

Губская Виктория Сергеевна
Преподаватель английского языка
ГБПОУ «Донецкий техникум пищевой и перерабатывающей
промышленности»

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ В НАСТАВНИЧЕСТВЕ

Аннотация. В статье рассматриваются возможности использования геймификации и интерактивных методов в системе наставничества между педагогами среднего профессионального образования. Анализируются преимущества внедрения игровых механик, способствующих активному взаимодействию наставников и молодых специалистов, мотивации к обучению и обмену опытом. Приводятся примеры успешных практик и цифровых инструментов, применяемых в образовательной среде.

Ключевые слова: наставничество, геймификация, игровые механики, интерактивные методы, среднее профессиональное образование, педагогическое взаимодействие.

Актуальность Современное образование требует эффективных подходов к подготовке и повышению квалификации преподавателей. Геймификация, как один из инструментов вовлечения и мотивации, открывает новые возможности для наставничества. Применение игровых механик позволяет сделать процесс профессионального развития более увлекательным, повысить уровень вовлеченности и создать продуктивную образовательную среду.

По К. Вербаху и Д. Хантеру, геймификация – это процесс применения элементов игры и игрового дизайна в неигровых контекстах для повышения вовлеченности и продуктивности пользователей.

По мнению Ю.Н. Кулюткина, интерактивные методы – это способы организации учебной деятельности, обеспечивающие активное участие обучающихся в процессе познания, направленные на развитие их коммуникативных, аналитических и практических навыков.

По определению К. Вербаха и Д. Хантера, игровые механики – это элементы игрового дизайна, используемые в неигровых контекстах для вовлечения и мотивации участников.

Основные аспекты использования игровых механик в наставничестве

1. Система баллов и наград – мотивация наставников и наставляемых с помощью бонусов, рейтингов и поощрений. Баллы могут начисляться за выполнение определённых заданий, участие в мероприятиях, помощь коллегам. Поощрения могут включать

сертификаты, значки, дополнительные возможности профессионального роста. Создание рейтингов помогает стимулировать наставников и наставляемых к достижению новых успехов.

2. Геймифицированные тренинги и симуляции – моделирование реальных педагогических ситуаций. Позволяют педагогам осваивать новые методы преподавания в безопасной игровой среде. Симуляции помогают практиковать сложные моменты коммуникации, разрешение конфликтов и адаптацию к изменениям в образовательной среде. Используются цифровые технологии для создания реалистичных ситуационных кейсов.

3. Квесты и челленджи – игровые задания для совместного решения образовательных задач. Задания могут включать поиск информации, выполнение коллективных проектов, разработку методических материалов. Используются механики командных соревнований, что способствует взаимодействию между педагогами. Наставляемые могут получать задания, требующие творческого и критического мышления, что способствует их профессиональному развитию.

4. Онлайн-платформы с элементами игры – использование сервисов (ClassDojo, Kahoot, Quizizz) для интерактивного взаимодействия. Эти платформы позволяют создавать викторины, интерактивные опросы, соревновательные задания. Использование цифровых сервисов повышает доступность наставничества и позволяет взаимодействовать дистанционно. Данные платформы также могут включать элементы визуальной геймификации, такие как таблицы лидеров, виртуальные награды.

5. Ролевые игры – моделирование ситуаций из преподавательской практики. Позволяют педагогам разыгрывать типичные образовательные сценарии и выработать оптимальные стратегии взаимодействия с учениками и коллегами. Развивают навыки критического мышления, эмпатии, лидерства и эффективной коммуникации. Могут использоваться в обучении будущих наставников, чтобы подготовить их к реальным вызовам в профессиональной среде.

Геймификация в наставничестве активно внедряется в различных странах, повышая мотивацию педагогов и эффективность образовательных процессов. В российских учебных заведениях среднего звена и центрах повышения квалификации активно внедряются игровые технологии в обучении преподавателей:

1) Проект “Наставничество 2.0” (г. Москва, СПО). Этот проект ориентирован на педагогов СПО и включает:

- Онлайн-квесты по методике преподавания – участники проходят серии заданий, изучая инновационные подходы к обучению.

- Соревнования между наставниками – кто разработает более креативный образовательный кейс, внедрит новую методику или создаст лучшую интерактивную лекцию.

- Цифровые награды и рейтинги – баллы и бейджи за активность, которые учитываются при аттестации.

2) Программа “Геймификация в педагогике” (Институт развития образования, г. Казань). Курс для преподавателей среднего профессионального образования включает:

- Моделирование педагогических ситуаций – участники разыгрывают роли студентов, преподавателей и администрации.

- Создание авторских геймифицированных уроков – слушатели разрабатывают интерактивные задания и тестируют их на коллегам.

- Челленджи и марафоны – соревнования на лучшее внедрение игровых механик в наставничество.

Развитие цифровых технологий привело к появлению специализированных платформ, интегрированных в СПО:

1) ProfGame – российская платформа для наставников. Включает игровые симуляции педагогических ситуаций. Предоставляет викторины и челленджи для обучения новых преподавателей. Поддерживает систему рейтингов и наград для мотивации наставников.

2) Использование Kahoot, Quizizz и ClassDojo в СПО. Преподаватели проходят геймифицированные тесты на знание методик преподавания. Наставники используют онлайн-квесты для передачи знаний младшим коллегам. Платформы помогают вести интерактивные рейтинги активности участников наставничества.

В своей практике со своим наставником, мы использовали платформы Kahoot. Моя задача заключалась в освоении новых методов преподавания и улучшении моих собственных навыков, особенно в использовании технологий, которые могут сделать мои занятия более увлекательными и интерактивными. Для изучения были предприняты следующие шаги:

1. Введение в платформу Kahoot: на первой встрече мой наставник рассказала мне о платформе Kahoot, показав, как она работает. Она объяснила, что это инструмент для создания интерактивных викторин и опросов, который позволяет не только тестировать знания, но и делать уроки более увлекательными благодаря элементам игры. Для меня это было ново, так как я обычно использовал традиционные методы проверки знаний.

2. Участие в геймифицированном уроке: мой наставник предложила мне поучаствовать в викторине на тему грамматики русского языка, чтобы я могла понять, как это работает. Она подготовила набор вопросов с несколькими вариантами ответов, и мы

начали соревноваться между собой, наблюдая за таблицей лидеров. Это было довольно увлекательно, сама концепция игры добавила элемент азарта, и я чувствовала себя более вовлеченной, чем на обычном уроке.

3. Обсуждение результатов викторины: после завершения викторины мы с наставником обсудили мои ошибки. Я могла увидеть, какие вопросы мне были наиболее сложными, и где допустила ошибки. Это помогло мне понять, как важно получать обратную связь не только по правильности ответов, но и по процессу принятия решения. Мой наставник также рассказала, как использовать эту информацию, чтобы улучшить занятия с моими студентами.

4. Разработка собственного геймифицированного урока, вдохновлённая опытом на платформе Kahoot, я решила разработать свой первый геймифицированный урок для своих студентов, применив полученные знания. Я создала тест на тему грамматики иностранного языка, подобрала интересные вопросы и организовал их в виде викторины. Урок стал гораздо более динамичным и интересным, а студенты, в свою очередь, показали высокую вовлеченность, проявляя активность и соревнуясь за первые места.

После этого опыта я стала уверенно использовать Kahoot на своих уроках, создавая викторины и интерактивные задания, которые позволяли студентам не только проверять свои знания, но и получать удовольствие от процесса. Элементы геймификации сделали уроки более привлекательными, повысили уровень вовлеченности студентов и улучшили атмосферу в группе. Обучение с использованием Kahoot, проведенное наставником, оказалось невероятно полезным. Я не только освоила новый инструмент, который помогает сделать занятия более интересными, но и поняла, как важно внедрять элементы игры в образовательный процесс. Благодаря наставничеству и поддержке, я научилась использовать платформы для повышения мотивации и вовлеченности студентов, а также поняла, как использовать полученную обратную связь для улучшения качества своих уроков.

Таким образом, внедрение игровых механик в наставничество значительно повышает вовлеченность наставников и наставляемых, помогает создать более продуктивную образовательную среду. Использование системы баллов, наград и рейтингов стимулирует участников к достижению новых успехов и постоянному совершенствованию своих профессиональных навыков. Применение таких методов, как геймифицированные тренинги, симуляции и квесты, позволяет моделировать реальные педагогические ситуации и развивать навыки критического мышления, коммуникации и лидерства. Эти подходы способствуют более эффективному обмену опытом и созданию атмосферы сотрудничества между наставниками и молодыми специалистами. Внедрение геймификации способствует

улучшению профессиональных навыков педагогов, делает процесс обучения более доступным, стимулирует личностный и профессиональный рост. Практики, реализуемые в российских и зарубежных учебных заведениях, подтверждают успешность интеграции игровых элементов в образовательный процесс. Для успешного внедрения геймификации в наставничество важно продолжать развитие и адаптацию цифровых инструментов под потребности педагогов. Регулярная оценка эффективности использования этих методов и учет обратной связи от участников помогут корректировать стратегии наставничества и повышать их результативность.

Таким образом, использование геймификации и интерактивных методов в наставничестве педагогов среднего профессионального образования представляет собой эффективный способ улучшения качества взаимодействия между наставниками и молодыми специалистами, повышения мотивации и вовлеченности, а также создания продуктивной и инновационной образовательной среды.

Список литературы

1. Вербих, К., Хантер, Д. (2012). Геймификация: как использовать игровые механики для вовлечения и мотивации. – М.: Манн, Иванов и Фербер.
2. Кулюткин, Ю.Н. (2017). Интерактивные методы обучения: теория и практика. – М.: Просвещение.
3. Чеснокова, Н.А., Ермакова, Е.В. (2019). Использование цифровых образовательных платформ в педагогическом процессе. – М.: Издательство Российского университета дружбы народов.
4. Кудрявцев, С.В., Савельева, Н.М. (2018). Цифровизация образования: вызовы и возможности для педагогов среднего профессионального образования. – Казань: Институт развития образования.
5. Проект “Наставничество 2.0” (2021). Внедрение игровых технологий в систему наставничества для преподавателей СПО в России. – М.: Российская академия образования.
6. Программа "Геймификация в педагогике" (2020). Курс повышения квалификации для преподавателей СПО в Казани. – Казань: Институт развития образования.
7. ProfGame. Российская платформа для наставников (2020). Интерактивные технологии для педагогов. – М.: Платформа "ProfGame".
8. Kahoot, Quizizz, ClassDojo (2021). Использование онлайн-платформ с элементами геймификации для педагогов. – М.: Образовательный портал "ClassTech".