

личности к самоосуществлению как выбору определенных средств, способов реализации и достижения целей технологической деятельности.

Создание в процессе обучения школьников технологии соломоплетения возможностей для интеграции прошлого, настоящего и будущего в данном виде ремесленной деятельности способствует естественному формированию ценностей патриотической направленности. Актуализация в сознании учащихся опыта осуществления соломоплетения предопределяет смысл текущей действительности по её выполнению, который регулирует направленность цели в сторону формирования патриотизма. Данный процесс осуществляется продуктивно в результате переживания учащимися состояния смыслового отношения к реальности как трансформации личностных смыслов на уровень осознанного отношения к деятельности соломоплетения.

Заключение. Современная социокультурная ситуация предлагает личности широкий спектр возможностей для осуществления жизненных выборов, реализовать которые как никогда сложно в силу дезинтеграции ценностно-смыслового пространства социальных норм, моделей поведения и деятельности, как на уровне культурных ценностей, так и на уровне ценностей конкретной личности. Подобная трансформация обусловила активизацию ценностно-смысловой динамики, определяющей аксиологический потенциал личности, образующий систему бытийных ориентиров ее жизнедеятельности в субъективном преломлении процессов самореализации и самоактуализации.

Ценностно-смысловая сфера личности школьника играет важную роль в формировании его ценностных ориентаций, убеждений и смыслов. Участие в технологической деятельности на занятиях обслуживающего труда способствует развитию интереса к активной деятельности, творчеству и самореализации. Исследование ценностных ориентаций учащихся позволяет выявить их предпочтения, стремления и мотивацию, что важно для успешного обучения технологической деятельности, в том числе соломоплетению. Интегрирующая роль ценностно-смысловых образований личности предстает в единстве характеристик субъективности, целостности, осознанности, избирательности, структурированности, иерархичности, динамичности, которые задают индивидуальный контекст развития ценностно-смысловой сферы личности посредством разноуровневых и разнородных по содержанию и структуре механизмов самовосприятия, самооценки, самоотношения, рефлексии, интериоризации, экстериоризации, адаптации, конформизма, самоопределения, саморазвития, социализации, индивидуализации. Становление и развитие ценностно-смысловой сферы личности учащихся в процессе освоения ими технологии соломоплетения обусловлено взаимосвязью объективно-содержательных и субъективно-личностных процессов, в результате которых происходит трансформация как личностно-смысловых образований, так и социальных ценностей, и смыслов.

Список цитируемых источников

1. Шапенкова, И. П. Особенности ценностно-смысловой сферы личности учащихся школы искусств: автореферат дисс. на соискание уч. степени канд. психологич. наук / И. П. Шапенкова. — СПб.: Северо-Западная академия государственной службы, 2010. — 21 с.
2. Старовойтенко, Е. Б. Психология личности в парадигме жизненных отношений: учеб. пособие для вузов / Е. Б. Старовойтенко. — М.: Трикста, Академический проект, 2004. — 256 с.
3. Самыкина, Н. Ю. Динамика ценностно-смысловой сферы личности в процессе наркотизации / Н. Ю. Самыкина. — Самара: Универсгрупп, 2007. — 148 с.
4. Зекерьяев, Р. И. Психологические особенности смысложизненных ориентаций в структуре ценностно-смысловой сферы личности с различными уровнями интернет-активности / Р. И. Зекерьяев // *International Journal of Medicine and – Psychology*. — 2020. — Т. 3. — № 4. — С. 91—97.
5. Галажинский, Э. В. Проблема уровней самореализации человека: ценностно-смысловой контекст / Э. В. Галажинский // *Ценностные основания психологической науки и психология ценностей*. — М., 2008. — С. 123—148.

УДК 371.3 : 372.864

Т. Н. Капуза, А. Э. Руднева

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

АКТИВИЗАЦИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ УЧАЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО ОБУЧЕНИЯ

Введение. Современные информационные технологии представляют значительный потенциал при интеграции в образование, особенно при внедрении игровых элементов и геймификации учебного процесса. Они способствуют привлечению внимания учащихся к предметному содержанию, их вовлеченности в его освоение, активному развитию аналитических способностей обучающихся и навыков в решении проблемных ситуаций. Геймификация может успешно применяться в различных областях образования, включая науку, историю, математику и языки, делая обучение увлекательным и доступным. В образовании геймификация является эффективным инструментом для организации интерактивного и захватывающего учебного процесса, способствует развитию ценных навыков у детей, таких как командная работа, креативное мышление и умение решать проблемы. Актуальность рассматриваемой в данной публикации проблематики прослеживается в Концепции развития педагогического образования в Республике Беларусь на 2021—2025 годы [1].

Основная часть. В ходе анализа научной литературы по проблеме нашего исследования, нами отдается предпочтение трактовке понятия «геймификация в образовании» педагога-исследователя Н. И. Сулейманова, которая представлена следующим образом: «Геймификация в образовании — это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве (образовательном, сетевом) с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлеченности в образовательный процесс, формирование устойчивого интереса к решению прикладных задач» [2].

Процесс геймификации обучения вносит элемент игры в учебный процесс, что делает его увлекательным. Игровые учебные материалы могут помочь обучающимся почувствовать себя более уверенно в процессе обучения, путём использования в игровом взаимодействии системы баллов и уровней сложности учебного материала, которые могут являться мотивирующим средством для достижения образовательных целей [3].

Нами было выявлено, что одним их эффективных средств, позволяющих повысить интерес обучающихся к самостоятельности в обучении, являются традиционные игровые технологии.

Согласно используемой нами классификации выделяют два типа игр:

- естественные игры (игры, в создании которых человек не принимает участия);
- искусственные игры (являются продуктом творчества людей, который создан для достижения самых различных целей) [4].

Классифицируя дидактические игры в зависимости от игровой цели, можно выделить следующие типы игр (по Л. М. Дергачеву):

1. Деловые игры (позволяют учащимся получать ответы на вопросы в совместной деятельности, моделируя определенную жизненную ситуацию).

2. Сюжетные игры (учащиеся проявляют большую самостоятельность, вымысел и творчество при решении учебных задач. Развитие мышления у детей в игре теснейшим образом связано с формированием у них представлений об окружающем мире и находится во взаимодействии с воображением).

3. Ролевые игры (это творческие игры, в которых ребенок выполняет определенную роль. Ребенок ярко показывает свое отношение к воображаемому, свои мысли, чувства, стремится передать так, чтобы окружающие поверили ему).

4. Игры-соревнования (связаны с выявлением победителя, здесь могут быть как индивидуальные, так и коллективные победители (команда, группа и т. д.). В игровой ситуации, включающей элемент соревнования, школьники проявляют максимум находчивости, изобретательности, стараясь быть смелее и активнее).

5. Игры с раздаточным материалом (является закрепление и углубление знаний, а также развитие восприятия, наблюдательности, внимания. Игры, направленные на выполнение занимательного задания, не только развивают мышление детей, но и приучают творчески подходить к выполнению задания) [5].

В рамках выявления эффективности активизации самостоятельной работы учащихся средствами геймификации на уроках трудового обучения нами было проведено анкетирование студентов специальности «Обслуживающий труд и изобразительное искусство» БарГУ и учителей трудового обучения (общее количество респондентов — 37). По результатам анкетирования нами было выявлено, что использование геймификации для активизации самостоятельной работы учащихся на уроках трудового обучения имеет ряд преимуществ:

- Повышение мотивации: игровые элементы повышают мотивацию учащихся, делая учебный процесс более увлекательным и интересным.
- Улучшение понимания: игры-симуляторы и виртуальные миры позволяют учащимся применять свои знания и навыки на практике, что способствует более глубокому пониманию материала.
- Развитие творческих способностей: ролевые игры и другие игровые форматы стимулируют творческое мышление и дают возможность учащимся выразить свои идеи.
- Повышение самодисциплины: соревнования и системы вознаграждения в играх помогают учащимся развивать самодисциплину и приучают к регулярной работе.

На основании вышеизложенного нами сформулированы следующие рекомендации по разработке средств геймификации для активизации самостоятельной работы учащихся на уроках трудового обучения:

1. При разработке игровых элементов необходимо учитывать интересы, возрастные особенности и уровень подготовки учащихся.

2. Должны быть определены цели и задачи, которые будут достигнуты с помощью геймификации на уроках трудового обучения.

3. Должны быть обеспечены интерактивностью и возможностью взаимодействия учащихся с игровыми элементами для повышения их вовлеченности.

4. Использование системы наград и мотивации для стимулирования учащихся к достижению поставленных целей.

5. Предусмотреть механизмы обратной связи, чтобы учащиеся могли оценивать свой прогресс и получать рекомендации по улучшению.

6. Должно быть учтено разнообразие уровней подготовки учащихся и предложите адаптивные игровые сценарии.

7. Должна быть разработана система оценки результатов, которая позволит оценить эффективность геймификации на уроках трудового обучения.

Заключение. Геймификация представляет собой эффективный инструмент для активизации самостоятельной работы учащихся на уроках трудового обучения. Используя игровые элементы, можно повысить мотивацию, развить саморегуляцию и создать увлекательную и стимулирующую среду для обучения. Внедряя геймификацию в образовательный процесс, педагоги могут повысить вовлеченность учащихся и способствовать их всестороннему развитию.

Кроме того, геймификация способствует развитию навыков решения проблем, креативного мышления и саморегуляции. Учащиеся, участвуя в игровых сценариях, вынуждены принимать решения, анализировать ситуации и действовать в условиях ограниченного времени, что способствует развитию их когнитивных способностей.

Таким образом, активизация самостоятельной работы учащихся средствами геймификации на уроках трудового обучения является эффективным способом повышения мотивации, развития аналитических способностей обучающихся и навыков в решении проблемных ситуаций, улучшения учебных результатов. Внедрение игровых элементов в учебный процесс помогает сделать обучение более интересным, увлекательным и продуктивным для всех участников.

Список цитируемых источников

1. Концепция развития педагогического образования в Республике Беларусь на 2021—2025 годы [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://adu.by/images/2021/06/konceptsiya-razvitiya-pedagogicheskogo-obrazovanija.pdf>. — Дата доступа : 29.03.2024.
2. Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь / Г. М. Коджаспирова. — М. : Академия, 2003. — 176 с.
3. Эмалетдинова, Г. Э. Геймификация как метод обучения: особенности и возможности / Г. Э. Эмалетдинова [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-metod-obucheniya-osobennosti-i-vozmozhnosti>. — Дата доступа : 29.03.2024.
4. Дергачева, Л. М. Классификация дидактических игр с позиции различных методологических подходов / Л. М. Дергачева [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-didakticheskikh-igr-s-pozitsii-razlichnyh-metodologicheskikh-podhodov>. — Дата доступа : 29.03.2024.
5. Хуторской, А. В. Современная дидактика / А. В. Хуторской. — М. : Высш. шк., 2007. — 639 с.

УДК 372.87 :376

Д. П. Качура

Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь

ВАРИАТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ТЕХНИК ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ТВОРЧЕСТВА В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИНЦИПА ИНКЛЮЗИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Введение. В современном мире инклюзивный подход в образовании представляет собой один из основных методологических подходов к его организации, который направлен на создание равных возможностей для всех обучающихся, независимо от их индивидуальных особенностей. В современном обществе существует потребность в сохранении и продвижении традиционных техник декоративно-прикладного творчества. Это связано с необходимостью сохранения культурного наследия, развитием творческих способностей, обучающихся и формированием у них ценностей, связанных с традициями и национальной идентичностью. Использование разнообразных методов и приемов в обучении позволяет педагогам адаптировать учебный процесс под индивидуальные потребности каждого обучающегося, способствуя их вовлеченности и успешности в обучении.

В рамках данной статьи мы рассмотрим вариативность использования традиционных техник декоративно-прикладного творчества в условиях реализации принципа инклюзии в образовании.

Основная часть. Использование традиционных техник декоративно-прикладного творчества в инклюзивном образовании способствует развитию творческого мышления, моторики, эстетического восприятия и самовыражения обучающихся.

Практические аспекты использования традиционных техник декоративно-прикладного творчества в образовании включают в себя организацию практических занятий, проведение мастер-классов, участие в выставках и конкурсах, а также включение традиционных техник в учебные проекты и исследования [1, с. 46].

Декоративно-прикладное творчество включает в себя широкий спектр различных видов технологической деятельности, таких как вышивка, вязание лоскутное шитье, роспись по ткани, бисероплетение и другие виды рукоделия. Эти виды деятельности не только способствуют развитию творческих способностей, но и помогают развивать моторику, координацию движений и воображение у обучающихся. Использование традиционных видов декоративно-прикладного творчества может являться содержательной основой для реализации принципа инклюзии в образовании в целях ознакомления обучающихся с культурным наследием народа, основными культурными достижениями страны и ее представителей, погружения в культурную среду. Также освоение традиционных видов декоративно-