

## Список литературы

1 Конституция Республики Беларусь : с изм. и доп., принятыми на республиканских референдумах 24 ноября 1996 г., 17 октября 2004 г. и 27 февраля 2022 г. – Минск : Национальный центр правовой информации РБ, 2022. – 80 с.

*E. G. KIRICHENKO*

*Belarusian State University of Transport, Gomel*

### **YOUTH OF BELARUS FACE CHALLENGES OF GLOBAL UNIFICATION**

The article deals with the problem of overcoming the consequences of the impact on young people of the implementation of the global unification project.

Получено 06.03.2023

УДК 001.895: 654.09

### **ПРАКТИЧЕСКИЙ ОПЫТ, ПОЛУЧЕННЫЙ НА ЛЕКЦИОННЫХ ЗАНЯТИЯХ, ПУТЬ К ЛУЧШЕМУ УСВОЕНИЮ И ПОНИМАНИЮ ИЗЛОЖЕННОГО МАТЕРИАЛА**

*С. В. КИСЕЛЕВА*

*Белорусский государственный университет транспорта, г. Гомель*

Практический опыт неотъемлемый и незаменимый процесс в обучении студентов, который является важным фактором развития и понимания выбранной специализации и дальнейшего стремления к изучению специализированных дисциплин.

На кафедре «Автоматика, телемеханика и связь» учреждения образования «Белорусский государственный университет транспорта», были проведены экспериментальное лекционное занятие по дисциплине «Волоконно-оптические системы передачи информации» для студентов третьего курса специальности 1-37 02 04 «Автоматика, телемеханика и связь на железнодорожном транспорте» (лектор – магистр старший преподаватель Киселева С. В.), практическое занятие для слушателей ИПК и студентов группы ЭС-41 в рамках профориентации, с привлечением работников Гомельской дистанции и связи Белорусской железной дороги, а так же магистрантов кафедры (Бельский А. Н. – первый заместитель службы сигнализации и связи Белорусской железной дороги; Веселов А. В. – заместитель начальника по связи Полоцкой дистанции и связи Белорусской железной дороги), в рамках прохождения ими производственной практике на кафедре (рисунки 1).



Рисунок 1 – Лекционно-практическое занятие с участием представителей ГО «Белорусская железная дорога»

Самые худшие показатели усвоения информации у лекционного формата – всего 10 %. Лучший результат при применении знаний на практике – 90 %. Второй по лучшему усвоению подход – практические занятия, благодаря им можно усвоить даже новый материал на 70 % (рисунок 2). Поэтому в университетах лекции всегда совмещают с практикой.

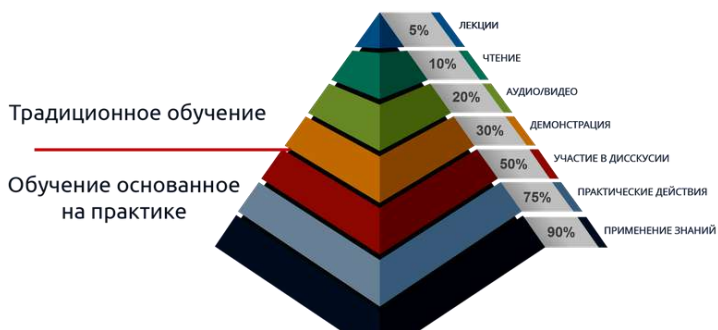


Рисунок 2 – Пирамида обучения

Согласно «Пирамиде обучения», количество усваиваемой информации напрямую зависит от вида образовательного метода. Исходя из этого, было принято решение совместить в рамках эксперимента лекционное занятие с практическим применением.

Совместно с экспериментальной лекцией была проведена профорientация с участием представителей ГО «Белорусская железная дорога». Студен-

ты лучше познакомились со спецификой своей будущей специальности и проявили интерес к возможному поступлению на вторую ступень высшего образования (магистратуру).

Следует отметить, что вопросы, которые были охвачены на лекции, лучше усвоены, что показали ответы студентов на экзамене. Таким подходом можно увеличить мотивацию студентов к изучению специальных дисциплин и реализовать инновационные методы подготовки в системе высшего образования.

#### Список литературы

1 Любимов, А. Схема: пирамида обучения [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://trenings.ru/materialy/skhemy/1405-skhema-piramida-obucheniya.html>. – Дата доступа : 20.01.2023

*S. V. KISELIOVA*

*Belarusian State University of Transport, Gomel*

#### **PRACTICAL EXPERIENCE GAINED DURING LECTURES, THE WAY TO BETTER ASSIMILATION AND UNDERSTANDING OF THE MATERIAL PRESENTED**

Practical experience is an integral and irreplaceable process in teaching students, which is an important factor in the development and understanding of the chosen specialization and further striving to study specialized disciplines.

Получено 31.01.2023

УДК 37.013

#### **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

*С. С. КОЖЕДУБ*

*Белорусский государственный университет транспорта, г. Гомель*

В настоящее время компьютерные игры получили огромную популярность во всем мире и стали неотъемлемой частью жизни многих людей, в том числе и молодежи. Но помимо развлечения, компьютерные игры могут использоваться для решения различных задач, таких как воспитание и обучение.

Компьютерные игры могут быть использованы для расширения кругозора студентов, а также для формирования их мировоззрения. Например, студенты могут играть в исторические стратегии, которые помогают им лучше понимать историю своей страны и мира в целом. Также в программе обучения могут использоваться игры, посвященные актуальным социальным проблемам, которые помогут формировать у студентов правильный взгляд на современный мир.