитие обучающихся. Также был осуществлен анализ научных статей, в которых учеными обращается внимание на особенности применения игрового метода в организациях высшего образования, и делается попытка описать перспективы и новые возможности использования дидактической игры.

Отдельно был осуществлен анализ современных научных статей, монографий и диссертаций, раскрывающих особенности применения дидактических игр в системе высшего военного образования в целом, и для задач педагогической подготовки курсантов войск национальной гвардии в частности.

² Указ Президента Российской Федерации от 30 сентября 2016 г. №510 «О Федеральной службе войск национальной гвардии Российской Федерации», приказ Федеральной службы войск национальной гвардии РФ от 5 декабря 2018 г. №625 дсп «Об утверждении Временного наставления по организации морально-психологического обеспечения войск национальной гвардии Российской Федерации».

Обобщение и систематизация результатов научных исследований позволили определить особенности применения данного метода при преподавании дисциплины «Военная педагогика» в институтах Росгвардии.

Основное изложение материала. Анализ мнений исследователей позволяет обозначить особенности использования дидактических игр для задач педагогической подготовки курсантов ВНГ РФ на современном этапе.

Дидактические игры – это разновидность игр, которые используются для обучения и воспитания, а их целью является решение непосредственно задач обучения. Наряду с обучающей функцией в дидактической игре реализуется задача воспитания и всестороннего развития личности обучающегося.

В зарубежной литературе достаточно полно осознается роль игровых методов в системе высшего образования. Так, Reem S.Al-T., Lamya F.D., Lamiaa F.I. подчеркивают, что в качестве ключевой задачи геймификации выступает повышение вовлеченности участников с сохранением доверия к данному процессу [16]. То есть участие в игровом обучении не должно осознаваться, а игра моделирует желаемое поведение.

Так же отмечается, что геймификация образовательной среды повышает уровень мотивации обучающихся, посещаемость ими учебных занятий и результативность учебной деятельности [14].

В монографии Karl Kapp «The Gamification of Learning and Instruction» достаточно полно исследованы вопросы геймификации обучения и воспитания профессионалов. Исследователь обозначает два основных направления использования игрового обучения: структурное и содержательное. В первом предполагается частичное использование игр, а следующее предполагает полный отказ от традиционных методов обучения [15].

В педагогической литературе приводятся различные классификации дидактических игр. Одну из таких классификаций предлагает Я.Ю. Ярецкая для решения задач дошкольной педагогики [13]. Попытка их адаптации к образовательному процессу в военных институтах при изучении дисциплины «Военная педагогика» позволила по-новому посмотреть на

содержание учебных целей в педагогической подготовке курсантов (См. Табл. 1).

Для использования преподавателем дидактической игры в ходе проведения занятия необходимо тщательное изучение теоретического материала учебного плана и выделение тех элементов, которые пригодятся обучаемым в практической деятельности в учебные блоки. При создании игры важно проводить параллели с реально существующим положением дел в войсках, а не идеализировать варианты решения учебных задач.

Теоретический анализ литературы показывает, что единого мнения относительно технологии использования дидактической игры среди ученых и педагогов, занимающихся проблемой их внедрения в учебный процесс организаций высшего образования, не существует. Следует признать, что наиболее полно этапы процедуры применения дидактической игры в учебном процессе наиболее полно раскрыты в монографии Д.В. Чернилевского [11]. Адаптация опыта исследователей позволила сформулировать алгоритм использования дидактической игры следующим образом (См. Табл. 2.).

Возможность самостоятельно выбирать варианты решения игровых задач, находить оптимальные способы, выражать и обосновывать свое мнение, пользоваться своими знаниями и опытом – важнейшие факторы повышения мотивации к учебному процессу, развития профессионального и творческого мышления будущих офицеров.

В своем исследовании ученый представляющий военный ордена Жукова институт войск национальной гвардии РФ Э.Х. Карсанов подчеркивает важность осознания курсантом личной значимости военно-профессиональной подготовки в процессе обучения посредством применения методов активизация познавательной деятельности, и обосновывает положение о важности демонстрации значимости содержания обучения [7, с. 36 – 41]. По нашему мнению именно применение дидактической игры в процессе изучения дисциплины «Военная педагогика» позволит нам повысить мотивацию будущих офицеров.

Для определения особенностей использования дидактических игр так же важна точка зрения А.П. Шарухина и Т.Г. Шарухиной, которые

Таблица 1 – Учебные блоки и содержание учебных целей дидактических игр

Учебные блоки дидактических игр		Содержание учебной цели
Коммуникативное поведение педагога		В основе данных игр лежит непосредственно коммуникация между обучающимися. Здесь происходит активизация эмоциональных и мыслительных процессов курсантов, развивается умение слушать и уважать мнение оппонента, сосредотачивать внимание на содержании его выступления, умение правильно задавать вопросы и конкретно отвечать на них, высказывать свое мнение по теме.
Педагогический замысел		Усиление внимания и наблюдательности курсантов в конкретных учебных ситуациях из войсковой практики. Рассмотрение вариантов педагогических решений и последствий их применения. Перед курсантами ставится задача, создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия, рассматриваются идеи, порядок и варианты решения задач в группах или индивидуально. В ходе игровой деятельности активизируется мыслительная деятельность обучающихся, они осмысливают результаты решения задач как свои, так и коллег, учатся слушать друг друга и использовать опыт друг друга.
Педагогическая практика	Воспитание подчиненного личного состава	В основе игры заложена проверка полученных курсантами педагогических знаний и находчивости в их применении. Здесь развивается способность к анализу и синтезу информации, умение рассуждать, делать самостоятельные выводы и отстаивать собственное мнение, решать поставленные преподавателем педагогические задачи с использованием поэтапного формирования решения и пояснения его способов и т. д. Рассмотрение педагогических ситуаций из войсковой практики, использование изученных методов обучения и воспитания личного состава подразделений как деятельности будущих офицеров.
	Обучение подчиненного личного состава	
Отработка служебных документов по решению педагогических задач		В основе игры лежат учебные цели игры – педагогическая практика, но по содержанию задач они проще и короче по продолжительности. Игровая задача в них сводится к выполнению более конкретных задач (отработать документ, составить план, разработать рекомендации и т.п.).

Таблица 2 – Алгоритм использования дидактической игры

Этап	Содержание процедуры
Организация	
Подготовка к проведению игры	Изучение учебного плана, анализ тематики смежных дисциплин с целью закрепления полученных знаний в комплексе и повышения эффективности закрепления навыка практической деятельности курсантов. Выбор необходимой ситуации, разработка сценария, плана, целей, задач и содержания игры, выбор игровых технологий для усиления эффекта и оптимизации методики проведения. Подготовка необходимой материально-технической базы для проведения игры.
Вводная часть	Проведения вводного инструктажа для обучающихся, доведение учебных целей, задач, регламента проведения игры, условий и правил. Консультирование по возникающим вопросам.
Проведение	
Дидактическая игра	Контроль за ходом игры, внесение необходимых уточнений, при необходимости добавление «новых вводных». Анализ практического применения игры для дальнейшей модификации. Завершение игры.
Анализ результатов	
Анализ результатов.	Оценка и самооценка работы курсантов, общая и частная оценка обучающихся преподавателем, выводы и рекомендации.

описывают возможности применения различных форм и методов обучения военнослужащих [12, с. 41 – 47]. Исследователи справедливо подчеркивают, что любой метод занимает промежуточный статус между целями и результатами, унифицируя в себе содержание и деятельность. Именно поэтому важно учитывать базовую структуру метода обучения, правильное понимание которой позволит эффективно применять дидактические игры в обучении.

В процессе изучения дисциплины «Инженерное обеспечение служебно-боевой деятельности» войск Росгвардии А.В. Курилов предлагает дидактическую модель, функционирование которой обеспечивается посредством использования активных методов обучения и технологий «искусственного интеллекта», что позволяет формировать необходимые компетенции у курсантов [8, с. 176 – 180].

С.В. Титова и К.В. Чикризова признают, что относящиеся к системе методов развивающего обучения дидактические игры находят широкое применение в системе высшего военного образования, и в традиционной системе дисциплин, и в специализированных курсах [10, с. 135 – 138]. Главным условием использования дидактических игр исследователи называют принцип креативности и преодоление стереотипов мышления.

Педагогические условия эффективного использования дидактических игр в учебном процессе институтов ВНГ РФ обозначает С.И. Орлов [9, с. 6 – 9]. К ним исследователь относит следующие: 1) использование информационных технологий; 2) использование комплекса автоматизированных расчетных систем; 3) моделирование различных ситуаций и сценариев.

В.А. Бородин посредством интерактивных методов и дидактических игр предлагает решать проблему морально-психологического обеспечения личного состава сухопутных войск. По мнению автора диссертации, именно конвергенция военной, педагогической, морально-психологической составляющей реализуется в дидактических играх Орлов [1].

Большое практическое значение имеет применение имитационных игр для подготовки курсантов в институтах системы МВД. Обращая на это внимание, О.В. Красилов, С.В. Мананников и В.А. Разницын, предлагают собственную ме-

тодику имитации практической деятельности курсантов. Авторами обоснованы методические требования и педагогические условия для ее реализации [5, с. 308 – 312]. Ими определен алгоритм имитационной игры. Умозаключение авторов позволяют шире смотреть на роль имитационных игр, использовать их для аттестации и подбора кадров системы МВД.

С необходимостью практической подготовки кадров для службы в МЧС связывает применение игрового метода В.В. Булгаков, А.А. Лазарев и Е.П. Коноваленко. Авторский коллектив отмечает некоторый кризис традиционной системы подготовки кадров. Для преодоления этой проблемы исследователи предлагают собственную методику игрового обучения курсантов, результативность которой учитывалась в ходе систематического мониторинга результатов подготовки обучающихся [2, с. 183 – 207].

Научный интерес представляет предложенная А.А. Кузьминым методология дидактической игры. В качестве ее главной особенности ученый выделяет четко сформулированную цель обучения [6, с. 81 – 85]. Основу модели такой игры, по мнению ученого, должна составлять модель, основанная на игровом и имитационном элементах. Реализация подобных игр требует методического и технологического обеспечения. Главное достоинство такого метода – формирование новых профессиональных компетенций у курсантов.

А.Ю. Гайдунко подчеркивает, что при применении дидактических игр увеличивается объем дидактического материала, обработка которого требует временных затрат обучающихся, соответственно, эффективность применения подобных методов неоднозначна [3, с. 134 – 143].

В контексте обучения курсантов педагогике научный интерес представляют способы интеграции дидактических игр в учебный процесс, предложенные С.В. Титовой и К.В. Чикризовой [10, с. 139 – 152]. Для этого исследователями была обоснована система дидактических принципов и средств их реализации.

Необходимо отметить, что именно благодаря использованию игрового компонента в обучении курсанты будут иметь возможность практически применять полученные теоре-

тические знания. Применение дидактической игры позволит курсантам самостоятельно принять и отменить решение, не решившее задачу, определить его преимущества и недостатки с ранее апробованным. Так же имеется возможность обыграть ситуацию с позиции разных ролей, оценить ее комплексно и выбрать наиболее эффективный способ решения. Дидактические игры развивают и закрепляют у курсантов навык самостоятельного принятия решения, умение комплексно оценивать сложившуюся ситуацию и подбирать наиболее оптимальный вариант ее решение, качественно в будущем организовывать работу с подчиненными, и профессионально мыслить в постоянно изменяющейся ситуации.

Дисциплина «Военная педагогика» имеет непосредственно практическую направленность. Применение дидактической игр в процессе ее изучения позволит обучить будущих офицеров качественно и эффективно организовывать работу по таким важнейшим направлениям деятельности как:

- предупреждению небоевых потерь в войсках;
- принятию управленческих решений в стрессовых условиях, при наличии неполной, недостоверной или провокационной информации;
- выработке и оценке эффективности принимаемых решений, необходимых для успешного выполнения служебно-боевых задач;

– эффективной организации работы по всем направлениям морально-психологической подготовки;

– выработке групповых решений для выполнения служебно-боевых задач.

Выводы. Таким образом, анализ различных теоретических и практических подходов к использованию дидактических игр в учебном процессе позволил обосновывать актуальность их использования при изучении дисциплины «Военная педагогика» институтов Росгвардии.

Были обоснованы и адаптированы теоретические подходы к определению видов и содержания учебных целей дидактических игр, технологии их реализации в учебном процессе.

Анализ исследований, проведенных в образовательной среде военных институтов ВНГ РФ, показывает, что эффективному использованию дидактических игр способствует использование информационных технологий, что позволяет проявить творческие и независимое мышление. Использование игрового метода дает возможность сформировать способность к самостоятельному принятию решений курсантами, повышению самооценки, а так же профессиональной мотивации.

Исследования в области военной педагогики позволили установить, что пониманию особенностей использования каждого дидактического метода во многом способствует правильное понимание его базовой структуры.

15.01.2020

Список литературы:

1. Бородин, В.А. Подготовка курсантов военных вузов к морально-психологическому обеспечению личного состава подразделений Сухопутных войск: Автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.08 / В.А. Бородин. – М., 2017. – 24 с.
2. Игровой метод практической подготовки офицеров государственной противопожарной службы / В.В. Булгаков [и др.] // Образование и наука. – 2019. – №4. – С. 183–207.
3. Гайдунко, Ю.А. Возможности и «проблемные зоны» применения интерактивных методов обучения в процессе подготовки специалистов в высших учебных заведениях / Ю.А. Гайдунко // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2019. – №1. – С. 134–143.
4. Жилиев, А.А. Психологические особенности подготовки и проведения семинарских и практических занятий / А.А. Жилиев // Инновации в образовании. – 2004. – №3. – С. 139–152.
5. Красилов, О.В. Совершенствование профессиональной подготовки курсантов образовательных организаций МВД России с применением имитационных игр / О.В. Красилов, С.В. Мананников, В.А. Разницын // Вестник экономической безопасности. – 2018. – №4. – С. 308–312.
6. Кузьмин, А.А. Методология учебно-деловой игры в формировании деловой культуры и профессиональной компетентности обучающихся в пожарно-технических вузах / А.А. Кузьмин, А.А. Пермяков // Пожарная безопасность: проблемы и перспективы. – 2014. – №5. – С. 81–85.
7. Карсанов, Э.Х. Повышение уровня мотивации курсантов к военно-профессиональной подготовке / Э.Х. Карсанов // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. – 2010. – №4. – С. 36–41.
8. Курилов, А.В. Инновационные подходы к обучению курсантов вузов войск национальной гвардии Российской Федерации / А.В. Курилов // Человек и образование. – 2016. – №3. – С. 176–180.

9. Орлов, С.И. Педагогические условия эффективного использования игровых методов и форм в обучении курсантов военных вузов / С.И. Орлов // Транспортное дело России. – 2012. – №2. – С. 6–9.
10. Титова, С.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С.В. Титова, К.В. Чикризова // Педагогика и психология образования. – 2019. – №1. – С. 135–152.
11. Чернилевский, Д.В. Инновационные технологии и дидактические средства современного профессионального образования: монография / Д.В. Чернилевский, В.Б. Моисеев. – Пенза: Изд-во пензенского технол. института, 2002. – 145 с.
12. Шарухин, А.П. Новые подходы к классификации методов обучения курсантов образовательных организаций войск национальной гвардии Российской Федерации / А.П. Шарухин, Т.Г. Шарухина // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. – 2016. – №4. – С. 41–47.
13. Ярецкая, А.Ю. Развивающая игра как средство интеллектуального воспитания старших дошкольников: Автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.01 / А.Ю. Ярецкая. – Воронеж, 2016. – 25 с.
14. Denny, P. The effect of virtual achievements on student engagement / P. Denny // CHI'13. Changing perspectives: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2013. – Pp. 763–772.
15. Kapp, K. The Gamification of Learning and Instruction / K. Kapp. – San-Francisco: John Wiley & Sons, 2012. – P. 302.
16. Reem, S.Al-T. Increasing Students Engagement / S.Al-T. Reem, F.D. Lamya, F.I. Lamiaa // Data Structure Course Using Gamification. – 2018. – Vol. 8. – No. 4. – Pp. 193–211.

References:

1. Borodin V.A. Training of cadets of military universities for moral and psychological support of personnel of Land forces units. *Extended abstract of candidate's thesis*. Moscow, 2017, 24 p.
2. Bulgakov V.V., Lazarev A.A., Konovalenko E.P., Mochalova T.A. Game method of practical training of officers of the state fire service. *Obrazovanie i nauka* [Education and science], 2019, no. 4, pp. 183 – 207.
3. Gajdunko YU.A. Opportunities and «problem areas» of using interactive teaching methods in the process of training specialists in higher education institutions. *Vestnik Cherepoveckogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Cherepovets state University], 2019, no. 1, pp. 134 – 143.
4. Zhilyaev A.A. Psychological features of training and conducting seminars and practical classes. *Innovacii v obrazovanii*. [Innovations in education], 2004, no. 3, pp. 139 – 152.
5. Krasilov O.V., Manannikov S.V., Raznicyn V.A. Improvement of professional training of cadets of educational organizations of the Ministry of internal Affairs of Russia using simulation games. *Vestnik ekonomicheskoy bezopasnosti* [Bulletin of economic security], 2018, no. 4, pp. 308 – 312.
6. Kuz'min A.A., Permyakov A.A. Methodology of educational and business game in the formation of business culture and professional competence of students in fire-technical universities. *Pozharnaya bezopasnost': problemy i perspektivy* [Fire safety: problems and prospects], 2014, no. 5, pp. 81 – 85.
7. Karsanov E.H. Increasing the level of motivation of cadets for military training. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta MVD Rossii* [Bulletin of the St. Petersburg University of the Ministry of internal Affairs of Russia], 2010, no. 4, pp. 36 – 41.
8. Kurilov A.V. Innovative approaches to training cadets of higher education institutions of the national guard of the Russian Federation. *Chelovek i obrazovanie* [People and education], 2016, no. 3, pp. 176 –180.
9. Orlov S.I. Pedagogical conditions for effective use of game methods and forms in training cadets of military universities. *Transportnoe delo Rossii* [Transport business of Russia], 2012, no. 2, pp. 6 – 9.
10. Titova S.V., Chikrizova K.V. Gamification in teaching foreign languages: psychological-didactic and methodological potential. *Pedagogika i psihologiya obrazovaniya* [Pedagogy and psychology of education], 2019, no. 1, pp. 135 – 152.
11. Chernilevskij D.V. *Innovacionnye tekhnologii i didakticheskie sredstva sovremennogo professional'nogo obrazovaniya. Monografiya* [Innovative technologies and didactic tools of modern professional education. Monograph]. Penza: Izdatel'stvo vo penzenskogo tekhnologicheskogo instituta, 2002, 145 p.
12. SHaruhin A.P., SHaruhina. New approaches to the classification of training methods for cadets of educational organizations of the national guard of the Russian Federation. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta MVD Rossii* [Bulletin of the St. Petersburg University of the Ministry of internal Affairs of Russia], 2016, no. 4, pp. 41 – 47.
13. YAreckaya A.YU. Educational game as a means of intellectual education of older preschoolers. *Extended abstract of candidate's thesis*. Voronezh, 2017, 25 p.
14. Denny P. The effect of virtual achievements on student engagement. CHI'13. *Changing perspectives: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2013, pp. 763 – 772.
15. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. – San-Francisco: *John Wiley & Sons*, 2012, p. 302.
16. Reem S.Al-T., Lamya F.D., Lamiaa F.I. Increasing Students Engagement. *Data Structure Course Using Gamification*, 2018, vol. 8, no. 4, pp.193 – 211.

Сведения об авторе:

Рубан Юлия Алексеевна, адъюнкт факультета

(подготовки кадров высшей квалификации и дополнительного профессионального образования)

Санкт-Петербургского военного ордена Жукова института войск национальной гвардии Российской Федерации.

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2936-3214>

E-mail: ruban_ya@mail.ru

198206, Россия, Санкт-Петербург, ул. Пилютова, д. 1