

4. Поздеева С.И. *Магистратура как пространство профессионально-личностного развития студента и преподавателя // Высшее образование в России. – № 3. – 2018. – С. 144-152 С.*
5. Степанова С.В. *Об оценке качества выпускных квалификационных работ бакалавриата // Высшее образование в России. – № 7. – 2017. – С. 21-25.*

УДК 37.02

Ж.О. Жилбаев, к. пед. н., профессор
Ж.Ж. Наурызбай, д.пед.н., профессор
Л.С. Сырымбетова, к. пед. н., профессор
Е.В. Паевская, маг.соц.н.

Национальная академия образования им. И.Алтынсарина
г. Астана, Казахстан

ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКЕ

Аннотация. В статье рассматривается потенциал применения различных образовательных игр на уроках с целью реализации гражданско-патриотического воспитания. Приводятся примеры тем уроков, на которых может использоваться данная технология, принципы составления проектов образовательных игр, указываются преимущества и недостатки применения игр в обучении и воспитании.

Ключевые слова: игровая технология, воспитание, патриотизм, современный урок.

Zh.O. Zhilbayev, PhD, Professor
Zh.Zh. Nauryzbay, Doctor, Professor
L.S. Syrymbetova, PhD, Professor
E.V. Paevskaya, Master of Social Sciences
National Academy of Education named after Y.Altynsarın
Astana, Kazakhstan

CIVIL-PATRIOTIC EDUCATION THROUGH GAMING TECHNOLOGY ON LESSONS

Abstract. The article discusses the potential for the use of various educational games on the lessons in order to implement civil-patriotic education. Examples are given of the topics on which this technology can be used, the principles of drawing up projects of educational games, and the advantages and disadvantages of using games in education and upbringing are indicated.

Keywords: game technology, upbringing, patriotism, modern lesson.

Образование, как известно, – это единство обучения, воспитания и развития. Обычно во время урока особое внимание уделяется только обучению и развитию, а воспитательный процесс происходит спонтанно, в зависимости от случая, обретая особую роль, как правило, лишь во внеклассных мероприятиях. Однако еще Т. Рузвельт заметил: «Воспитать человека интеллектуально, не воспитав его нравственно, – значит вырастить угрозу для общества». Поэтому важно воспитательную составляющую изначально закладывать и в план урока.

Традиционно воспитание реализуется через лекцию или беседу, однако цифровизация мира и быстрые изменения в обществе, обучение в школе представителей уже поколения Z обуславливают появление новых технологий образования, призванных быть интересными ученикам. Одной из популярных современных образовательных технологий является игровая.

Игра в образовании имеет давнюю историю. Например, еще в XVIII веке учитель географии Джон Спилсбери для своих учеников разрезал географическую карту на кусочки, создав тем самым первый пазл. В педагогической литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано педагогом К.Д. Ушинским, который, однако, не жаловал игру как технологию обучения, отдавая предпочтения интересным, но «серьезным» на его взгляд формам. Современный британский педагог Geoff Petty в свою очередь отмечает, что игры могут





обеспечить активную вовлеченность и такое качество внимания, которого едва ли можно достичь другими методами обучения [2]. Действительно, ролевые игры позволяют ученикам побыть другими людьми, но точно также имеющими свои мотивы, которые ими руководят, цели, к которым они стремятся, и знания, которые они используют; игры-стратегии являются моделью военных операций, игры-квесты напоминают тернистый путь ученых и исследователей, собирающих по крупицам сведения об окружающем мире и пр.

Рассмотрим, как можно реализовать потенциал игр на уроках для гражданско-патриотического воспитания.

Наши исторические предшественники, жизнь и деятельность которых изучается на различных уроках – от литературы до физики, – могут давать хороший пример, мотивацию и повод для гордости за своих предков у подрастающего поколения. Но одно дело, когда определенные факты подаются в пассивной форме, в виде рассказа, и совсем другое – если пройти в форме игры-квеста путь открывшей Антарктиду экспедиции Ф.Ф. Беллинсгаузена на уроке географии, или в форме игры-стратегии прожить Болдинскую осень 1830 года, почувствовав себя А.С. Пушкиным, на уроке литературы (для учеников России), либо в форме ролевой игры попробовать решить задачу о нахождении квадратуры круга, как это делал аль-Фараби, на уроке геометрии, или в форме игры-квеста повторить открытие «Золотого человека» в Иссыкском кургане исследовательской группой К.А. Акишева на уроке истории, (для учеников Казахстана) и т. д.

Для примера приведем фрагмент игры-стратегии, которую можно применять на уроках литературы, истории или географии (возможно применение на интегрированном уроке), и в которой отражено путешествие писателя И.А. Гончарова на фрегате «Паллада» – интересный и важный с точки зрения гражданско-патриотического воспитания, но практически никак не отражаемый в школьной программе эпизод из жизни литературного деятеля [1]. Данная игра призвана показать смелость и мужество человека, гражданина своей страны, решившегося при своей внешней флегматичности и лени на длительный и трудный поход во благо своей страны. После каждого вопроса предлагается два альтернативных варианта ответа, которые ведут за собой то или иное продолжение истории: реальное, которое проживал И.А. Гончаров, и предполагаемое – что логически могло бы случиться с автором данного ответа в итоге (помечено серым цветом и не предполагает дальнейшего продолжения и участия в игре). В ходе игры будут постепенно «отсеиваться» участники, и до конца дойдут только те, кто полностью прошел весь путь И.А. Гончарова. Данную игру можно провести как введение в изучение романа «Обломов» (см. табл. 1).

Таблица 1. Фрагмент игры-квеста, посвященной И.А. Гончарову

1852 год. И.А. Гончарову 40 лет, он «кабинетный чиновник», коллежский асессор. 5 лет назад начал писать роман, который нынче совсем застопорился. Каждый день похож на другой, все едино. Вдруг Гончаров узнает, что вице-адмиралу Е.В. Путятину нужен секретарь в кругосветную экспедицию.	
Предложить ли Гончарову свою кандидатуру?	
	
<i>Да, это же мечта всей жизни – отправиться в кругосветное плавание! Увидеть Китай, Индию, Японию! Может, и роман с места сдвинется.</i>	<i>Нет, что вы! Эта экспедиция будет очень длительной, фрегат деревянный, парусный, года два это будут сплошные лишения! Дома спокойней, и как может путешествие сдвинуть с мертвой точки роман о бездейственном человеке?</i>
	
Гончаров «всех, кого мог, поставил на	Автор впадает в депрессию, роман так и

ноги» и добился, чтобы его, «Принца де Лень», взяли в экспедицию секретарем.	не будет завершен.
↓	
2. В октябре 1852г. фрегат «Паллада» снялся с якоря в Кронштадте. Спустя несколько дней на фрегате вспыхнула холера, в результате которой умерли 3 матроса. В Портсмуте (Англия) появилась возможность сойти с фрегата и вернуться в Петербург. Капитан И.С. Унковский и руководитель экспедиции Е.В. Путятин не возражают; вернется Гончаров домой за казенный счет.	
Наконец-то Портсмут! Сойти на берег или нет?	
↓ ↓	
<i>Конечно, сойти! Прошло только 23 дня, а фрегат пережил и холеру, и шторм, неоднократно садился на мель. А что дальше будет?!</i>	<i>Путешествие тяжелое, но отчаиваться не стоит. Да и по правде, багаж очень тяжел. Сгрузить его, загрузить вновь...</i>
↓ ↓	
В процессе разгрузки многочисленного багажа автора были утеряны черновики начатого романа.	«Нет уж, лучше плыть дальше вокруг света», – решил Гончаров и остался на фрегате.
↓	
3. В 1853г. Российская империя вступила в Крымскую войну. Узнав о войне, руководитель экспедиции Е.В. Путятин принял решение: в случае преследования фрегата со стороны вражеской эскадры сцепиться с кораблем противника бордажными крючьями и взорваться на воздух. Гончаров как секретарь Путятина об этом узнает.	
Сойти ли Гончарову в Сингапуре, чтобы не подвергаться опасности?	
↓ ↓	
<i>Да, сойти. Путь проделан немалый, помощь Путятину оказана, материал для книги, и не одной, собран. С фрегатом можно прощаться.</i>	<i>Бояться глупо. Как бы то ни было, надо добраться хотя бы до Нагасаки, ведь главная цель – это дипломатическое и торговое соглашение с Японией.</i>
↓ ↓	
Автор сошел в Сингапуре, где было довольно беспокойно: Сингапур являлся часть колонии Великобритании, противника России в войне. Только через 3 года после ходатайств высокопоставленных чиновников автор смог возвратиться в Петербург. Роман был заброшен окончательно.	Гончаров остался на «Палладе».
↓	
4. Начало лета 1854г. Императорская гавань (ныне – в Хабаровском крае). На Дальнем Востоке по-прежнему беспокойно. «Паллада» обветшала. Принято решение пересесть на фрегат «Диана», а «Палладу» – затопить, чтобы не досталась вражеской стороне.	
Проситься ли Гончарову возвратиться в Петербург?	
↓ ↓	
<i>Да, из-за войны посольство отозвано, миссия Гончарова завершена, а значит, он может со спокойной душой проситься домой.</i>	<i>Нет, война с Англией должна скоро кончиться, а значит, дипломатическая миссия может быть возобновлена, и Гончаров еще может понадобиться.</i>
↓ ↓	
«... плавание наше... изменялось... Цель	В 1854г. фрегат «Диана» был серьезно

путешествия изменилась, с этим прекратилась и надобность во мне». Гончаров высадился в Аяне, и еще полгода через зимнюю Сибирь на лошадях добирался в Петербург. По приезду им была опубликована книга очерков «Фрегат «Паллада»» и за несколько недель написаны 4 части романа «Обломов», который был опубликован в 1859г.

поврежден в результате землетрясения и последующего за ним цунами. В начале 1855г. фрегат затонул, экипаж (в том числе и автор) расквартирован в деревне Хэда. Черновики романа погибли во время кораблекрушения. Но 25 января 1855г. был подписан первый договор о дружбе и торговле с Японией, известный как Симодский трактат. В Россию автор вернулся только в 1856г.

Что необходимо для создания образовательной игры, направленной на гражданско-патриотическое воспитание?

Во-первых, сюжет, который должен исходить из темы урока; важный этап – выявить главного действующего героя/персонажа (в зависимости от страны и учебного предмета это может быть М.В. Ломоносов, Д.И. Менделеев, С. Сейфуллин, Ш. Валиханов, Х. Колумб, П. Кюри и М. Склодовская-Кюри, Ч. Дарвин и др.). В соответствии с сюжетом ученики должны взять себе какую-либо роль, которую они будут играть в течение игры.

Во-вторых, цель, которая может включать в себя три составляющие: цель, которую должны достичь ученики как игроки (например, найти сокровища), цель, которую должны достичь ученики как обучающиеся (понять или закрепить ту или иную тему), цель, которую должен достичь учитель в рамках гражданско-патриотического воспитания (донести до учащихся ту или иную мысль или идею).

В-третьих, база вопросов, заданий, задач, загадок – всего, что несет в себе познавательное содержание игры. В квесте это могут быть задания, направленные на решение практических задач, связанных с той или иной проблемой в истории. В игре-стратегии – вариативные ситуации, которые могут привести к тому или иному результату.

В-четвертых, реквизит. Для погружения в атмосферу игры, а также для выполнения заданий нужны необходимые предметы: гербарий, колбы с реактивами, линзы и экраны (при возможности – перо с чернильницей, арифмометр и пр.).

Достоинствами игровой технологии можно считать наглядность и импрессивность, за счет чего достигается максимальное вовлечение учеников в образовательный процесс и улучшение понимания ими материала. Когда ученики сами видят и чувствуют то, что чувствовал и через что прошел тот или иной исторический персонаж, они проникаются уважением, и будут стараться в чем-то походить на него: начнет действовать «эффект подражания».

Однако у игровой технологии также имеются и недостатки: большая энерго- и ресурсозатратность при подготовке к урокам такого типа и их проведении для учителя, поскольку необходимо собрать объемный теоретический материал, связать его с темой урока, подготовить при необходимости реквизит и пр.; пресыщение, психологическая усталость учеников в случае частого проведения подобных уроков, поскольку они обычно проходят довольно эмоционально. Также нельзя допустить расфокусировку, когда ученики перестают видеть в деятельности себя и свои качества, а выполняют работу, опираясь исключительно на свою игровую роль и видя себя как «homo ludens» – «человека играющего».

Таким образом, умеренное применение игровой технологии на уроках может быть ценной педагогической находкой, способной развить у учеников чувство любви к родине и уважения к предкам.

Литература

1. Гончаров И.А. Фрегат "Паллада". М.: Азбука-Аттикус Азбука, 2018 г. – 800с.
2. Petty G. Teaching Today. A practical guide / by G. Petty, 4th ed. – Nelson Thornes Ltd, 2009.

УДК 37.01

А.И. Замалиева

**Казанский (Приволжский) федеральный университет
г. Казань, Россия**

ОБРАЗОВАНИЕ В ДУХЕ МИРА И БУЛИНГ: ВЛИЯНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ В ДУХЕ МИРА НА ПРОТИВОСТОЯНИЕ БУЛИНГА В ШКОЛЕ

Аннотация. Сегодня многие школы все чаще сталкиваются с проблемой буллинга. Цель работы – исследовать образование в духе мира как способ решения данной проблемы. Основными методами работы являются: метод опроса, педагогическое тестирование, педагогический эксперимент, статистический анализ. Важным выводом этого исследования является то, что существуют определенные проблемы, связанные с оценкой значения образования в духе мира в решении проблемы буллинга в школах. Тем не менее, это может помочь лучше понять различные аспекты образования в духе мира. Результаты, обсуждаемые в этой статье, могут иметь практическую ценность для учителей и родителей детей младшего возраста; учебным заведениям, занимающимся профилактикой буллинга.

Ключевые слова: образование в духе мира, булинг, школа.

A.I. Zamalieva

**Kazan (Volga region) Federal University,
Kazan, Russia**

PEACE EDUCATION AND BULLYING: THE IMPACT OF PEACE EDUCATION IN CONFRONTING BULLYING IN SCHOOLS

Abstract. Today, many schools increasingly face the problem of bullying. Yet, there is a little research on how to teach children peace education values in order solve this problem. The purpose of this study is to explore peace education as a method of confronting bullying in schools. The researcher collected the data by conducting a pedagogical experiment, pre-test, post-test, questionnaire and statistical analysis. An important finding of this study that there are certain challenges evaluating the significance of peace education on bullying. However, this can help better understand different facets of peace education. The results discussed in this paper can be of practical value to teachers and parents of young children; to higher education institutions focusing on bullying prevention, childhood education and pedagogy in general.

Keywords: peace education, conflict, school, bullying.

На сегодняшний день в школах преподаватели встречаются с рядом проблем. Дети плохо себя ведут, они не умеют слушать как учителей, так и своих сверстников. Более того школы встречаются с такой проблемой, как насилие и запугивание. В данных условиях становится важно, чтобы образование занималось продвижением таких ценностей: мир, взаимное уважение, солидарность и эмпатия. Образование в духе мира на сегодняшний день определяется как «процесс поощрения знаний, навыков, взглядов и ценностей, необходимых для внесения изменений в поведение, которые позволят детям, подросткам и взрослым предотвращать конфликты и насилие, разрешать конфликты мирным путем, создавать условия, способствующие миру, будь то на межличностном, межгрупповом, национальном или международном уровнях» [19:48].

Данное исследование призвано доказать или опровергнуть следующую гипотезу: использование образования в духе мира позволит смоделировать и практиковать мирную аудиторию и здоровую динамику в классе/группе. В ходе исследования решались следующие задачи. 1. Изучить теоретическую литературу по теме исследования. 2. Определить основные концепты образования в духе мира. 3. Проверить эффективность образования в духе мира в ходе исследования.