

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

**МФПО**

II МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ ПО  
ПЕДАГОГИЧЕСКОМУ ОБРАЗОВАНИЮ

**ЕЖЕГОДНАЯ  
КОНФЕРЕНЦИЯ**



**2016**

**IFTE**

II INTERNATIONAL FORUM ON  
TEACHER EDUCATION



**ANNUAL  
CONFERENCE**

---

**19-21 МАЯ 2016**  
**MAY 2016**

ПРОГРАММА ФОРУМА  
FORUM PROGRAMME



|  |  |  |
|--|--|--|
|                         | <p><i>университет, Казань, Россия)</i></p> <p>5. Совершенствование системы непрерывного педагогического образования<br/><i>А.В. Морозов (Институт управления образованием РАН, Москва, Россия)</i></p> <p>6. Основные принципы и условия подготовки рефлексивного педагога в университете<br/><i>Г.Ф. Биктагирова (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p> <p>7. Программно-методическое сопровождение будущих учителей начальной школы как условие успешной адаптации начинающих учителей<br/><i>М.А. Федотова (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p>   | <p>5. Improving the system of continuous pedagogical education<br/><i>Alexandr Morozov (Education Management Institute of Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia)</i></p> <p>6. Basic principles and conditions of training reflective teachers at university<br/><i>Gulnara Biktagirova (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p> <p>7. Software and methodological support for the future primary school teachers as a condition for successful adaptation of teachers-beginners<br/><i>Maria Fedotova (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p>  |
| <p>16.15 – 17.15</p>  | <p><b>Секция 11.</b><br/><i>(Высшая школа государственного и муниципального управления КФУ. Ул. Кремлевская, 35. Ауд. 210)</i></p> <p><b>Модератор – О.А. Широкова</b> (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</p> <p><b>Доклады:</b></p> <p>1. Разработка и внедрение многоуровневой системы подготовки учителя математики-информатики на основе инновационных методов математического, дидактического моделирования и междисциплинарных связей<br/><i>Ф.Ш. Зарипов (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p> <p>2. Геймификация образования<br/><i>А.Ф. Хасьянов (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p> <p>3. Геймификация образования и цифровая педагогика<br/><i>Э.Г. Галимова (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p> <p>4. Инновационные технологии создания мультимедийных образовательных ресурсов. Учебная среда XXI+<br/><i>А.И. Скворцов, А.И. Фишман, (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p> <p>5. Модель электронного обучения для бакалавров по специальности "Математика и информатика"<br/><i>С.В. Маклецов (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p> <p>6. Особенности профессиональной подготовки программированию будущего учителя информатики<br/><i>Т.Ю. Гайнутдинова, О.А. Широкова (Казанский федеральный университет, Казань, Россия)</i></p> | <p><b>Paper Session 11.</b><br/><i>(KFU Higher School of Public and Municipal Management, Kremlevskaya Str. 35, Room 210)</i></p> <p><b>Moderator – Olga Shirokova</b> (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</p> <p><b>Reports:</b></p> <p>1. Development and implementation of multi-level system of mathematics-IT teacher training through the innovative methods of mathematical and didactical modelling, and interdisciplinary relations<br/><i>Farhat Zaripov (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p> <p>2. Gamification for education<br/><i>Ayrat Khasyanov (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p> <p>3. Gamification of education and digital pedagogy<br/><i>Elvira Galimova (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p> <p>4. Innovative technologies for creating of multimedia educational resources. Educational environment "21+"<br/><i>Andrey Skvortsov, Alexandr Fishman, (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p> <p>5. E-learning model for bachelors specializing in "Mathematics and computer science"<br/><i>Sergey Makletsov (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p> <p>6. Features of a professional training in programming for the future teachers of informatics<br/><i>Tatiana Gaynutdinovaa, Olga Shirokova (Kazan Federal University, Kazan, Russia)</i></p> |

districts of the republic. In October 2015 Thematic Committee "Geographical Education" was created using the Tatarstan branch of the Russian Geographical Society. Chairman of the commission elected by the Deputy Minister of MoES RT, PhD IR Sciences Mukhametov, co-chairman was elected First Vice-Rector of Kazan Federal University Professor RG Minzaripov, as part of the Commission were elected scholars and university professors, employees of RT Ministry of Education, heads of educational institutions, and others.

**Key words:** geography, history of education, geographical education, teacher education, Kazan University, Teacher Training Institute, the Pedagogical Institute, Department of geography, methodology of teaching geography.

#### Проблема принципов обучения в истории отечественной педагогики второй половины XX - и начала XXI веков

*А.М. Гайфутдинов*

*ФГБОУ ВО "Набережночелнинский государственный педагогический университет", Набережные Челны, Россия*

*e-mail: [am-geo@mail.ru](mailto:am-geo@mail.ru)*

Проблема принципов является комплексной и связана не только с вопросами организации процесса обучения, но и целым рядом проблем в педагогике. Ретроспектива развития понятия «принцип» позволяет выделить два основных направления в формировании содержания понятия «принцип». По виду определяющего преобладают функциональные определения принципов обучения, отсутствуют в учебниках и учебных пособиях структурные определения. Господствующий субъективный подход в формулировках принципов представляет собой главную причину бесконтрольного роста их числа, что противоречит самой сути принципов, играющих роль законов в рамках процесса обучения.

#### Problem of learning principles in the history of Russian pedagogy in the 2nd half of 20th – beginning of 21st century

*Azat Gayfudinov*

*Naberezhnye Chelny State Pedagogical University, Naberezhnye Chelny, Russia, e-mail: [am-geo@mail.ru](mailto:am-geo@mail.ru)*

The problem of principles is complex and not only related to the organization of the learning process, but also on a number of problems in pedagogy. A retrospective of the development of the concept of "principle" allows the allocation of two basic directions in the formation of the notion of "principle". The appearance is dominated by defining a functional definition of learning principles; that do not exist in the textbooks and teaching AIDS for structural determination. The dominant subjective approach in the wording of the principles is a primary cause of the uncontrolled growth in their numbers, which contradicts the very essence of the principles that play the role of laws in the framework of the learning process.

#### Геймификация образования и цифровая педагогика

*Э.Г. Галимова*

*Казанский федеральный университет, Казань, Россия, e-mail: [elyaqalimowa@yandex.ru](mailto:elyaqalimowa@yandex.ru)*

Актуальность проблемы обусловлена низкой эффективностью информационных технологий при подготовке студентов российских университетов к педагогической практике. **Цель исследования** заключается в исследовании причин низкой эффективности цифровой педагогики и геймификации образования при подготовке студентов к педагогической практике.

Известно, что мировые достижения в области цифровой педагогики связаны с геймификацией образования. Геймификация – это, по сути, и психологический, и технологический принцип. К примеру, современные поколения студентов любят компьютерные игры и не очень любят учиться и работать самостоятельно. Поэтому идея привнести игровые ситуации в аудиторию и тем самым изменить процесс образования к лучшему – звучит привлекательно. Однако, если проанализировать особенности социально-эмоциональных, интеллектуальных, креативных изменений у студентов, то мы вынуждены учитывать и негативные последствия применения таких игр в высшем образовании.

Информационные технологии (ИТ) как главный компонент активно развивающейся цифровой педагогики сейчас объединяют широкий класс дисциплин и областей деятельности, относящихся к технологиям создания, сохранения, управления и обработки данных, в том числе с применением вычислительной техники. В последнее время под информационными технологиями чаще всего понимают компьютерные технологии. В частности, ИТ имеют дело с использованием компьютеров и программного обеспечения для создания, хранения, обработки, ограничения к передаче и получению информации.

В России ИТ всегда связывали с желанием осуществить мощный прорыв в образовании – ре-формировать его в 90-е годы XX в., модернизировать в начале третьего тысячелетия – и добиться тем самым существенного повышения качества в обучении, воспитании и развитии детей, школьников, студентов колледжей и вузов, слушателей многочисленных центров повышения квалификации. Поэтому на приобретение компьютерных средств и нового программного обеспечения никогда не жалели денег. Однако стремление обеспечить высокое (и даже гарантированное) качество образования за короткий срок (год, два, три) оставалось прозрачным и в 90-е годы, и сейчас в третьем тысячелетии.

В режим дистанционного обучения в последние годы переводится практически половина аудиторной нагрузки в вузах. Уровень владения (нулевой, низкий, средний, высокий) компетенциями эксперты оценивали не по знаниям, а по результатам педагогической деятельности студентов на педагогической практике в течение 3-х лет (2012, 2013, 2014 гг.). Сравнивались результаты 276 студентов, прошедших обучение на основе электронных образовательных ресурсов (экспериментальной группы – ЭГ), с результатами 278 студентов, прошедших традиционные практикумы по организации учебно-воспитательного процесса с детьми (студенты контрольной группы – КГ). Затем обе группы сравнивались с результатами, полученными при посещении и анализе мероприятий педагогов-практиков (ПП), имеющих стаж педагогической работы от 10 до 30 лет. Такими педагогами стали 324 человека, они закончили университет 10-30 лет тому назад. Критерии, индикаторы оценки качества педагогической деятельности сейчас широко описаны в научной литературе. В результате оказалось, что педагоги-практики имеют самые высокие показатели: 71% - высокий уровень, 29% - средний. И это понятно, поскольку в эту группу вошли опытные педагоги-наставники.

Ведущими методами исследования были анализ университетского образования в Российской Федерации, Великобритании, США; обобщение опыта подготовки учителей, их профессиональных компетенций; установление влияния информационных технологий на формирование профессиональных компетенций будущих педагогов.

Результаты исследования показали: программное обеспечение информационных технологий часто обновляется, электронные образовательные ресурсы российских вузов больше направлены на теорию, а не на практику. При этом теории уделяется до 90% времени, практике около 10%. Сравнительный анализ опыта подготовки учителей в Лондонском университете и Казанском федеральном университете показывает, что информационные технологии должны быть практико-ориентированными и их использование должно чередоваться с непосредственной педагогической практикой. Полученные экспериментальные данные позволяют сделать вывод о том, что геймификация образования может сформировать свою педагогику – цифровую педагогику, если она будет практико-ориентированной, отражать базовые принципы классической педагогики и общечеловеческие ценности.

**Ключевые слова:** цифровая педагогика, геймификация образования, информационные технологии, педагогическая практика.

#### **Gamification of education and digital pedagogy**

*Elvira Galimova*

*Kazan Federal University, Kazan, Russia, e-mail: [elyagalimowa@yandex.ru](mailto:elyagalimowa@yandex.ru)*

The urgency of the problem conditioned by the low effective-capacity of information technologies of students training in Russian Universities for teaching practice. The purpose of the study is to explore the reasons of low effectiveness of digital pedagogy and gamification of education in preparing students for teaching practice. It is known that world achievements in the field of digital pedagogy is associated with the gamification of education. Gamification is a psychological and technological principle. For example, the modern generation of students like computer games but do not like to learn and work independently. So, It sounds appealing the idea to bring game situations into the classroom and to change the process of education to high level. However, analyzing the features of socio-emotional, intellectual, creative changes of students, we have to consider the negative impact of such games in higher education. Information technology (IT) as a major component of a burgeoning digital pedagogy unites the broad class of disciplines and areas related to technologies of creation, preservation, management and processing of data, including the usage of computer technology. Nowadays information technologies are often understood as computer technology. In particular, IT deals with the use of computers and software to create, store, process, restrict the transfer and receipt of information. In Russia IT was always associated with making a powerful breakthrough in education – re-shaping it in the 90 years of the twentieth century, modernized in the beginning of the third Millennium and significantly enhance the quality in learning, education and development of children, schoolchildren, college and university students, students of numerous trainings centers. Therefore, money spent on acquisition of computer tools and new software has never been regretted in order to provide a high (or even guaranteed) quality education for a short period of time (a year, two, three) remained for 90 years, and also in the third Millennium. The process of distance learning in recent years re-established almost a half of classroom load in universities. Proficiency level (zero, low, medium, high) is evaluated by competency experts not by knowledge, and the pedagogical performance of students on teaching practice in a period of 3 years (2012, 2013, 2014). The results were compared among 276 students trained on the basis of electronic educational resources (experimental group – EG), with the results of 278 students who took part in the traditional workshops on the organization of the educational process with children (students of the control group – KG). Then both groups were compared with results obtained when analyzing the activities of 324 practicing teachers (PT), having teaching experience from 10 to 30 years having graduated from the University 10-30 years ago. The criteria, indicators for assessing the quality of educational activities are widely described in the scientific literature. The result was that teachers have the highest: 71% - high level, 29% average. And this is clear, because this group consisted of experienced teachers-mentors. The leading research methods showed the analysis of University-based education in Russian Federation, UK, USA; generalization of teachers experience, their professional competences; establishing the impact of information technologies on formation of professional competences of future teachers. The results of the study showed that the software is frequently updated, electronic educational resources of Russian universities are more focused on theory rather than practice. If this theory is given up to 90% of the time, practice about 10%. Comparative analysis of the experience of teacher training at London University and Kazan Federal University shows that information technology should be practice-oriented and their use should alternate directly with teaching practice. The obtained experimental data allow to draw a conclusion that gamification of education can shape their pedagogy to digital pedagogy, if it is practice-oriented it will reflect the basic principles of classical pedagogy and human values.

**Keywords:** digital pedagogics, gamification of education, information technology, pedagogical practice.

#### **Снижение вербальной агрессии студентов путем реализации педагогического сотрудничества в процессе**

*Л. М. Гараева*

*Казанский федеральный университет, Казань, Россия, e-mail: [leila-successful@yandex.ru](mailto:leila-successful@yandex.ru)*

В системе ценностей молодого поколения произошли значительные изменения, следствием которых стало стремление к цинизму, прагматизму и равнодушию. Дискурсивные практики среди студентов стремятся к усилению враждебности, становятся более агрессивными. Агрессивность во всем своем разнообразии используется как инструмент отрицательного воздействия и ослабления партнеров по коммуникации. Значимость изучения вербальной агрессии среди студентов в настоящее время высока, в связи с тем, что она воспринимается студентами как допустимая норма в определенных ситуациях и нередко находит общественное оправдание и одобрение. Кроме того, вербальная агрессия используется в современном мире как орудие для достижения личных и общественных целей. Феномен вербальной агрессии, базируясь на негативном эмоционально-оценочном отношении к партнеру(-ам) и/или объекту коммуникации, реализуется в широком спектре языковых средств и дискурсивных практик. Проблема данного исследования состоит в том, что студенты первого курса не достаточно социализированы в систему вузовского образования, т.е. слабо адаптированы к обучению в университете, имеют разнопорядковый уровень как воспитания, так и обучения и как следствие - проявляется их девиантное поведение. Цель данного исследования состоит в снижении уровня вербальной агрессии среди студентов.

В соответствии с поставленной целью перед нами стояли следующие задачи: осуществить теоретический анализ понятия вербальной агрессии (среди многонационального состава) студентов в условиях поликультурной