

4. Сысоев П.В. Технологии искусственного интеллекта в обучении иностранному языку // Иностранные языки в школе. 2023. No 3. С. 6–16. EDN: QFMZHW.

5. Ассистент преподавателя: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://edu-assist.me>, свободный. (Дата обращения: 10.11.2024).

УДК 373.51

**Е. В. Корчак, И. В. Третьякова**

E. V. Korchak, I. V. Tretyakova

ФГБОУ ВО «Глазовский государственный инженерно-педагогический университет имени В. Г. Короленко»

(Глазов, Россия)

**СПОСОБЫ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ НА ИГРОВЫЕ СТРАТЕГИИ  
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ**

**WAYS TO SOLVE PROBLEMS ON GAME STRATEGIES USING  
INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT  
OF DIGITALIZATION OF EDUCATION**

В статье представлены способы решения задач на игровые стратегии с использованием информационных технологий. Выявлены достоинства и недостатки описанных методов.

The article presents methods for solving problems on game strategies using information technologies. The advantages and disadvantages of the described methods are revealed.

**Ключевые слова:** информатика, поиск выигрышной стратегии, информационные технологии, методы решения задач.

Key words: computer science, search for a winning strategy, information technology, problem solving methods.

Цифровизация образования представляет собой процесс интеграции информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) во все аспекты образовательной деятельности. Этот процесс раскрывает перед образовательными учреждениями и учителям новые возможности для совершенствования образовательного процесса и обогащения учебного опыта [1].

С развитием информационных технологий учащимся предоставляется выбор способов решения задач. Учебная тема «Поиск выигрышных стратегий» рассматривается исключительно в курсе углубленного изучения информатики в 11 классе. Задачи на игровые стратегии традиционно включаются в состав контрольно-измерительных материалов единого государственного экзамена по информатике.

На данный момент в федеральный перечень учебников для старших классов входят два учебных комплекса: авторов Босова Л. Л, Босова А. Ю (для изучения информатики на базовом уровне) и Поляков К. Ю и Еремин Е. А (базовый и углубленный уровни). В данных учебниках рассматривается только один вариант решения задач на тему «Поиск выигрышной стратегии» - построение дерева игры.

В 2020 году единый государственный экзамена по информатике проводится в компьютерной форме, что предоставляет возможность осуществлять поиск оптимальных вариантов решения с использованием прикладного программного обеспечения или инструментария программирования, в зависимости от уровня подготовки обучающихся.

В рамках исследования были выбраны три способа решения заданий на тему «Поиск выигрышной стратегии»: дерево игры, электронные таблицы, программирование алгоритма решения задачи. Кратко представим достоинства и недостатки этих способов.

Главным плюсом способа решения при помощи дерева игры является, то, что данный способ рассматривают в различных УМК, и он самый наглядный. Из минусов можно выделить большая времязатратность и вероятность большого количества вычислительных ошибок.

Компенсировать данные ошибки поможет второй способ – при помощи электронных таблиц, благодаря которому может почти полностью исключить вероятность вычислительной ошибки. Также данный способ достаточно наглядный и не такой времязатратный. Главным минусом является громоздкость решения, из-за которого можно легко запутаться, а также опечатки, которые могут привести к неправильному решению.

Третий же способ – при помощи языка программирования Python имеет огромный плюс – готовые шаблоны решения заданий, которые можно найти в общем доступе. Язык программирования Python в настоящее время является одним из самых популярных для изучения в старшей школе. Но все же не во всех школах изучают данный язык, а без знания базы, не будет и понимания.

По результатам исследования, обучающиеся отметили, что самым эффективным и удобными для них стал способ при помощи электронных таблиц.

Таким образом, информационные технологии в настоящий момент становятся неотъемлемой частью целостного образовательного процесса.

#### **Список использованных источников**

1. Казакова А.А. Цифровизация образования: вызовы и возможности// Инновационные результаты социально-гуманитарных и экономико-правовых исследований: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 28 августа 2023 г. / Под общ. ред. Е. П. Ткачевой. – Белгород: ООО Агентство перспективных научных исследований (АПНИ), 2023. – С. 23-32