

А. Н. ЛАВРЁНОВ

БГПУ (Минск, Республика Беларусь)

ОРГАНИЗАЦИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ С РОБОТОКОМПЛЕКТОМ

Трансформация экономики на инновационный путь требует определенной перестройки системы образования. Одним из направлений такого изменения является попытка внедрения так называемой образовательной робототехники в технологический процесс обучения в школе и в вузе. В нашей стране данный процесс запаздывает по сравнению с остальными государствами по различным причинам. На текущий переходный период, до момента включения образовательной робототехники в обязательный компонент обучения в школе и вузе, данную дисциплину в определенном объеме пытаются внедрить через внеурочную деятельность учащихся. Часто с этой целью проводятся различные соревновательные мероприятия, организуются ресурсные центры, центры дополнительного образования, кружки и т.д. Многие согласятся с тем фактом, что участвующие в них студенты и школьники получают значительный толчок в своих навыках по проектной деятельности. Часто это обуславливается новаторскими авторскими подходами в методике обучения учащихся. Все вышесказанное характеризует предметную область, обозначенную в названии данной работы, с одной стороны, как актуальную, а с другой – как довольно обширную и затрагивающую многие аспекты данного процесса.

Поэтому, учитывая наложенные ограничения по объему представления материала, нами принято решение использовать инновационные методы сжатия информации без потери качества изложения сути проблемы. Напомним некоторые из них – опорный конспект, карта памяти, диаграмма связей, ментальная карта, интеллект-карта, карта мыслей, ассоциативная карта, майндмэп (mind map), карта концептов или диаграмма концептов и т.д. Все эти термины обозначают одно – способ фиксации процесса мышления, наиболее похожий на то, как рождаются и развиваются мысли и идеи в нашем мозгу. Выберем как самый наглядный вариант – построение ассоциативной карты, которую будем реализовывать при помощи свободно распространяемой программы XMind. Учитывая ограниченную площадь для показа и тот факт, что затрагиваемая тематика может быть в определенном смысле расщеплена на три части с ключевыми словами или корневыми узлами – внеурочная деятельность, ролевая игра, образовательная робототехника, то ниже приводятся три карты. Для полноты их текстового описания уточним предполагаемое терминологическое взаимодействие для логических цепочек пар ключевых слов «внеурочная деятельность – ролевая игра» и «ролевая игра – образовательная робототехника» соответственно через термины: игра и целевая аудитория. Большая часть материалов почерпнута из источников, полученных из поиска по данным ключевым словам в сетевом сервисе [1].

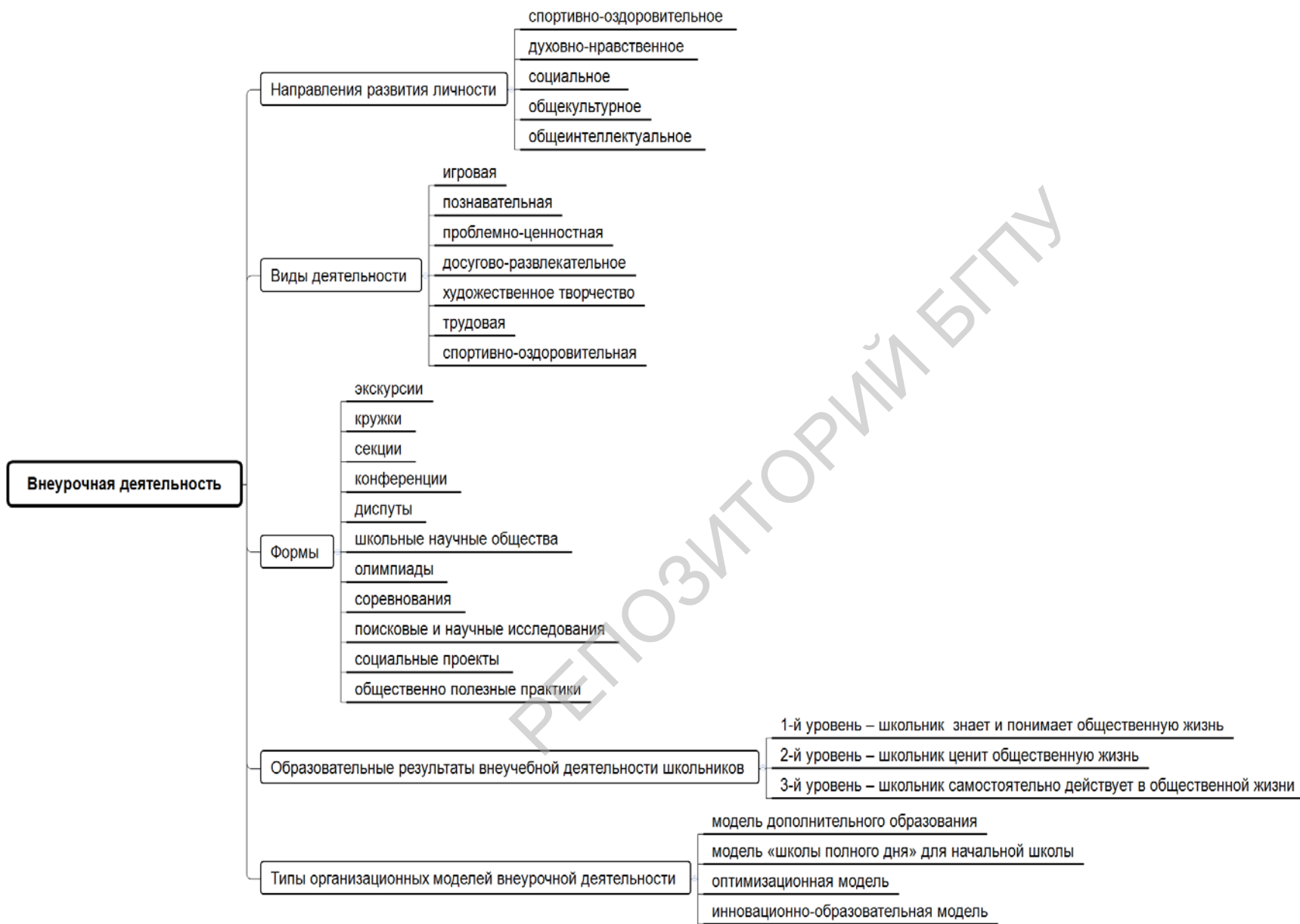


Рисунок 1 – Часть ассоциативной карты для корневого узла «Внеурочная деятельность»

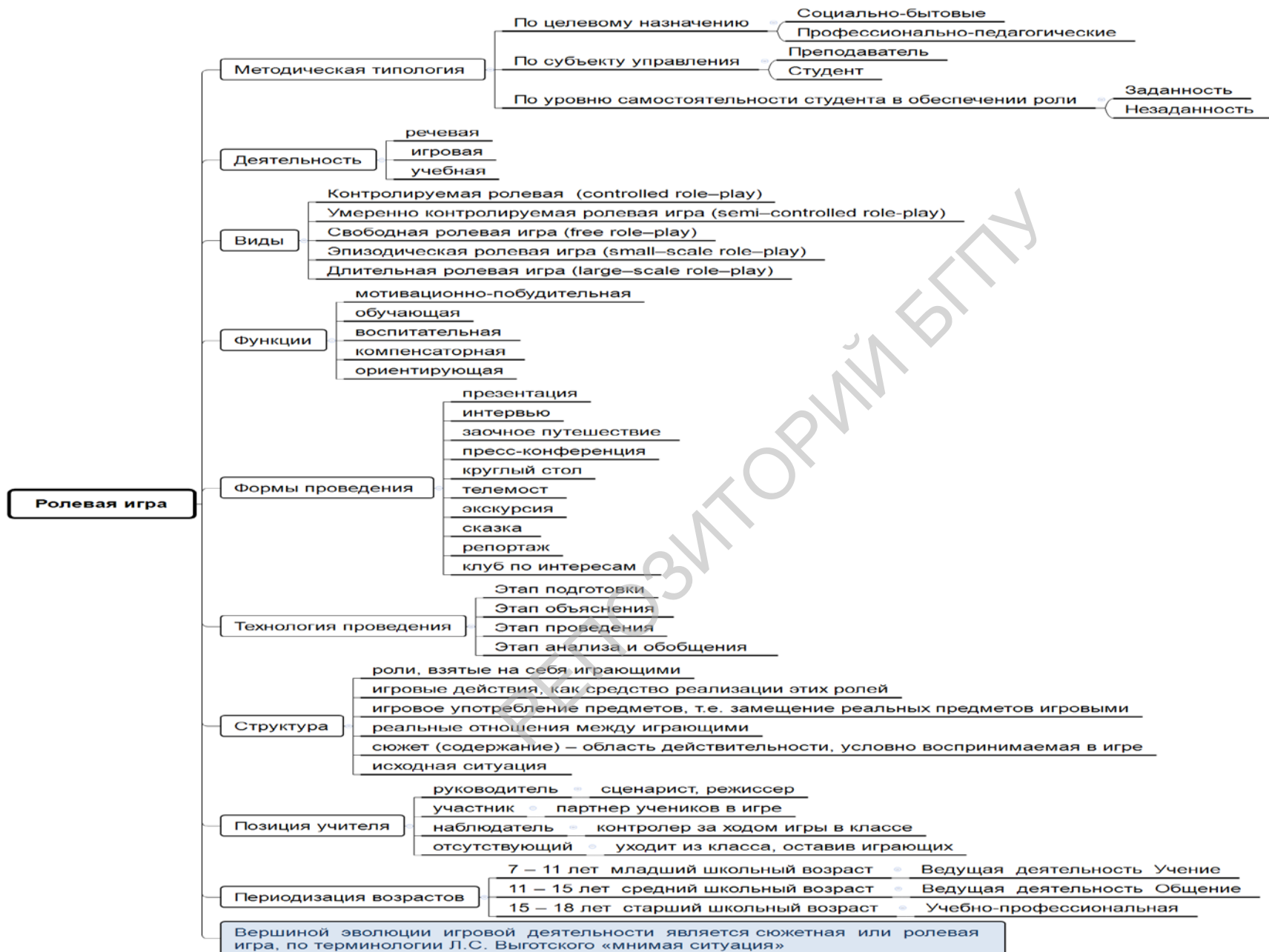


Рисунок 2 – Часть ассоциативной карты для корневого узла «Ролевая игра»

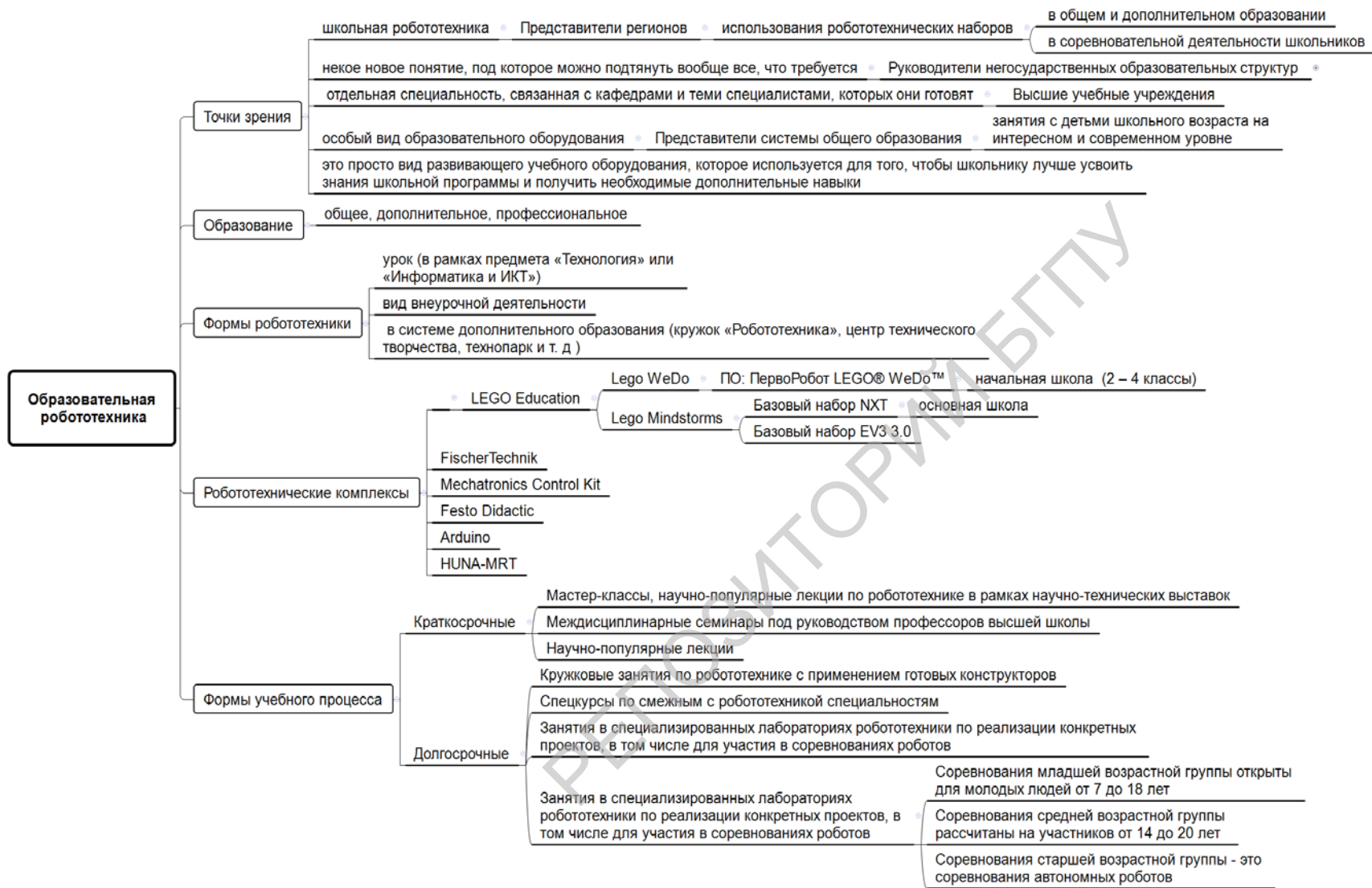


Рисунок 3 – Часть ассоциативной карты для корневого узла «Образовательная робототехника»



Список использованных источников

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.myshared.ru/slide/> (20.02.2018)