

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ФАСИЛИТАЦИИ УЧАЩИХСЯ-ПОДРОСТКОВ НА УРОКАХ ИСКУССТВА

А.И. Казакова, Г.И. Батыршина

Казанский федеральный университет

г. Казань, Россия

Аннотация. В статье рассматривается потенциал геймификации как средства педагогической фасилитации учащихся-подростков на уроках искусства. Авторами раскрывается сущность понятий «геймификация» и «фасилитация», обосновываются актуальность внедрения геймификации как эффективного средства педагогической фасилитации и пути обновления методического обеспечения уроков искусства в контексте гуманистической парадигмы образования.

Abstract. The article examines the potential of gamification as a means of pedagogical facilitation of adolescent students in art lessons. The authors reveal the essence of the concepts of “gamification” and “facilitation”, substantiate the relevance of the introduction of gamification as an effective means of pedagogical facilitation and ways to update the methodological support of art lessons in the context of the humanistic paradigm of education.

Ключевые слова: геймификация, педагогическая фасилитация, учащиеся-подростки, уроки искусства, онлайн-викторина.

Keywords: Gamification, Pedagogical Facilitation, Teenage Students, Art Lessons, Online Quiz.

Одним из принципов образования, отраженных в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации», является гуманистический характер, приоритет прав и свобод человека, свободного развития личности. Согласно Закону, содержание образования должно быть ориентировано на обеспечение самоопределения личности,

создание условий для её самореализации и интеграции в национальную и мировую культуру [3].

Гуманистическая направленность современного образования, его нацеленность на создание благоприятных социально-психологических условий, способствующих раскрытию потенциала каждого обучающегося и субъектно-субъектному взаимодействию в процессе учебной деятельности, актуализируют научно-методические поиски реализации в образовании междисциплинарных подходов и эффективных технологий современных научных областей.

Фасилитация (англ. facilitation – облегчение, содействие; от facilitate – облегчать, помогать, способствовать) – явление, пришедшее из групповой психотерапии в сферы деятельности, связанные с управлением коллективом и групповым взаимодействием: менеджмент, образование, здравоохранение, социальное обеспечение и др.

Фасилитация предполагает недирективный стиль управления, при котором руководитель коллектива (фасилитатор) активно принимает участие в групповой работе, выступая не только как руководитель и лидер, но и участник групповой динамики, создавая основу для проявления активности членов коллектива и их максимального самораскрытия. Фасилитация может быть представлена в разных формах: сотрудничество, воздействие, взаимодействие, диалог.

Основные концепции педагогической фасилитации заложены в трудах К. Роджерса и А. Маслоу. Их работы основаны на гуманистическом течении и предполагают свободу и безграничные возможности реализации потенциала каждой личности [7]. Исследованием педагогической фасилитации занимались многие зарубежные и отечественные исследователи: Е.Г. Врублевская, Э.Н. Гусинского, Р.С. Димухаметов, М.Н. Дудина, И.В. Жижина, Э.Ф. Зеер, В.В. Колпачников, Ж.Б. Литвинова, Дж. Миллер, Р.В. Овчарова, А.Б. Орлов, О.Н. Шахматова и др.

Особую роль педагогическая фасилитация приобретает в образовательном процессе с учащимися подросткового возраста.

Как известно, этот период характеризуется возрастным кризисом, характеризующимся снижением учебной мотивации, формированием чувства взрослости, конфликтностью, протестным поведением. Для подростков характерна замкнутость, ограниченность речевой активности, нежелание вступать в диалог, затрудненность социального контакта.

Исследователи акцентируют внимание на подростковой депрессии, агрессивном поведении, замкнутости и закрытости от внешнего мира, жестокости по отношению к людям, снижении трудоспособности, желании выделиться, максимализме, ярком проявлении поведенческих реакций, прежде всего, гиперкомпенсации, группирования и нормативной эмансипации [2].

В данной ситуации педагог-фасилитатор выступает наставником, который помогает проявить инициативу, самостоятельность школьников и обеспечивает межличностное общение. Методы педагогической фасилитации могут помочь учителю облегчить взаимодействие внутри ученического коллектива, организовать эффективную групповую работу, научить подростков регулировать эмоциональное состояние и конфликтные ситуации, точно выражать свою точку зрения.

Стремление к самоидентификации в коллективе сверстников, мотивация совместной деятельности в условиях обучения, высокая востребованность игровых образовательных технологий, в том числе, в сфере художественного образования, делает значимым анализ потенциала геймификации в педагогической фасилитации учащихся-подростков.

Геймификация (англ. gamification – игрофикация, геймизация) рассматривается как применение игровых механик вне игрового контекста [4], использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для привлечения людей, мотивации действий, содействия обучению и решения проблем [6], использование игрового мышления, игровой динамики и фреймворков в неигровом контексте с це-

лью вовлечения пользователей, решения проблем, улучшения опыта и поощрения желаемого поведения [5].

Потенциал игры и игровых образовательных технологий показан в трудах Н.П. Аникеевой, Л.С. Выготского, О.С. Газмана, М.В. Клари-на, Г.К. Селевко, Д.Б. Эльконина и других отечественных авторов.

Геймификация в образовании предусматривает применение игры или элементов игры в процессе обучения. Использование игры в образовательной деятельности имеет богатый опыт научно-теоретического осмысления и практического применения на различных ступенях системы образования.

Геймификацию отличает ее положительное влияние на мотивацию учебной деятельности. Ю.В. Сакулина и Э.Г. Масабикова пишут, что в образовательной геймификации предлагается игровая система, которая изменяет образовательные моменты на игровые таким образом, чтобы они помогли достичь обучающимся поставленных образовательных задач [1].

Эффективность геймификации на уроках искусства обусловлена связями игры и художественного творчества. Игра предшествует творчеству, способствует ему. Интегрированные в урок изобразительного искусства принципы геймификации заметно повышают у учеников, растущих в эпоху цифровизации, мотивацию к обучению и уровень включенности в изучение нового. Такие уроки развивают навыки работы в команде, облегчают усвоение сложной информации, облегчают проявление инициативы.

Нами было разработано методическое обеспечение педагогической фасилитации учащихся-подростков на уроках искусства средствами геймификации через серию интерактивных заданий: флэш-карточки на онлайн-сервисах Interacty и Buffle, интерактивные викторины «Искусствоведы» и «Искусство шрифта» на онлайн-платформе Genially.

Апробация разработанных заданий показала, что геймификация обучения помогает создать на уроке среду, в которой учащиеся име-

ют возможность объединяться в одном общем деле, решать единую проблему и открыто высказывать свое мнение, совершенствовать навыки сотрудничества и продуктивного взаимодействия, которые являются важными признаками эффективности педагогической фасилитации.

Расширение арсенала педагогических технологий в преподавании уроков предметной области «Искусство» средствами геймификации позволит значительно усилить развивающие возможности искусства в достижении личностных и метапредметных результатов, реализуя гуманистический потенциал художественного образования.

Список литературы

1. *Сакулина Ю.В.* Геймификация как способ мотивации студентов в процессе обучения / Ю.В. Сакулина, Э.Г. Масабикова // Право и образование. – 2019. – № 6. – С. 33–39.

2. *Тимофеева М.А.* Особенности и проблематика подросткового кризиса / М.А. Тимофеева // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – № 11. – С. 1741–1745. – URL: <https://e-koncept.ru/2016/86374.htm> (дата обращения: 05.07.2022).

3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (с изм. и доп., вступ. в силу с 14.07.2022). – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 05.07.2022).

4. *Deterding S.* From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011. – New York, NY: Association for Computing Machinery, 2011. – P. 9–15.

5. *Eleftheria C.A.* An Innovative Augmented Reality Educational Platform Using Gamification to Enhance Lifelong Learning and Cultural Education / C.A. Eleftheria, P. Charikleia, C.G. Iason, T. Athanasios,

T. Dimitrios // Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA). Fourth International Conference, 2013. – Art. number 6623724. – P. 258–263.

6. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction / K.M. Kapp // Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – P. 9–12.

7. Ryan R.M. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development and Well-Being / R.M. Ryan, E.L. Deci // American psychologist. – 2000. – Vol. 55. – № 1. – P. 68–78.

УДК 378

РАЗВИТИЕ ПРОЕКТНЫХ УМЕНИЙ БАКАЛАВРОВ-ДИЗАЙНЕРОВ В ПРОЦЕССЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Л.Х. Кадырова, А.М. Гафурова

Казанский федеральный университет

г. Казань, Россия

Аннотация. В статье представлено описание понятия «проектная деятельность» и ее роли в профессиональной подготовке будущих дизайнеров. Проанализирована значимость процесса проектирования и рассмотрены методы его использования в процессе подготовки бакалавров-дизайнеров.

Abstract. The article describes the concept of “project activity” and its role in the professional training of future designers. The significance of the design process was analyzed and methods of its use in the process of training bachelor designers were considered.

Ключевые слова: проектная деятельность, проектирование мебели, художественное проектирование, художественно-проектная мысль, художественно-проектная деятельность, проектные умения.

Keywords: Design Activity, Furniture Design, Artistic Design, Artistic and Design Thought, Artistic and Design Activity, Design Skills.