

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРАКТИК В МЕТОДИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩЕГО ПЕДАГОГА

Сергеева Л.А.

Россия, Псковский государственный университет
Larek60@gmail.com

Аннотация. В статье рассмотрен вопрос геймификации образовательной среды вуза. Автор обосновывает возможность и целесообразность использования игровых практик при изучении методических дисциплин в высшей школе. Показана актуальность применения инновационных игр с целью развития у будущих учителей методической культуры. Представлен опыт включения в образовательный процесс вуза инновационных игр при изучении методики обучения математике студентов – будущих учителей начальной школы.

Ключевые слова: геймификация, игровые практики, методическая подготовка, высшая школа, будущие учителя.

Качество профессиональной подготовки студентов определяется не только содержанием учебных дисциплин, но и использованием в процессе обучения в вузе тех или иных образовательных технологий. Выбор педагогических технологий подготовки будущих учителей, их грамотное применение являются актуальными задачами организации учебного процесса педагогического вуза.

В высшей школе в последние годы среди используемых образовательных технологий наибольшую популярность набирает геймификация учебного процесса. Исследователи установили, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20 % информации, в то время как в дискуссионном обучении – 75 %, а в деловой игре – около 90 %.

Кевин Вербх [1] полагает, что геймификация представляет собой использование элементов и технологий создания игр в неигровом контексте. Под игровыми элементами следует понимать набор определенных инструментов (очки, уровни, аватары, награды, миссии и т.д.), которые позволяют создать у обучающихся ощущение игры. Под геймификацией в образовании мы понимаем использование игр в различных сферах образования.

Использование игровых практик при изложении учебных материалов может не только изменить восприятие обучающимися изучаемого содержания, но и изменить отношение преподавателя вуза к процессу обучения, что делает учебный процесс более интересным с обеих сторон, при этом содержание курса остается прежним. Ключевой целью геймификации в образовании является создание условий, при которых обучающийся будет максимально вовлечен в учебную деятельность, так же как во внеучебные онлайн игре. Увлечательность игрового сюжета эмоционально окрашивает деятельность по пониманию, запоминанию и усвоению учебной информации [2].

В.В. Копылова [2] в своей статье, посвященной проблеме использования геймификации в обучении студентов, обращает внимание на тот факт, что использование игр в процессе методической подготовки студентов при изучении методик отдельных предметов способствует использованию знаний в новой ситуации. Это позволяет говорить о том, что использование игровых практик с целью развития методической культуры будущих учителей носит практический характер, привнося интерес и разнообразие в обучение.

Игровые практики в обучении студентов эффективно моделируют профессиональные практико-ориентированные ситуации, которые позволяют формировать у студентов коммуникативные и поведенческие стратегии, целостное представление о будущей профессиональной деятельности; способствуют приобретению студентами профессионального и социального опыта, в том числе опыта принятия индивидуальных и коллективных решений; учит студентов рефлексии и другим личностным и межличностным качествам, повышает эффективность формирования и развития компонентов методической культуры, способствует формированию познавательной мотивации будущего специалиста.

Перечислим лишь некоторые преимущества используемых игровых технологий в сравнении с традиционными методами преподавания методических дисциплин в высшей школе:

✓ цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями студентов;

- ✓ в игре объединяется для решения широкий круг проблем будущей профессиональной деятельности обучающихся;
- ✓ игровая форма соответствует логике профессиональной деятельности студентов, готовит их к общению в будущей педагогической деятельности;
- ✓ наличие игрового компонента способствует вовлеченности обучающихся в решение профессиональных задач, формируется установка на будущую педагогическую деятельность;
- ✓ в ходе игры формируется не только когнитивный и деятельностный компонент методической культуры будущего специалиста, но и рефлексивно-эмоциональный компонент, раскрывается личностный потенциал студента;
- ✓ моделируемые профессиональные отношения в игре обеспечивают вовлечение обучающегося в имитируемую педагогическую среду.

Мы считаем целесообразным для формирования методической культуры будущих педагогов использовать в профессиональной подготовке студентов инновационные игры [3]. Особенность инновационных игр - перед обучающимися стоит «размытая», а не структурированная задача с жестко определенным условием и алгоритмом решения. Использование инновационных игр направлено, прежде всего, на обучение студентов – будущих учителей нестандартному, творческому мышлению, специальным методам и приемам ориентирования в нестандартных ситуациях. Инновационные игры представляют собой совокупность мероприятий, ориентированных на совместную выработку участниками игры инновационных (новых) решений проблем, на обучение новым способам деятельности (групповой работе, постановке проблем, системному анализу ситуаций и т.д.), нестандартному мышлению, а также методам и приемам, позволяющим ориентироваться в нестандартных ситуациях [4].

Перед проведением игры преподаватель выделяет проблемные вопросы, связанные с изучением раздела учебной дисциплины, которые рассматриваются на лекции-дискуссии. Вопросы должны содержать противоречие, возможные различные пути решения проблемы, что дает возможность студентам прийти к выводам, мотивирующим на проведение игры.

Следующий этап проведения игры связан с формированием групп студентов с учетом уровней знаний и склонностей студентов.

Группа экспертов (преподаватели, студенты старших курсов) на протяжении всей игры оценивает навыки общения студентов, умение работать в команде, качество и оригинальность выполненной работы, фиксирует результаты в «карте наблюдения». В конце игры эксперты подводят итоги и объявляют результаты.

Рассмотрим пример инновационной игры - «Псковская ярмарка», разработанной со студентами – будущими учителями начальных классов Псковского государственного университета в рамках курса «Теоретические основы и технологии начального математического образования».

Цель игры: раскрыть содержание темы «Величины. Измерение величин» в начальной школе, показать студентам творческий процесс создания интегрированного урока (занятия кружка, тематического вечера), отвечающего современным требованиям достижения школьниками предметных, личностных и метапредметных результатов обучения.

В ходе проблемной лекции студенты выдвигают различные идеи изучения с младшими школьниками темы «Старинные единицы измерения величин». Один из таких проектов – «Псковские ярмарки», для реализации которого было предложено не только создание «Таблицы старинных мер и весов», но и разработка прайс-листов товаров, которыми могли торговать на Псковских ярмарках, создание видеоролика рекламы старинных товаров, создание банка «старинных» задач со старинными единицами измерения величин, разработка кулинарной книги (с использованием старинных единиц массы), создание виртуального путешествия «Купеческие торговые дворы средневекового Пскова», виртуальной экскурсии по средневековому Пскову, интерактивный лагерь «Средневековые забавы».

В качестве игрового сюжета с целью формирования методической культуры студентам предлагается в мини-группах разработать сценарий или тематического вечера, или занятия кружка, или интегрированного урока. Команда проекта состоит из руководителя проекта (Лидер) и исполнителей - выполняющих работы в рамках проекта.

1. Руководитель проекта. Он разрабатывает план совместной работы студентов, координирует работу команды, составляет план действий, контролирует их выполнение, заполняет паспорт проекта.

2. Менеджер проекта. В его обязанности входит организация работы членов группы.

3. Креативный менеджер. Предлагает необходимые для реализации проекта идеи и пути и способы их внедрение.

4. Критик. Оценивает результаты работы проектной группы, предоставлять рекомендации по улучшению разрабатываемого проекта в соответствии с поставленными задачами.

На первом уровне игры каждая команда выстраивает сценарий выбранного мероприятия, защита которого проходит на практическом занятии в ходе мини-конференции. Результат работы – ментальные карты.

На следующем уровне игры участники мини-групп, согласно созданному сценарию, распределяют роли.

Архивариусы – изучают торговые профессии средневекового Пскова (коробейник, лавочник, трактирщик, купец), народные промыслы на ярмарке. Результат работы - иллюстрированный толковый словарь.

Маркетологи – ищут информацию о продуктах торговли на средневековых ярмарках (мед, воск, кожи, щетина, сало, рыба, пенька, лен), о том, что такое сытный ряд, питейный двор, ремесленная лавка, бакалейная лавка, торжище, ремесленная слобода; какие товары в них можно было купить, сколько стоили товары в старину. Результат работы - оформленный «прайс-лист» одной группы товаров.

PR- менеджеры - создают видеоролик рекламы товара, рекламный плакат ярмарки.

Этнографы – изучает обычаи жителей средневекового Пскова, старинные игры и ярмарочные русские народные забавы - лапта, игра в городки, перетягивание каната. Результат работы – сценарий спортивного праздника «Играй-городок».

Математики - создают «Систему мер и весов» - меры длины, объема, массы наших предков, старинные меры Голландии, Англии, Германии и др. стран, денежные единицы на Руси, старинные денежные единицы Голландии, Англии, Германии и др. стран. Создают в технике скрайбинг фильм для младших школьников «Старинные меры длины (массы, емкости)».

Методисты - составляют иллюстрированный сборник задач для младших школьников со старинными единицами измерения величин.

Писатели – создают зарисовку в стиле фэнтези (альтернативная история) о ярмарке в средневековом Пскове.

Журналисты – интервью с историческим персонажем, которого могли бы встретить на ярмарке средневекового Пскова.

Выполнение студентами заданий на каждом уровне игры предусматривает осуществление оперативной связи, регулирование процесса перехода к более высокому уровню, фиксацию достижений студентов.

За разные виды работ в соответствии с установленными критериями начисляются баллы; креативность представленных на проверку материалов поощряются бонусными баллами; накопленная сумма баллов соотносится с итоговой оценкой по дисциплине.

Опыт использования игровых практик при изучении методических дисциплин студентами – будущими учителями начальной школы показал эффективность применения инновационных игр для решения задачи методической подготовки будущих учителей.

Литература

1. Вербх К. Курс «Игрофикация»: [сайт]. 2021. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification>.

2. Копылова В.В. Геймификация как средство мотивации к онлайн обучению студентов вуза// Неделя науки СПбПУ: в 3 ч. Ч. 1. Санкт-Петербург: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2020. С. 149-152.

3. Бережная Т.Н. Формирование инновационной методической культуры учителя начальных классов в процессе профессиональной подготовки в вузе: дис. ...канд. пед. наук. Ставрополь, 2010. 211 с.

4. Сергеева Л.А. Геймификация как средство развития методической культуры будущего педагога // Обзор педагогических исследований. 2022. Т.4. (№1). С. 114-119.