

ЛАБОРАТОРИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Н.А. Козырева (кафедра психологии)

Лаборатория игровых технологий в образовании была создана на кафедре психологии в 2015/2016 учебном году для:

1. Повышения качества образования и воспитания подрастающего поколения путем популяризации и внесения в практику образовательных учреждений и семейного воспитания апробированных в ходе деятельности Лаборатории игровых технологий в образовании (игр, игрушек, игрового оборудования, игровых методов и др.), разработки и апробации механизмов практикоориентированности образования и науки.

2. Укрепления и развития научно-интеллектуального потенциала, человеческого капитала университета путем привлечения студентов, магистрантов, аспирантов, преподавателей к участию в научных и прикладных исследованиях, к разработке игровых технологий развития подрастающего поколения.

Отличием научной тематики нашей лаборатории от немногочисленных лабораторий и центров игры в постсоветском пространстве является «психолого-педагогическая апробация игр, игрушек в образовательном / воспитательном процессе учреждения образования (или в семейном воспитании)». Обоснование уровня научной новизны направления приведено нами в [1]. Для НИРС важно то, что студенты при проведении этих работ могут получить и развить исследовательские компетенции, навыки применения на практике и обработки результатов методик психологической диагностики, наблюдения. Выявляя возможности достижения заявленных авторами игр целей развития ребенка, анализируя сильные и слабые стороны игр, возможности их эффективного применения в образовательно-воспитательном процессе, студенты будут обучаться объективному научному анализу.

Первоочередные задачи лаборатории на 2015–2017 гг.:

1. Аккумуляция знаний в области современных игр, игрушек, игрового оборудования, игровых методов и технологий развития детей и молодежи (далее – игр), создание экспозиции и пополнение коллекции игр для использования в курсовых / дипломных работах, подбор литературы по теме игрофикации, создание аналитических обзоров по играм. Первые курсовые работы, выполненные в лаборатории, уже показали, что коллекция игр будет пополнена и собственными разработками студентов. Предполагается также создание студентами коллекции банков обучающих видеофильмов, заданий, разработка конспектов уроков с применением геймификации, игровых симуляторов.

2. Разработка научных оснований и методики психолого-педагогической апробации игр и игровых технологий развития детей.

Подходы к этому вопросу мы изучаем, апробируя различные виды игр: оригинальные игры для применения в образовании, авторские разработки, современную цифровую среду, в которой живут, играют и учатся дети: электронные игрушки, планшеты для детей и др. [2].

3. Проведение научных и прикладных исследований по психолого-педагогической апробации игр, направленных на решение актуальных проблем образования и воспитания детей и молодежи. В 2015/2016 году в апробации игр участвуют 4 преподавателя кафедры психологии – к.психол.н., зав. каф. Э.В. Котлярова, к.психол.н. Н.А. Козырева, ст. преподаватели А.З. Джанашиа и Т.А. Корпякова и около

30 студентов факультетов педагогики и психологии детства, математики и естествознания, историко-филологического, педагогического. НИРС ведется по следующим направлениям: в детских садах и начальной школе – апробируются игры по безопасности дорожного движения; в коррекционных группах детского сада – апробируются игры по развитию интеллекта; в средней школе – игры по развитию интеллекта и творческого воображения детей, игры по русскому языку, по истории и обществоведению; со старшеклассниками – игры по инновационному предпринимательству, игровые технологии обучения изобретательству, интерактивные технологии обучения энергосбережению. Организация и координирование через лабораторию тематики системного выполнения студентами разных факультетов курсовых и дипломных проектов может привести к разработке магистерских и кандидатских диссертаций, монографий, научных и научно-популярных статей, учебных пособий, методических рекомендаций по направлениям:

- игры для дошкольного воспитания и образования;
- предметные игры (по предметам средней школы – математика, физика, биология, лингвистические и др.);
- игры для развития творческих способностей детей и молодежи;
- игровые методики дополнительного образования;
- игры для социализации (в т.ч. по безопасности дорожного движения, ОБЖ, энергосбережению, профессионально-ориентирующих игр и др.);
- компьютерные игры и анимация;
- разработка игровых методов обучения и воспитания [3] и др.

4. Развитие творческого потенциала студентов, магистрантов, аспирантов, преподавателей университета путем привлечения их к разработке игр. Некоторые студенты в рамках курсовых / дипломных работ уже разрабатывают свои собственные игры, игровые занятия и будут их апробировать с детьми. Темы эти имеют актуальность, новизну, практическое применение, так что студенты активно вовлекаются в научно-исследовательскую деятельность, планируется их участие в студенческой научной конференции в апреле 2016 г., с публикацией тезисов по лучшим работам. Таким образом, по окончании университета молодой специалист уже будет иметь свои собственные авторские разработки (для факультативов в образовательном учреждении) и публикации.

5. Использование результатов работы центра в учебном и научном процессе: разработка новых и обновление содержания читаемых в университете лекционных курсов, курсов по выбору.

Разрабатывается специализированный модуль «Геймификация в образовании», целью которого является формирование у студентов системы знаний и умений в проектировании образовательных игр. Студентам предоставляется возможность развить свое творческое мышление и создать серию оригинальных творческих продуктов (игр по выбранной педагогической специальности). Наличие собственных разработок для проведения занятий и факультативов с детьми повысит профессиональную привлекательность выпускников для потенциальных работодателей.

Преподаватели, задействованные в работе лаборатории, будут содействовать внедрению информации о новых играх, игровых методиках в учебный процесс университета, популяризации передовых методов геймификации в преподавании [4].

Таким образом, будет осуществлен замкнутый цикл с обратной связью – когда результат активизации студенческой научно-исследовательской работы станет вносить свой вклад в развитие и обучение студентов следующих поколений.

Литература

1. Козырева, Н. А. Научно-теоретические основы апробации настольных игр по безопасности дорожного движения для детей дошкольного возраста / Н. А. Козырева, Э. В. Котлярова // Дошкольное образование: наука – практике : сборник научных статей Международной научно-практической конференции / под ред. О. О. Прокофьевой, Е. А. Мурашко. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2015. – С. 177–180.

2. Козырева, Н. А. Теремок сказок / Н. А. Козырева // Обруч. – № 2. – 2015. – С. 21–23.
3. Козырева, Н. А. Формирование игровой развивающей среды в группе ДОУ / Н. А. Козырева // Диалог. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / под ред. О. Л. Соболевой. – М. : Дрофа, 2013. – С. 567–609.
4. Козырева, Н. А. Игровая развивающая среда (в контексте программы дошкольного образования «ДИАЛОГ») / Н. А. Козырева // Современное образование и воспитание: тенденции, технологии, методики : сб. науч. статей Междунар. науч.-практ. конф., посвящ. 100-летию МГУ имени А. А. Кулешова, Могилев, 28 марта 2013 г. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2013. – С. 23–25.