

Секция 1.

**МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ПЕДАГОГИКИ.
ПРОБЛЕМЫ ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ
И УЧАЩЕЙСЯ МОЛОДЕЖИ В СОВРЕМЕННЫХ
СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ УСЛОВИЯХ**

УДК 37.013.2

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ
ЭФФЕКТИВНОСТИ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ**

*Т. В. Баранова
БГПУ им. М. Танка (Минск)*

Ключевые слова: геймификация, мотивация, воспитательный процесс.
Аннотация. В статье представлен потенциал применения геймификации в воспитательном процессе педагогического университета.

**GAMIFICATION AS A FACTOR OF INCREASING
THE EFFICIENCY OF THE EDUCATIONAL PROCESS
IN A PEDAGOGICAL UNIVERSITY**

*T. V. Baranova
BSPU named after M. Tank (Minsk)*

Keywords: gamification, motivation, educational process.
Abstract. The article presents the potential of applying the principle of gamification in the educational process of a pedagogical university.

В современном мире происходят множественные преобразования, которые касаются всех сфер человеческой жизни, что, безусловно, должно отразиться на системе образования в целом. Подготовка будущих педагогов должна отвечать требованиям времени, что ведет к пересмотру основных подходов к организации образовательного и воспитательного процессов в педагогическом университете.

Конкурентноспособный выпускник педагогического университета должен не только владеть специальными знаниями, но и уметь применять полученные знания в различных нестандартных ситуациях, требующих поиска новых подходов в решении профессиональных проблем. В частности, наиболее сложным для управления является процесс воспитания, так как он характеризуется высокой степенью динамики развития, сложностью и комплексностью воспитательных проблем, требует вариативности и гибкости от педагога.

В этой связи в ходе профессиональной подготовки важно сформировать у студентов потребность к непрерывному саморазвитию, к достижению успеха. Механизмом решения этой задачи выступает высокий уровень мотивации студента-будущего педагога, однако традиционные методы воспитания сегодня недостаточно эффективны.

Согласно пирамиде потребностей Маслоу после физиологических потребностей и потребностей в безопасности следует потребность в признании и самоактуализации. Нарастающая потребность в свою очередь мотивирует к действию.

Мотивация – (от лат. *movere*) – побуждение к действию; психофизиологический процесс, управляющий поведением человека, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности [2]. Из содержания определения можно сделать вывод, что основным катализатором самостоятельной деятельности студента является его личное желание. Основной задачей педагога становится побуждение учащегося к осознанию того, что определенные действия являются для него важными и необходимыми.

Именно осознанный, целенаправленный процесс позволяет перейти от формального воспитания, представляющего собой лишь создание видимости положительного воздействия на студентов, к эффективному, заставляющему проанализировать свое поведение, побуждающему к самостоятельной работе над проблемой и вовлечению в пути ее решения других людей.

На данный момент одним из наиболее эффективных средств повышения мотивации в воспитательном процессе является геймификация. Под геймификацией понимают применение элементов игры в неигровых видах деятельности [1]. Геймификация процесса воспитания работает с потребностью человека к признанию

и самоактуализации, что позволяет преподавателю включить в активную работу большее число студентов.

Инструментами геймификации являются онлайн-тренажеры, интерактивные викторины, сервисы по созданию интерактивных упражнений. Студенты, являющиеся «цифровыми аборигенами», легко адаптируются к новым формам и методам воспитательного процесса. Таким образом с помощью набора игр они легче воспринимают новую информацию, за счет наглядности и интерактивности подачи которой значительно легче рассмотреть все аспекты проблемного вопроса и сформировать эмпатийное отношение к проблеме.

Одними из наиболее эффективных интерактивных средств, основанных на внедрении геймификации в воспитательный процесс, являются интерактивные викторины, представленные такими сервисами как «Quizizz» «Kahoot».

«Quizizz» позволяет создавать викторины с различными типами вопросов и настраиваемым отдельно для каждого вопроса временем, что позволяет гибко регулировать прохождение викторины. Одним из преимуществ использования данного сервиса является мгновенная обработка ответов учащихся, преобразовывающая данные в готовый к скачиванию отчет по проведению игры, включающий в себя оценки всех участников, а так же полный обзор их ответов. «Quizizz» разделяет роли студента и преподавателя: преподаватель наблюдает за динамикой прохождения студентами викторины, в то время как на экране студента отображаются задания с вариантами ответов.

«Kahoot» представляет собой практически полный аналог «Quizizz», однако имеет ряд недостатков. В ходе прохождения викторины гаджет студента становится пультом управления викториной с несколькими цветными кнопками и задания могут отображаться только на техническом средстве преподавателя. Это усложняет работу в аудиториях, где нет проектора или интерактивной доски. При работе в больших группах часть студентов будут испытывать затруднение при ознакомлении с текстом задания. Также к минусам использования «Kahoot» можно отнести меньшее число типов построения вопросов, что делает применение этого сервиса однообразным.

Существуют и другие способы внедрения геймификации в воспитательный процесс. Большинство игр предполагает возникновение конкуренции между ее участниками. Именно желание

одержать победу, войти в престижный рейтинг заставляет людей вкладывать силы в ее прохождение.

Повысить реальную вовлеченность студентов в воспитательный процесс можно при условии, если построить его в аналогии с компьютерными MMORPG-играми. MMORPG-игры (англ. Massively multiplayer online role-playing game) – многопользовательские ролевые онлайн-игры, в которых пользователю присваивается ранг за определенный набор действий, достижение которого позволяет получить множество новых возможностей. В ходе проведения серии воспитательных мероприятий при выполнении заданий для продвижения в рейтинге, у студентов формируются важные профессиональные компетенции. При построении сценария подобных мероприятий следует учитывать, что определенный ранг студенты смогут достичь только после командной работы. Важно обращать внимание на момент перехода на более высокую ступень рейтинга – присваивание знаков отличия на интерактивной доске, рейтинг в таблицах, добавление достижений в личный кабинет студента в СДО «Moodle».

Геймификация может использоваться не только в ходе локальных воспитательных мероприятий, но и в глобальном университетском воспитательном процессе посредством формирования системы оценивания студентов. Важно указать, что подобные системы должны основываться в большей степени на позитивном подкреплении положительных действий студентов, чем на снятии баллов за несоблюдение университетских правил. Таким образом в университете создается благоприятная, комфортная среда, ориентированная на педагогическую поддержку студентов и позитивное подкрепление опыта.

Таким образом, внедрение геймификации в воспитательный процесс педагогического университета способствует повышению его эффективности через мотивацию студентов на углубленное освоение социального опыта и самостоятельное решение проблем воспитания.

Литература

1. Исупова, Н. И. Совершенствование содержания подготовки учителей к разработке и применению компьютерных игр в обучении : учеб.-метод. пособие / Н. И. Исупова, Н. Л. Караваев, М. С. Перевозчикова, Е. В. Соболева. – Киров : ВятГУ, 2017. – 127 с.

2. Савкина, Н. Г. Формирование культуры речи учащихся младших классов [Электронный ресурс] / Н. Г. Савкина // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2016. – № 5. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-kultury-rechi-uchaschihsya-mladshih-klassov> – Дата доступа: 22.03.2021.

3. Соболева, Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Е. В. Соболева // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета / – Новосибирск, 2017. – С. 7–25.

УДК [378.016:51]-057.87

НЕКОТОРЫЕ МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ПРЕПОДАВАНИЯ ОСНОВ ВЫСШЕЙ МАТЕМАТИКИ СТУДЕНТАМ-ПСИХОЛОГАМ

*О. А. Баркович
БГПУ имени М. Танка (Минск)*

Ключевые слова: преподавание, высшая математика, целостное знание, психологические основы, мини-группа

Аннотация. В статье описаны некоторые методологические проблемы преподавания основ высшей математики студентам-психологам и предложены подходы к их решению.

SOME METHODOLOGICAL PROBLEMS OF HIGHER MATHEMATICS BASICS TEACHING FOR STUDENTS IN-PSYCHOLOGY

*O. A. Barkovich
BSPU named after M. Tank (Minsk)*

Keywords: teaching, higher mathematics, holistic knowledge, psychological foundations, mini-group

Annotation. The methodological problems of higher mathematics basics teaching for students in psychology are described and some approaches are proposed to solve them.