

повышает познавательную деятельность, обеспечивает комфортные условия для всестороннего развития личности школьников. Знания, полученные школьниками в результате проведения таких мастер-классов, будут способствовать также развитию национальной самобытности, гордости за Родину и умению использовать знания и навыки в повседневной жизни.

Искусство, особенно декоративно-прикладное творчество, активно помогает воспитывать детей преданными Родине, высококультурными, то есть гражданами и патриотами своей страны.

Таким образом, патриотическое воспитание в процессе проведения мастер-классов по традиционным видам декоративно-прикладного творчества осуществляется посредством включения детей в активный творческий труд, формирования бережного отношения к творческому наследию Отечества, к обычаям и традициям народа, воспитанию любви к малой родине.

Список цитируемых источников

1. *Якобсон, П. М.* Психология художественного восприятия / П. М. Якобсон. — М. : Искусство, 1984. — 196 с.
2. *Богачева, И. В.* Мастер-класс как форма повышения профессионального мастерства педагогов / И. В. Богачева. — Минск : АПО, 2012. — 92 с.
3. Декоративно-прикладное искусство как средство патриотического воспитания дошкольников. — URL : <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2022/10/23/proekt-dekorativno-prikladnoe-iskusstvo-kak-sredstvo-patrioticheskogo> (дата обращения: 15.10.2024).
4. Декоративно-прикладное искусство как средство достижения школьниками личностных образовательных результатов. — URL : <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/13735/2/Zjurina.pdf> (дата обращения: 15.10.2024).

УДК 372.864

Т. Н. Капуза

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

РАЗРАБОТКА СРЕДСТВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ УРОКОВ ТРУДОВОГО ОБУЧЕНИЯ

Введение. В данной работе рассматриваются эффективные методы и средства геймификации, которые можно внедрить в уроки трудового обучения для оптимизации учебного процесса и достижения более высоких образовательных результатов. Применение геймификации позволяет сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным, активизируя мотивацию учащихся и повышая их заинтересованность в изучаемом материале. Цель данной статьи: рассмотреть основные аспекты разработки средств геймификации для уроков трудового обучения и их влияние на образовательный процесс.

Основная часть. По мнению Е. А. Яровой, «геймификация — это способ организации образовательной или профессиональной деятельности с помощью игровых технологий, в том числе на основе компьютерных игр. Принцип геймификации подразумевает внедрение в образовательный процесс элементов из других областей (игр, социальных сетей) для создания более удобной и привлекательной образовательной среды» [1].

Геймификация — это способ организации образовательной среды, подразумевающий использование различных игровых технологий, способствующих практическому использованию полученных знаний, умений и навыков обучающимися в нестандартной ситуации.

Одним их эффективных средств, позволяющих повысить интерес обучающихся к учебной деятельности, являются традиционные игровые технологии. В настоящее время, все большее внимание привлекает геймификация учебного процесса.

«Игра — активность организма, направленная на условное моделирование развернутой деятельности» [2]. А. Я. Анцупов и А. И. Шипилов утверждают, основываясь на публикациях немецкого ученого К. Гросса, что игровая деятельность способствует приобретению опыта разрешения различных ранее моделированных ситуаций [2].

Нами рассматривается процесс разработки средств геймификации, ориентированных на использование в образовательном процессе трудового обучения обучающихся. Составляющими процесса разработки средств геймификации для активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся по трудовому обучению являются:

1. Выделение содержания учебной информации, по которой планировалась разработка дидактических игр по учебному предмету «Трудовое обучение. Обслуживающий труд». Мы рассматриваем на примере содержания раздела «Основы изготовления швейных изделий».

В качестве концептуальных оснований для отбора содержания учебной информации выделены требования, которые регламентированы следующими нормативно-правовыми документами:

— Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об организации в 2023/2024 учебном году образовательного процесса при изучении учебных предметов и проведении факультативных занятий при реализации образовательных программ общего среднего образования» [3];

- Кодекс Республики Беларусь об образовании [4];
- Учебная программа по учебному предмету «Трудовое обучение. Обслуживающий труд» для V—IX классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования с русским языком обучения и воспитания [5].

Методологические подходы, на применении которых основан процесс разработки средств геймификации для активизации учебно-познавательной деятельности на уроках трудового обучения:

- системно-деятельностный;
- компетентностный.

Системно-деятельностный подход предполагает организацию самостоятельной учебно-познавательной деятельности обучающихся по овладению знаниями, умениями и навыками. Ключевыми моментами его является постепенный уход от информационно-репродуктивного знания к знанию действия [6].

Впервые системно-деятельностный подход к учебному процессу был применён Ю. К. Бабанским, который рекомендовал выделять элементы системы обучения с точки зрения основных элементов учебного процесса: целевой, мотивационный, содержательный, организационный, контрольно-корректирующий, оценочно-результативный [6].

По мнению Ю. К. Бабанского, реализация представленного методологического подхода осуществляется через ряд принципов:

- деятельность ученика выражается не в получении знаний в готовом виде, а в их поиске;
- непрерывность обучения — согласованность и преемственность между изучаемыми предметами, методиками и этапами обучения;
- целостность обучения — формирование учениками представления о мире, включающем в себя природу, общество, науки и самого себя, как о целостной системе, где все взаимосвязано и каждый элемент имеет свое место;
- принцип минимакса с одной стороны, предлагает учащемуся максимальный уровень материала для усвоения данной возрастной группой, а с другой обеспечивает овладение этим материалом на уровне социально безопасного минимума, т.е. не ниже государственного стандарта знаний;
- психологическая комфортность обеспечивает устранение неблагоприятных, стрессообразующих факторов учебного процесса и создание педагогической атмосферы сотрудничества, развитие диалоговых форм общения;
- вариативность предполагает формирование учениками способностей и навыков к нахождению различных вариантов для принятия адекватных решений в ситуации выбора;
- творческий принцип направлен на приобретение в обучении учащимися собственного опыта творческой, креативной деятельности [6].

Компетентностный подход — это совокупность общих принципов определения целей образования, отбора содержания образования, организации образовательного процесса и оценки образовательных результатов [7].

Г. И. Матушанский и О. Р. Кудачков выделяют следующие принципы данного подхода, на применении которых базируется процесс разработки средств геймификации:

- междисциплинарность (обучающийся осваивает разные предметные знания и умения не по отдельности, а в связке друг с другом, то есть в комплексе, что способствует формированию целостное представление о мире, развитию системного мышления);
- развитие креативного начала личности (принцип предполагает формирование умения мыслить нестандартно, придумывать новые идеи и подходы, находить решения задач без готовых ответов);
- формирование коммуникативных навыков (умение находить контакт с людьми, вести переговоры, разрешать конфликты и работать в команде);
- непрерывности образования и профессиональной мобильности (формирование способности быстро осваивать новые методы и технологии, постоянно учиться и переучиваться);
- профессиональная направленность обучения (освоение комплекса компетенций, которыми нужно овладеть учащимся в процессе изучения дисциплин с практико-ориентированной направленностью полученных знаний на практике);
- индивидуализация (предполагает создания для каждого обучающегося разработки индивидуального образовательного маршрута, в которой учтены его свойства личности, интересы и возможности);
- универсальности (предполагает подготовку обучающихся к активной профессиональной деятельности в любой области — в соответствии с их личными интересами, потребностями общества и рынка труда) [7].

В процессе исследования на основе вышеуказанных методологических подходов и рассмотренных принципов, нами были выделены следующие принципы, которые лежат в основе разработки средств геймификации для активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся на уроках по учебному предмету «Трудовое обучение. Обслуживающий труд»:

- деятельностный (в процессе игрового взаимодействия, обучающиеся получают знания не в готовом виде, а в процессе их поиска);

- непрерывность обучения (разработанные игры будут иметь согласованность с изучаемыми предметами, методиками и этапами обучения);
- целостность обучения (формирование обучающихся обобщенного системного представления по разделу «Основы изготовления швейных изделий»);
- принцип минимакса (предлагает усвоение обучающимися максимального уровня материала, путём овладения этим материалом на уровне социально безопасного минимума);
- вариативность (подразумевает формирование у обучающихся способностей и навыков к нахождению различных вариантов решений в нестандартной ситуации);
- творческий принцип (приобретение обучающимися собственного опыта творческой, креативной деятельности);
- развитие креативного начала личности (формирование умения мыслить нестандартно, придумывать новые идеи и подходы);
- формирование коммуникативных навыков (содействует развитию навыков коммуникации и взаимодействия в команде).

2. Выбор формата игры, в качестве которого мы выбрали программу Microsoft PowerPoint.

Microsoft PowerPoint — это программа для создания и просмотра электронных презентаций.

В качестве функциональных возможностей программы PowerPoint можно назвать создание и настройку слайдов, добавление текста, изображений, графиков, анимации, медиа-файлов и многих других элементов, которые помогут сделать презентацию более интересной и понятной, дополнительно для создания игрового взаимодействия можно использовать элементы интерактивности.

Элементами интерактивности в программе Microsoft PowerPoint являются: настройка гиперссылок, наложение эффектов анимации и триггеров, наличие управляющих кнопок.

В процессе разработки интерактивной игры нами были выделены следующие этапы работы в программе PowerPoint:

- 1) зарождение идеи (тема, задачи, структура будущей игры);
- 2) выбор учебного материала (формулировка заданий);
- 3) создание макета презентации:
 - выбор дизайна (оформление фона);
 - разработка структуры слайдов для заданий;
 - иллюстрации (персонажи, герои и т. д.).
- 4) работа с наполнением игры в формате презентации (наполнение слайдов содержательным компонентом игры).
- 5) добавление элементов интерактивности (настройка гиперссылок, эффектов анимации, триггеров, управляющих кнопок).
- 6) разработка методических рекомендаций, которые включают алгоритм игры, её правила и сценарий проведения.

Нами разработан комплект дидактических игр, состоящий из двух игр, которые предназначены для использования в образовательном процессе по учебному предмету «Трудовое обучение. Обслуживающий труд» по разделу «Технология швейного производства».

Комплект включает в себя электронные форматы следующих электронных версий игр:

- 1) игра «Поле чудес» разработана по теме «Волокна животного происхождения» для обучающихся 7 класса;
- 2) деловая игра «Fashion Mania» разработана по теме «Выбор и создание эскиза швейного изделия» для обучающихся 7 класса.

На первом этапе процесса разработки дидактической игры «Поле чудес» нами выбрана тема «Волокна животного происхождения» для обучающихся 7 классов.

Цель: способствовать закреплению знаний у обучающихся, обобщению и систематизации изученного материала по теме: «Волокна животного происхождения».

Задачи:

- образовательная: содействовать формированию знаний на уровне представления: об общих сведениях о волокнах животного происхождения (шерсть, шелк), об их свойствах (физико-механических, физических), о способах получения тканей из этих волокон;
- развивающая: создать условия для развития познавательных процессов в условиях игрового взаимодействия (внимание, память, мышление, воображение);
- воспитательная: содействовать воспитанию культуры межличностных взаимоотношений в процессе игрового взаимодействия.

Как и в телевизионной игре «Поле чудес», задачей игрока является угадывание слова. Игроки поочередно вращают барабан, который имеет 12 секторов, от 0 до 10 очков, а также сектора «П» — приз, который даёт право участнику выбрать: «открыть одну букву» или «дополнительно крутить барабан». Игрок может назвать букву или слово целиком.

На втором этапе мы определили формулировки типов и видов заданий, которые будут включены в структуру будущей игры. В игре были использованы разновидность тестового задания открытого типа — вопрос и задание дописать слово из предложенных букв.

Следующим этапом процесса разработки было создание макета презентации:

- 1) выбрано оформление фона и дизайн слайдов;
- 2) для разработки структуры слайдов с заданиями, нами были выполнены следующие элементы:
 - текстовое поле для вопроса, которое размещено в верхней части слайда;
 - прямоугольники зеленого цвета, в количестве равном 33 буквам алфавита, которые размещены в левой части слайда;
 - барабан в виде круга, разделенного на 12 секторов и дополненный указательной стрелкой красного цвета, размещен в правой части слайда;
 - рамка, состоящая из определенного количества секторов равное количеству букв в будущем ответе, размещена в нижней части.
- 3) в качестве персонажа игры нами был выбран мультипликационный персонаж в виде ведущего телевизионной игры «Поле чудес».

На четвертом этапе мы работали с наполнением содержательного компонента игры. Текстовые поля были заполнены сформулированными вопросами, а в прямоугольные поля в количестве 33 штук, были внесены в упорядоченном порядке буквы русского алфавита. В подготовленную рамку были вставлены буквы, которые содержатся в ответе.

Пятым этапом было добавление элементов интерактивности, а именно: настройка гиперссылок, эффектов анимации и управляющих кнопок.

На прямоугольные поля с буквами алфавита были наложены эффекты анимации «исчезновения», путем нажатия одного раза на левую клавишу мыши, предварительно наведя на определенный элемент курсор.

На буквы в текстовой рамке наложен эффект анимации «возникновения», а после с помощью настроек анимации они соединены с соответствующими буквами алфавита, в результате чего буква, содержащаяся в ответе, появлялась в рамке, а отсутствующая — исчезала.

На круговой элемент (барабан) был наложен эффект анимации «вращения», который соединен путем изменения настроек эффекта при связывании его с элементом стрелки, что позволило одним нажатием запустить эффект вращения, а последующими двумя — его остановить.

В нижнем правом углу размещена управляющая кнопка синего цвета, содержащая в своём контуре стрелку темно-синего цвета, на которую наложена гиперссылка для перехода на следующий слайд.

На шестом этапе разработки, нами были разработаны и оформлены: правила и алгоритм игры, её сценарий и методические рекомендации.

На первом этапе процесса разработки дидактической деловой игры «Fashion Mania» определена тема «Выбор и создание эскиза швейного изделия» для обучающихся 7 класса.

Цель игры направлена на закрепление знаний у обучающихся, обобщение и систематизацию изученного материала по теме: «Выбор и создание эскиза швейного изделия».

В рамках игрового взаимодействия реализуются следующие задачи:

- образовательная: содействовать формированию знаний на уровне представления: об общих сведениях о классификации современной одежды (по назначению, способу употребления, времени года) и требованиях, предъявляемых к одежде; общие сведения о мерках, необходимых для построения чертежа швейного изделия; на уровне понимания: виды и особенности силуэтов в одежде; снятие мерок для построения чертежа швейного изделия;
- развивающая: создать условия для развития познавательных процессов в условиях игрового взаимодействия (внимание, память, мышление, воображение, речь);
- воспитательная: содействовать воспитанию базовых компонентов культуры личности, воспитание коммуникативных качеств.

Игра предполагает участие игроков в составе команд в количестве 4 человек. В качестве ведущего может выступать как сам педагог, так и выбранный им обучающийся.

Планируемые результаты игрового взаимодействия: расширение и систематизация знаний детей о работе дизайнера и представителей данной сферы профессиональной деятельности, формирование умений и навыков выполнения отдельных профессиональных действий в направлении дизайна одежды.

Деловая игра — метод обучения, в котором участникам соответствуют определённые тематике профессии, роли. В результате игрового взаимодействия они принимают решения так, как если бы находились в реальной ситуации.

Деловая игра «Fashion Mania» представлена в виде ателье, в структуру которого входят следующие ролевые позиции: дизайнер одежды, модельер-конструктор, стилист и дизайнер аксессуаров.

На втором этапе процесса разработки нами был выбран учебный материал по теме «Выбор и создание эскиза швейного изделия» и были определены типы и виды заданий с учетом разных уровней сложности.

В игре использовались следующие виды заданий:

- соотнесение слова с соответствующим определением;

- по предложенному определению дать название понятию;
- дополнить предложение, вставляя пропущенные слова;
- соотнесение изображения силуэта с соответствующим названием;
- выполнение эскиза по заданным характеристикам.

В процессе создания макета презентации на третьем этапе разработки, нами осуществлялся:

1) выбор дизайна (в качестве фона был дизайн «Полет самолета» выполненный в яркой цветовой гамме, состоящей из насыщенных цветов и оттенков холодной цветовой гаммы);

2) разработка структуры слайдов для заданий:

– слайд № 7 является главным и включает в свою структуру три изображения, скрытых за четырьмя прямоугольниками;

– слайд № 8 включает в себя задание на соотнесение типа силуэтов в одежде, выполненное в виде таблицы, где левый столбец предлагает пять вариантов силуэтов и правый столбец — пять вариантов описания определенного типа силуэта;

– слайд № 9 — предлагает участникам задание на определение сущности понятия по его описанию (слайд представляет собой три нумерованных прямоугольника, три прямоугольника с описанием того или иного понятия и трех — с вариантами ответа);

– слайд № 10 состоит из серии прямоугольников с заданием закончить предложение;

– слайд № 11 содержит в своей структуре ряд изображений типов силуэтов и пять прямоугольников с наименованиями типов силуэтов одежды, где участникам необходимо соотнести иллюстрацию с названием соответствующего ей силуэта, а также дополнительное текстовое поле, скрытое за бесцветным прямоугольником с правильным вариантом ответа на задание;

– слайд № 12 включает дополнительное задание в виде выполнения эскизов швейных изделий на основе выбранного силуэта в соответствии с вариантом. Структура слайда состоит из иллюстрации и текстового поля с заданием;

3) в качестве персонажа для будущей игры нами был придуман главный дизайнер-оформитель компании «Fashion Mania», который знакомит с правилами и сопровождает участников на протяжении всей игры в роли ведущего.

В качестве содержательного компонента игры, который являлся четвертым этапом процесса разработки, нами были заполнены текстовые поля в структурах слайдов с заданиями в соответствии с учебным материалом.

Пятым этапом было добавление элементов интерактивности, а именно настройка гиперссылок, эффектов анимации и управляющих кнопок:

На шестом этапе разработки, нами были разработаны и оформлены: правила и алгоритм игры, её сценарий и методические рекомендации.

Заключение. В результате проведённого проектирования был разработан ряд средств геймификации, направленных на активизацию учебной деятельности учащихся в рамках уроков трудового обучения. На основе выделенных концептуальных оснований и принципов методологических подходов (компетентностного и системно-деятельностного) были разработаны: игра «Поле чудес» по теме «Волокна животного происхождения» и деловая игра «Fashion Mania» по теме «Выбор и создание эскиза швейного изделия» для обучающихся 7 классов в контексте изучения раздела «Основы изготовления швейных изделий» учебного предмета «Трудовое обучение. Обслуживающий труд». В качестве программного обеспечения разработки дидактических игр была выбрана программа PowerPoint, характеризующаяся простотой в использовании и позволяющая создавать интерактивные игровые моменты, анимацию и гиперссылки, что в совокупности позволяет сделать обучение более увлекательным и запоминающимся для обучающихся.

Переход к активным формам обучения через геймификацию способствует созданию мотивирующей образовательной среды, что, в свою очередь, создает условия для вовлечения учащихся в процесс обучения, формирования у них не только практических навыков, но и необходимых компетенций для успешной профессиональной деятельности.

Список цитируемых источников

1. Новиков, А. М. Педагогика: словарь системы основных понятий / А. М. Новиков. — М. : ИЭТ, 2013. — 268 с.
2. Говоров, А. И. Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением / А. И. Говоров // Компьютерные инструменты в образовании. — 2018. — № 2. — С. 39—54. — URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-aktualnosti-razrabotki-metodov-ispolzovaniya-sredstv-geymifikatsii-i-igrovyyh-tehnologiy-v-sistemah-upravleniya-obucheniem> (дата обращения : 26.02.2024).
3. Управление общего среднего образования // Министерство образования Республики Беларусь: сайт. — URL : <https://edu.gov.by/urovni-obrazovaniya/srenee-obr/srenee-obr/informatsiya/2023-2024-uchebnyy-god/> (дата обращения : 15.03.2024).
4. Кодекс Республики Беларусь об образовании / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. — URL : <https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=hk1100243> (дата обращения : 13.05.2024).
5. Трудовое обучение: инструктивно-методические письма // Национальный образовательный портал. — URL : <https://adu.by/ru/homeru/obrazovatelnyj-protsess-2023-2024-uchebnyj-god/obshchee-srednee-obrazovanie/uchebnye-predmety-v-xi-klassy/trudovoe-obuchenie.html> (дата обращения : 14.03.2024).

6. Шинкарева, Н. В. Системно-деятельностный подход как средство активизации познавательной деятельности учеников // Н. В. Шинкарева // Символ науки. — 2020. — № 7. — С. 65—68. — URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/sistemno-deyatelnostnyy-podhod-kak-sredstvo-aktivizatsii-poznavatelnoy-deyatelnosti-uchenikov> (дата обращения : 29.03.2024).

7. Компетентностный подход: идеи и принципы // GeekBrains : сайт. — URL : <https://gb.ru/blog/kompetentnostnyj-podhod/?ysclid=lwhu0fin7n597110947> (дата обращения : 26.03.2024).

УДК 372.864

А. В. Колесникова

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ТРУДОВОЙ ПОДГОТОВКЕ ШКОЛЬНИКОВ ЭЛЕМЕНТОВ ЭТНОГРАФИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ КАК СРЕДСТВА ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

Введение. Согласно Кодексу Республики Беларусь об образовании, формирование патриотизма в нашей стране имеет особое значение и является одним из важнейших направлений образовательной политики государства: «Целями образования являются формирование гражданской ответственности и патриотизма, интеллектуальное, духовно-нравственное, творческое, физическое и профессиональное развитие личности обучающегося, формирование у него знаний, умений, навыков и компетенций» (ст. 10, п. 2) [1].

С целью выявления целесообразности реализации патриотического воспитания обучающихся на основе использования в трудовой подготовке школьников элементов этнографической культуры (на примере раздела «Основы изготовления швейных изделий» 7 класс) было проведено исследование с использованием метода анкетирования.

База исследования: Барановичский государственный университет. Выборку исследования составили 64 студента в возрасте от 19 до 23 лет. По итогам проведенного анкетирования были получены следующие результаты (рисунок 1):

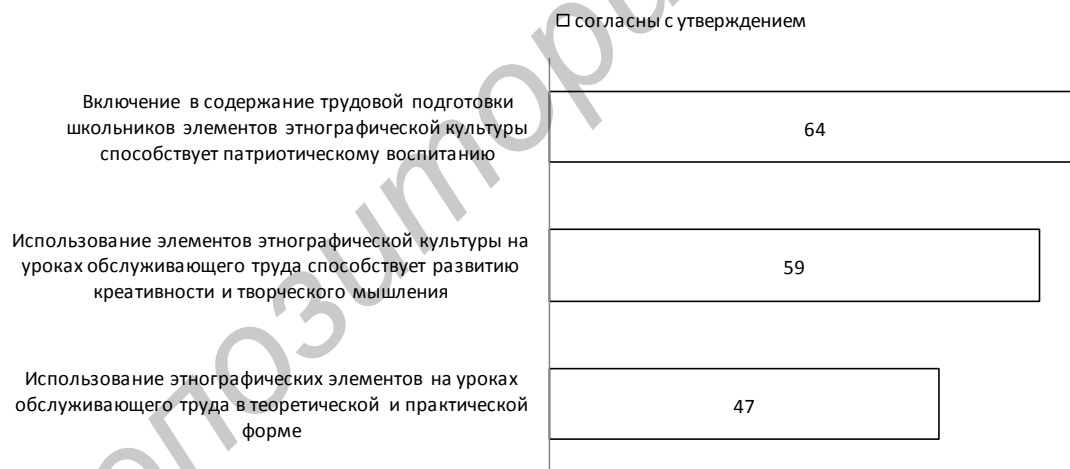


Рисунок 1 — Результаты проведенного анкетирования «Использование в трудовой подготовке школьников элементов этнографической культуры как средства патриотического воспитания»

Таким образом, можно сделать вывод о подтверждении целесообразности и актуальности реализации патриотического воспитания обучающихся на основе использования в трудовой подготовке школьников элементов этнографической культуры.

Основная часть. Согласно Кодексу Республики Беларусь об образовании, учебно-методическая документация — это «методики преподавания учебных предметов, учебных дисциплин, образовательных областей, тем, методические рекомендации» (ст. 94) [1]. Назначение методических рекомендаций заключается в оказании помощи педагогическим работникам и обучающимся в выработке решений, основанных на достижениях науки и передового опыта с учетом конкретных условий, и особенностей деятельности.

В педагогике и методологии обучения существует несколько основных подходов, которые могут быть использованы при разработке методических рекомендаций. При составлении рекомендаций мы использовали системный, культурологический и компетентностный подходы.