

УДК: 004:37.01

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПЕРЕОРИЕНТАЦИИ ИНТЕРЕСОВ МОЛОДЁЖИ К НАУЧНОМУ ТВОРЧЕСТВУ**

**Полежай П.А.<sup>1</sup>**

*Студентка 5 курса направления подготовки*

*44.03.05 Педагогическое образование*

*(с двумя профилями подготовки) профили*

*«Математика» и «Информатика»*

*Филиал СГПИ в г. Ессентуки*

*Ессентуки, Россия*

**Аннотация:** В статье исследуется потенциал информационных технологий для привлечения молодёжи к научному творчеству. Рассматриваются методы использования информационных технологий в образовании, игровых технологиях, социальных сетях и научных сообществах. Анализируются перспективы и результаты применения таких подходов.

**Ключевые слова:** информационные технологии, научное творчество, молодёжь, образование, инновации, игровые технологии, социальные сети.

## **THE USE OF INFORMATION TECHNOLOGY TO REORIENT THE INTERESTS OF YOUNG PEOPLE TO SCIENTIFIC CREATIVITY**

**Polezhai P.A.**

*4th year student in the field of training*

*44.03.05 Pedagogical education (with two training profiles)*

*"Mathematics" and "Computer Science" profiles SGPI branch in Yessentuki*

---

<sup>1</sup> Научный руководитель: Половинко Екатерина Владимировна, к.пед.наук, доцент, Филиал СГПИ в г. Ессентуки

*Yessentuki, Russia*

**Abstract:** The article explores the potential of information technology to attract young people to scientific creativity. The methods of using information technologies in education, gaming technologies, social networks and scientific communities are considered. The prospects and results of applying such approaches are analyzed.

**Keywords:** information technology, scientific creativity, youth, education, innovation, gaming technology, social networks

Интерес молодёжи к научному творчеству является важным фактором для развития науки и технологий. Однако в последние годы наблюдается снижение интереса к науке среди молодёжи. Это связано с различными факторами, включая сложность восприятия научного материала, отсутствие практических примеров применения научных знаний в повседневной жизни и недостаток мотивации.

Информационные технологии могут стать мощным инструментом для преодоления этих проблем. Они позволяют сделать научный материал более доступным, наглядным и интересным для молодёжи. В этой статье мы рассмотрим, какие информационные технологии могут быть использованы для этой цели [1, 125].

Одним из основных направлений использования информационных технологий для привлечения молодёжи к научному творчеству является их применение в образовании. Современные образовательные платформы и ресурсы предоставляют широкий спектр возможностей для обучения и исследования в различных научных областях [7, 12–17].

Например, онлайн-курсы и массовые открытые онлайн-курсы (MOOCs) позволяют молодёжи получать доступ к качественному образованию в любой

точке мира. Они могут изучать научные дисциплины, участвовать в интерактивных заданиях и проектах, что способствует развитию интереса к науке и творчеству [3, 25-28].

Кроме того, информационные технологии могут быть использованы для создания виртуальных лабораторий и симуляторов, которые позволяют студентам проводить эксперименты и исследования в виртуальной среде. Это особенно полезно для изучения сложных научных концепций и процессов, которые трудно воспроизвести в реальной жизни [6, 45–51].

Игровые технологии также могут быть эффективным инструментом для привлечения молодёжи к научному творчеству. Игры, основанные на научных принципах и задачах, могут помочь развить у молодёжи интерес к науке и исследованиям.

Например, существуют игры, которые моделируют научные эксперименты и позволяют игрокам решать научные задачи [5]. Такие игры могут быть адаптированы для различных возрастных групп и научных областей, что делает их доступными для широкой аудитории.

Кроме того, игровые технологии могут быть использованы для создания образовательных игр и симуляторов, которые помогают молодёжи лучше понять научные концепции и процессы. Например, игры, моделирующие работу научных лабораторий или исследовательских проектов, могут помочь развить навыки научного мышления и исследования [4, 29-33].

Социальные сети и научные сообщества также могут сыграть важную роль в привлечении молодёжи к научному творчеству [9, 167–170]. Платформы, такие как Twitter, Facebook и специализированные научные сообщества в социальных сетях, предоставляют возможность для обмена

идеями, обсуждения научных вопросов и сотрудничества между учёными и студентами.

Например, научные сообщества в социальных сетях могут организовывать конкурсы и проекты, направленные на привлечение молодёжи к научным исследованиям. Участники таких проектов могут работать над научными задачами, обмениваться идеями и получать обратную связь от более опытных учёных.

Использование информационных технологий для привлечения молодёжи к научному творчеству имеет ряд перспектив и результатов. Во-первых, такие подходы могут помочь увеличить число молодых людей, заинтересованных в науке и исследованиях. Это, в свою очередь, может способствовать развитию научных инноваций и технологий [2, 153–157].

Во-вторых, информационные технологии могут помочь преодолеть географические и социальные барьеры, предоставляя доступ к образованию и исследованиям для молодёжи из удалённых или малообеспеченных регионов.

Наконец, использование информационных технологий может способствовать развитию навыков научного мышления и исследования у молодёжи, что является важным фактором для подготовки будущих учёных и исследователей [8, 12–16].

Информационные технологии предоставляют широкие возможности для привлечения молодёжи к научному творчеству. Они могут сделать научный материал более доступным, наглядным и интересным для молодёжи. Однако для эффективного использования этих технологий необходимо разработать и внедрить соответствующие образовательные программы и методики.

Также важно создать условия для взаимодействия молодёжи с научными сообществами и экспертами. Это может быть достигнуто через организацию онлайн-конференций, вебинаров, конкурсов и других мероприятий, связанных с наукой.

В целом, использование информационных технологий для переориентации интересов молодёжи к научному творчеству является перспективным направлением, которое может способствовать развитию науки и технологий в будущем.

### **Библиографический список**

1. Авезов, А. Х. Применение информационных технологий для обучения научному творчеству / А. Х. Авезов // Вестник ТГУПБП. — 2014. — № 2 (58). — С. 123–129.
2. Андреева, Н. С. Возможности применения информационных технологий в дополнительном образовании детей / Н. С. Андреева, М. А. Коровина // Педагогическое мастерство : материалы II Междунар. науч. конф. / сост. С. С. Акимов. — Москва : БукиВеди, 2012. — С. 153–157.
3. Бархатова, Е. И. Возможности использования информационных компьютерных технологий в научной работе учащихся старших классов / Е. И. Бархатова // Педагогика. Вопросы теории и практики. — 2018. — № 4 (12). — С. 25–28.
4. Бойченко, О. В. Информационно-коммуникационные и цифровые технологии в образовании / О. В. Бойченко, О. Ю. Смирнова // Проблемы современного педагогического образования. — 2019. — № 64-2. — С. 29–33.
5. Боронина, Н. А. Информационные технологии в образовании : монография / Н. А. Боронина, С. В. Подгорская, О. С. Анисимова. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 184 с. — ISBN 978-5-16-016789-3.
6. Елеусизова, С. К. Влияние информационных технологий на формирование ценностей современной молодёжи /

- С. К. Елеусизова, А. Б. Ахметбеков, Д. В. Ни //  
Вестник КарГУ. Серия: Педагогика. — 2016. — № 2 (82). — С. 45–51.
7. Ильина, Д. И. Роль информационных технологий в науке и образовании /  
Д. И. Ильина // Инновации в науке. — 2023. — № 5 (147). — С. 12–17.
8. Подымова, Л. С. Инновационные технологии в системе управления цифровым  
образованием в условиях высшей школы /  
Л. С. Подымова, Т. А. Головяченко, М. А. Хмелькова //  
Высшее образование сегодня. — 2021. — № 2. — С. 12–16.
9. Степанова, Л. В. Информационные технологии как средство обучения в вузе /  
Л. В. Степанова, Т. И. Николаева, М. И. Попова //  
Проблемы современного педагогического образования. — 2022. —  
№ 75-1. — С. 167–170.