

Раздел 1. Научно-теоретические аспекты педагогической профилизации в учреждениях общего среднего образования

УДК 37.026.9

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ПРОБ

О.Н. Ангелейко

*ГУО «Средняя школа №215 г.Минска»,
Республика Беларусь
sch215@minsk.edu.by*

Аннотация. В статье представлен опыт проведения педагогических проб учащимися 10 и 11 педагогического класса с применением принципов геймификации учебно-воспитательного процесса с целью повышения мотивации и развития критического мышления.

Ключевые слова: педагогические пробы, игра, мотивация, геймификация.

GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS DURING PEDAGOGICAL PRACTICE

O.N. Angeleyko

*State Educational Institution
«Secondary School No.215 of Minsk»,
Republic of Belarus
sch215@minsk.edu.by*

Abstract. The article presents the experience of conducting pedagogical practice by students of the 10th and 11th pedagogical classes using the principles of gamification of the educational process in order to increase motivation and develop critical thinking.

Key words: pedagogical practice, game, motivation, gamification.

Педагогические пробы учащихся позволяют применить накопленные теоретические знания на практике и увидеть свои педагогические способности в действии. Учащимся педагогических классов это помогает осознать, правильно ли ими выбран жизненный путь и будущая профессия. Это достаточно сложный учебно-воспитательный процесс, который требует серьёзной подготовки. Как правило, педагогические пробы учащиеся проводят у детей младшего школьного возраста. Для таких учащихся особенно важна мотивация.

Термин «мотивация» представляет более широкое понятие, чем термин «мотив». Слово «мотивация» обозначает систему факторов, детерминирующих поведение, и характеристику процесса, который стимулирует и поддерживает поведенческую активность на определенном уровне. Мотивацию можно определить как совокупность причин

психологического характера, объясняющих поведение человека, его начало, направленность и активность. Мотивация объясняет целенаправленность действия, организованность и устойчивость целостной деятельности, направленной на достижение определенной цели. Мотивация определяет желаемое, память и обстоятельства - возможное. Одним из важнейших вопросов мотивации учебной деятельности учащегося является причинное объяснение мотивов. Мотивы - связанные с удовлетворением потребностей побуждения к деятельности, отвечающие на вопрос «Ради чего она совершается?». Мотивы предполагают знания об объектах, которые могут удовлетворить потребность, и действиях, способных привести к её удовлетворению. Мотивы - подключенные и исполняемые команды в их взаимодействии [1, с. 123].

На уроке и внеклассных мероприятиях постоянно необходимо поддерживать устойчивый интерес младших школьников и развивать креативное мышление.

На сегодняшний день игра позиционируется как основа инновационной деятельности и катализатор креативного мышления. Такие отечественные педагоги, как Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, Г. П. Щедровицкий, изучив специфику и особенности игровой деятельности в процессе образования и воспитания, «признали методику подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [2, с. 186].

В повседневной жизни интерес у детей сегодня вызывают компьютерные игры. Современный мир невозможно представить без гаджетов. Дети посвящают им большую часть своего времени. Компьютерные игры бывают разного характера, однако все они имеют общее – миссия (цель). Играя в компьютерные игры, дети привыкли выполнять ряд поставленных задач и двигаться к намеченной цели. Когда цель достигнута, можно перейти на следующий уровень и добиваться новых целей. В процессе игры дети получают различный спектр эмоций, начиная от тревожного ожидания, заканчивая радостью победы или горечью поражения. Эти эмоции вызывают интерес и желание играть снова. Такой же интерес и желание могут поспособствовать достижению успеха и высоких результатов в учебной деятельности. Для этого применяется геймификация учебного процесса.

В 2002 году Международный Центр Ученых Вудро Вильсона, базирующийся в Вашингтоне, создал Инициативу серьезных игр для изучения применения принципов игры в вопросах государственной политики. Из этой инициативы возникла геймификация образования, которая постепенно превратилась в область изучения. Термин «геймификация» был придуман в 2003 году Ником Пеллингом [3, с. 21].

Мы перенесли принципы геймификации в образование и применили их на педагогических пробах. Это позволило нам прийти к выводу, что на уроке и во внеурочной деятельности геймификация помогает активно использовать потенциал учащихся.

На своих педагогических пробах учащиеся педагогических десятых и одиннадцатых классов успешно геймифицировали процесс обучения и воспитание младших школьников. Например, на внеклассном мероприятии в третьем классе, посвящённом Дню космонавтики, учащимся было предложено отправиться в открытый космос для спасения исчезающей планеты. Попасть в открытый космос могли только подготовленные космонавты. Учащиеся проходили «космический отбор», который включал в себя простые задания на физическую активность: простоять на одной ноге в течение 30 секунд и т.п. Чтобы добраться до этой планеты, необходимо было выполнить ряд заданий, в процессе выполнения которых учащиеся узнавали новую полезную информацию о звёздах, планетах и устройстве космоса. Дети не заучивали скучные факты, а проходили миссию.

Кроме того, геймификацию можно применять и на учебных занятиях по различным предметам. Так, например, на уроках математики путём решения задач можно добывать секретный код от сейфа, где хранится вакцина, которая поможет спасти человечество. На уроках химии можно изобретать эту вакцину. На уроках английского языка можно добираться до определённого места в чужой стране, где тебя поймут только на английском языке. Для каждого учебного занятия можно придумать миссию и геймифицировать учебный процесс. Для успешного достижения цели также необходимо установить правила продвижения в этой миссии, для того чтобы каждый учащийся чётко понимал, как ему использовать свои знания и способности, за что ему ждать поощрение или наоборот. Также должны быть чётко распределены роли между учащимися класса, чтобы каждый мог внести посильный вклад в достижение общей цели.

Список литературы

1. Мыльников, Д. С. Мотивация и проблемы в обучении / Д. С. Мыльников // Народное образование. – 2002. - №9. –С. 123 -130.
2. Игна, О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка / О. Н. Игна // Вестник Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). - 2011. - № 9 (111). - С. 186-190.
3. Reiners, T. Gamification in education and business / T. Reiners, L.C. Wood. – New York : Springer, 2015. – 697 p.

УДК 37.374

РОДИТЕЛЬСКОЕ ОТНОШЕНИЕ К ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ВЫБОРУ КАК РЕСУРС АУТЕНТИЧНОСТИ И САМООРГАНИЗАЦИИ ПОДРОСТКОВ

А.И. Восковцова

ГУО «Средняя школа №32 г. Гомеля»,

Республика Беларусь

elenachervontseva@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена изучению родительского отношения к профессиональному выбору как ресурсу аутентичности и самоорганизации