

**ЦЕНТР НАУЧНОЙ МЫСЛИ**

# **Актуальные вопросы модернизации российского образования**

**Материалы XXIV Международной  
научно-практической конференции  
(25 декабря 2015 г.)**

**Научный редактор**  
доктор педагогических наук, профессор  
**И.А. Рудакова**

**Москва 2015**

УДК 37.01  
ББК 74(2)я43  
А 43

*Печатается по решению редакционно-издательского совета  
Центра научной мысли  
(Протокол № 2 от 28.01.2016)*

**Центр научной мысли зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор) как сетевое издание, осуществляющее образовательную и культурно-просветительскую деятельность.**

**Свидетельство о регистрации ЭЛ № ФС 77-63987, выдано 18 декабря 2015 года.**

**Редакционная коллегия:**

доктор педагогических наук, профессор Нижегородского государственного университета имени Н.И.

Лобачевского

*Акутина С.П.*

доктор педагогических наук, профессор Кубанского государственного университета

*Рудакова И.А.*

кандидат педагогических наук, доцент Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиала) Ростовского государственного экономического университета (РИНХ)

*Бобырев А.В.*

кандидат психологических наук, доцент Астраханского института повышения квалификации и переподготовки

*Золотова О.П.*

доктор технических наук, профессор Национального исследовательского университета

Московского государственного института электронной техники

*Колдаев В.Д.*

кандидат педагогических наук, доцент Таганрогского института имени А.П. Чехова (филиала) Ростовского государственного экономического университета (РИНХ)

*Назарова В.Н.*

кандидат филологических наук, учитель русского языка и литературы

МОБУ СОШ № 3 имени Ю. А. Гагарина

*Шутова Е.В.*

**А 43 Актуальные вопросы модернизации российского образования: Материалы XXIV Международной научно-практической конференции (25 декабря 2015 г.): Сборник научных трудов / Научный ред. д.п.н., проф. И.А. Рудакова. – М.: Издательство «Перо», 2015. – 137 с.**

ISBN 978-5-906847-68-3

В сборник статей включены материалы XXIV Международной научно-практической конференции «Актуальные вопросы модернизации российского образования», организованной Центром научной мысли (г. Таганрог) 25 декабря 2015 года.

Сборник адресован преподавателям, аспирантам и студентам вузов, учителям школ.

Статьи, поступающие в редакцию, рецензируются. За достоверность сведений, изложенных в статьях, ответственность несут авторы публикаций. Мнение редакционной коллегии может не совпадать с мнением авторов. При перепечатке ссылка на материалы конференции обязательна.

Издание охраняется Законом РФ об авторском праве. Любое воспроизведение материалов, размещенных в сборнике, как на бумажном носителе, так и в виде ксерокопирования, сканирования, записи в память ЭВМ и размещение в Интернете, без согласия издателя, запрещается.

**Сборник включен в Научную электронную библиотеку eLibrary.ru (РИНЦ) (договор № 903-04/2014К от 21.04.2014)**

Электронная версия опубликована на сайте Центра научной мысли [www.tagcnm.ru](http://www.tagcnm.ru)

УДК 37.01  
ББК 74(2)я43

Отпечатано с готового оригинал-макета.

ISBN 978-5-906847-68-3

© Авторы статей, 2015

тельский комитет за их помощь в учебно-воспитательном процессе. Я выражаю это в виде благодарственных писем, записей в дневнике ученика и просто доброго слова на родительском собрании.

Ребёнок – горящий факел! Это то живое пламя, горячим материалом которого является тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, сотоварищество и содружество семьи и школы. Регулирует это пламя классный руководитель. От него зависит, потухнет факел или будет гореть всё ярче и ярче. И главная роль классного руководителя – поддерживать огонь в каждом ребёнке и сотрудничать с каждой семьёй.

## **СЕКЦИЯ 4. ИННОВАЦИОННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ: ОТ КОНКУРЕНТНОЙ ИДЕИ К ПЕДАГОГИЧЕСКИМ ТЕХНОЛОГИЯМ**

### **ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

**Капустина Е.В.**

*Средняя общеобразовательная школа № 24 с углубленным изучением иностранных языков, г. Симферополь*

**Аннотация.** Автор статьи убеждает читателей в необходимости использования такой образовательной технологии, как геймификация, которая предполагает игровое мышление и игровую динамику, чтобы вовлечь учащихся в процесс обучения.

**Ключевые слова:** система образования, геймификация, традиция, урок, игра.

Важнейшей характеристикой современной системы образования является формирование универсальных учебных действий, определяющих способность личности учиться, познавать мир, сотрудничать с различными группами людей в познании и позитивном преобразовании окружающего мира.

Федеральными государственными образовательными стандартами второго поколения (ФГОС-2) поставлена задача ориентации системы образования на новые образовательные результаты, связанные с изменением парадигмы образования: от цели усвоения знаний, умений и навыков к цели развития личности учащегося.

Достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения образовательных программ невозможно без комплексного использования всей совокупности существующих средств обучения как традиционных, так и средств обучения, функционирующих на базе цифровых технологий. Современное интерактивное оборудование, которое сегодня в том или ином объеме используется в образовательном процессе, представляют различные устройства:

- персональный компьютер;

- интерактивная доска;
- интерактивный беспроводной мобильный планшет;
- интерактивная плазменная панель;
- мультимедийный проектор;
- модульная система экспериментов (цифровые измерительные модули);
- документ-камера;
- цифровой микроскоп;
- многофункциональное устройство и другое.

В новых условиях получения общего образования второго поколения, необходимых и рекомендуемых для обеспечения реализации образовательных программ, учитель должен уметь профессионально использовать инновационные средства обучения, а также разрабатывать новые пути использования информационно-коммуникационных технологий для обогащения, совершенствования информационно-образовательной среды.

Одним из интересных направлений развития образовательных технологий является геймификация. Это процесс использования игрового мышления и игровой динамики для активного вовлечения учащихся в процесс обучения. Следует отметить, что игровое обучение как одна из организационных форм интерактивного обучения на протяжении многих лет является неотъемлемым компонентом образовательной системы. Изучение педагогической литературы по вопросам методики преподавания школьных дисциплин, ознакомление с передовым педагогическим опытом, анализ результатов инновационной деятельности коллег позволяют утверждать, что сегодня педагоги успешно применяют игровые методики и элементы игры в процессе обучения различных возрастных групп школьников.

Актуальна ли учебная игра в образовательном процессе для современного поколения, которое называют «цифровым» или «поколением Z»? Безусловно! Современные школьники растут и учатся в интерактивно-игровом пространстве. Для детей поколения Z характерны такие особенности, как:

- мотивированность деятельности – выполнение только тех действий, в том числе образовательных, которые интересны и значимы для ребёнка;
- краткосрочность памяти – короткое и неглубокое запоминание содержания информации; запоминание в первую очередь места нахождения информации, путей и способов её поиска;
- многозадачность – выполнение нескольких задач одновременно, точнее, переключение с одной задачи на другую при очевидном снижении эффективности и качества результатов;
- снижение концентрации внимания на каком-то одном объекте до 15-20 минут;
- «клиповое мышление» – восприятие и осмысление информации малыми порциями.

Традиционный принцип обучения – прямая передача знаний из уст в уста, от учителя ученику – безнадежно устарел. Значит, требуется выбор нового, адекватного вызовам современности стиля педагогического общения и обуче-

ния поколения Z. Необходимо помочь детям преодолеть трудности в обучении и развитии, вызванные их нахождением в цифровой среде. Использование современной системы интерактивных средств обучения позволяет создавать новую информационно-образовательную среду, эффективно внедрять игровые методики и элементы на более качественном уровне. Наглядная подача игрового контента с помощью средств мультимедиапроекции, высокое качество изображения на интерактивной доске, продуманное цветовое, композиционное решение визуального материала, не перегруженного большим количеством игровых элементов, удобная система навигации положительно воздействуют на эмоциональное состояние учащихся, создает дополнительный стимул к изучению предмета. Совершенно очевидно, что результативное участие в любой образовательной деятельности, в том числе и игровой, невозможно без знания фактического учебного материала.

Организационная структура современного адаптивного урока дает возможность применения обучающих игр на различных этапах урока: при постановке цели учебного занятия и определении его образовательных задач, во время изучения нового материала и его повторении, закреплении, систематизации, обобщении, на этапе самоконтроля и коррекции теоретических знаний и практических умений. Адаптивным в педагогической науке называют такой урок, который обеспечивает оптимальную адаптацию образовательной среды к индивидуально-психологическим особенностям обучающихся, объединяя продуктивную инновационную практику и передовую педагогическую идею. Следует отметить, что степень включения игры в образовательный процесс также зависит от типа урока и решаемых в ходе его проведения дидактических задач.

В рамках преподавания школьного курса «Физика» мною используются различные педагогические приемы внедрения геймификации в образовательный процесс. Одним из них является организация и проведение развивающих уроков на основе игровых методик. При этом традиционные формы и методы проведения учебного занятия дополняются компьютерной игрой, разработанной в соответствии со сценарием урока. Компьютерная игра в виде *интерактивной карты* является центральным визуальным объектом, длительно и динамично удерживающим внимание школьников, увлекающим и мотивирующим фактором их образовательной деятельности. Дизайн карты разрабатывается в соответствии с темой урока и с учетом различных игровых компонентов, таких как количество и уровень сложности игровых действий, оценка и фиксация результатов игры в виде очков, виртуальных наград, рейтинговых таблиц.

Кроме того, компьютерная игра, обладая свойствами вариативности, позволяет мобильно изменять стратегию и тактику учебного занятия. Например, в 7-х классах уроки обобщения и систематизации знаний по тематическому разделу «Тепловые явления» можно провести и как урок-путешествие по единому для всех обучающихся образовательному маршруту, и как урок-соревнование между командами участников (рис.1). Интерактивную карту в виде компьютерной игры можно рекомендовать для проведения урока-викторины, урока-марафона, урока-конкурса знаний, умений и творчества, урока-поиска, урока-турнира и других нетрадиционных уроков совершенствования педагогического

мастерства и новаторства. Компьютерная игра на таких уроках играет организационную роль, так как интерактивные динамические задания согласуются с предлагаемой игровой картой-маршрутом. Причем длительность прохождения того или иного этапа игры не ограничивается компьютерной программой – темп урока задает учитель.

Использование компьютерной игры значительно украшает «рисунок» урока, расширяет спектр реализуемых на уроке педагогических задач. Интерактивная карта-игра дает возможность эффективно распределять учебную нагрузку, оперативно изменять виды и формы познавательной деятельности, формировать и развивать командное взаимодействие, повышать мотивационную и эмоциональную вовлеченность обучающихся в образовательный процесс. Игровая, мы изучаем физику!

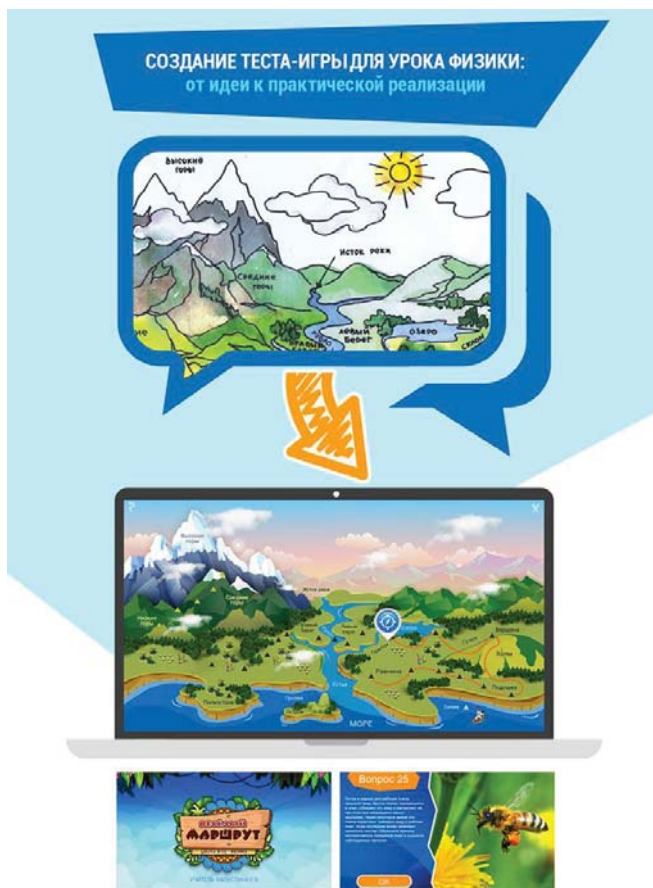


Рисунок 1. Интерфейс компьютерной игры «Веселый маршрут»

Еще одним из примеров геймификации в обучении является *онлайн-тестирование* в рамках компьютерной учебно-развивающей системы «КУРС», разработанной нашей творческой группой в рамках развития школьной информационной образовательной среды. Система онлайн-тестирования включает в себя традиционное пошаговое тестирование по принципу «вопрос – выбор ответа – оценивание» и несколько игровых вариантов, разработанных согласно установленным критериям по плану: «игровая схема – вопрос – выбор ответа – продвижение по схеме – виртуальная награда – оценивание».

Положительным фактором такого формата компьютерной игры можно считать её многофункциональность. Во-первых, на уроках онлайн-игра используется как самостоятельная структурная единица, которая выполняет функции первичного закрепления, повторения или контроля знаний. Во-вторых, при самоподготовке учащихся тест в виде компьютерной игры является универсальным средством самоконтроля и коррекции знаний. В-третьих, во внеурочной деятельности онлайн-игра способствует повышению активной деятельности школьников, содействует расширению границ познания, формирует положительную мотивацию изучения содержания учебного материала. Во время проведения внеклассных мероприятий по физике я достаточно эффективно использовала такие компьютерные игры, как «Космическое приключение», «Остров знаний», «Веселый маршрут», «Новогодняя ёлка» и другие.

Обучающая компьютерная игра раскрывает для школьников широкие перспективы для самореализации и саморазвития. Под этим утверждением я понимаю активное включение ребят в творческую интеллектуальную проектную деятельность по технической разработке игровых уроков и внеклассных мероприятий, а также их методическому наполнению научным содержанием, интересной информацией, элементами развивающего обучения.

В заключение хочется выразить уверенность в том, что труд педагогов, направленный на проектирование и конструирование позитивной созидательной социокультурной информационно-образовательной среды, на организацию лично значимой учебно-практической деятельности и создание эмоционального комфорта, позволит обучающимся достичь высоких образовательных результатов.

## **РОЛЬ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ В ПОВЫШЕНИИ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ**

**Климова И.В.**

*Средняя школа №14, г. Нижневартовск*

***Аннотация.** В данной статье представлен опыт использования культурологических образов на уроках русского языка и литературы, направленный на повышение эффективности преподавания данных предметов.*

***Ключевые слова:** учебный процесс, комплекс работ, искусство, литература, стиль речи.*