

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ КУЛЬТУРЫ КИБЕРБЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ БУДУЩИХ ПРОГРАММИСТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ КОЛЛЕДЖА

ТАРАСОВА Анна Александровна

аспирант

Пензенский государственный университет

г. Пенза, Россия

В статье обосновывается применение игровых технологий в процессе формирования кибербезопасного поведения будущих программистов. Выделяются особенности образовательного процесса будущих программистов в формировании культуры кибербезопасного поведения. Предложены некоторые виды игровых технологий для эффективного формирования культуры кибербезопасного поведения будущих программистов в образовательном процессе колледжа.

Ключевые слова: кибербезопасное поведение, будущие программисты, игровые технологии, колледж, культура кибербезопасного поведения.

Проникновение современных технологий во все сферы жизнедеятельности общества и во все его возрастные группы, неизбежно привело к вовлечению в информационное пространство подрастающего поколения. На сегодняшний день киберпространство стало неотъемлемой частью реальной жизни современной молодёжи, позволяющей ей удовлетворить не только информационную потребность, но потребность в общении посредством киберкоммуникации [1].

Проблема формирования культуры кибербезопасного поведения будущих программистов вышла на передний план относительно недавно, в связи с развитием информационных технологий и создания на рынке труда дефицита высококвалифицированных специалистов с IT-профессией.

В настоящее время проблемам формирования культуры кибербезопасного поведения уделяется особое внимание в научных трудах и литературе. О.А. Веденеева, М.А. Гарипов, Н.Я. Сайгушев, Н.И. Саттарова рассматривают вопрос формирования культуры кибербезопасности обучающихся в информационном пространстве и в процессе профессиональной подготовки [2; 3].

Развитие методик и технологий, применяемых в современной педагогической деятельности, несомненно происходит под влиянием возникновения новых информационных условий и изменений социальной сферы. Это обуславливает возникновение вопроса об внедрении в педагогическую деятельность активных

взаимодействий с виртуальными пространствами, электронной образовательной средой и использованием игровых методик.

Особенностью образовательного процесса, предполагающего формирование культуры кибербезопасности будущих программистов, является создаваемая среда, способствующая эффективному обмену знаниями и навыками между педагогами и обучающимися. Учебный процесс должен предполагать в первую очередь развитие у студентов критического мышления и анализа рисков для самостоятельного оценивания угроз, которое позволит оценивать свои решения профессиональных задач не только функционально, но и с точки зрения кибербезопасности.

Эти аспекты обуславливают актуальность применения игровых технологий в воспитательной работе и геймификации некоторых элементов образовательного процесса.

По мнению Л.А. Сорокиной и Т.Ю. Ширяевой, игровая технология – это средство активизации учебного процесса, позволяющая вовлечь в него всех студентов с учетом их способностей и возможностей. Игровые технологии позволяют обучающимся раскрыть их внутренний потенциал [4].

Важную роль в их применении будет играть сам формат проведения: и обучающемуся, и педагогу понятен процесс игры. Это помогает в быстром достижении результата, так как в отличие от теоретического обучения, где присутствует большой объем усвояемой информации, практический игровой

формат позволяет развиваться критическому мышлению путем примирения ролей и последующей рефлексии.

Для эффективного процесса формирования культуры кибербезопасного поведения будущих программистов стоит выделить несколько педагогических игровых технологий, построенных с использованием технологий личностно-ориентированного образования.

1. Ситуационная игра-имитация. Данный вид игровых технологий позволяет создать ситуацию киберугрозы для отработки тактики поведения будущего программиста. В игре происходит инсценировка киберопасной ситуации и дальнейшее выявление алгоритма поведения обучающегося в этом положении. Эта технология влияет не только на профессиональные навыки будущего программиста, но и позволяет закрепить знания, которые могут быть использованы и в по-

вседневной жизни.

2. Деловая игра. В игровой форме происходит решение профессиональных задач, связанных с обеспечением безопасности данных при проектировании различных информационных систем.

3. Блиц-игры. Во время реализации данной технологии, происходит кратковременное взаимодействие педагога и обучающегося, позволяющее проверить уровень освоения полученных навыков и знаний.

Применение игровых технологий в процессе формирования культуры кибербезопасного поведения определенно носят практико-ориентированный характер, так как позволяют эффективно решать профессиональные задачи, ориентироваться в производственных ситуациях, управлять возможными рисками и применять на практике навыки по взаимодействию в информационно-коммуникационной среде.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Воскресасенко О.А., Киреева А.А., Щелина Т.Т.* Формирование культуры кибербезопасности в системе профессиональной подготовки обучающихся колледжа как педагогическая проблема // *Современные наукоемкие технологии.* – 2022. – № 10-1. – С. 125-129
2. *Сайгушев Н.Я., Веденеева О.А., Гарипов М.А.* К постановке проблемы формирования культуры кибербезопасности обучающихся в процессе профессиональной подготовки // *Проблемы современного педагогического образования.* – 2021. – № 73-1. – С. 322-324
3. *Самтарова Н.И.* О формировании культуры безопасности обучающихся в информационном пространстве // *Проблемы современного педагогического образования.* – 2018. – № 58-4 – С. 242-244
4. *Сорокина Л.А., Ширяева Т.Ю.* Особенности применения игровых технологий в педагогической деятельности // *Журнал прикладных исследований.* – 2025. – № 2. – С. 180-184.

USE OF GAME TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF CYBERSECURITY BEHAVIOR CULTURE OF FUTURE PROGRAMMERS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF THE COLLEGE

TARASOVA Anna Alexandrovna

Postgraduate Student
Penza State University
Penza, Russia

The article substantiates application of game technologies in the process of formation of cybersecurity behavior of future programmers. The features of the educational process of future programmers in the formation of cybersecurity behavior culture are highlighted. Some types of game technologies for effective formation of cybersecurity behavior culture of future programmers in the educational process of college are proposed.

Key words: cybersecurity behavior, future programmers, gaming technology, college, culture of cybersecurity behavior.