

Петрова Евгения Валерьевна

преподаватель отдельной дисциплины

ФГКОУ «Владивостокское президентское

кадетское училище»

г. Владивосток, Приморский край

DOI 10.21661/r-462504

ИЗ ОПЫТА РАЗВИТИЯ НЕАДАПТИВНОЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ СРЕДСТВАМИ ИГРОФИКАЦИИ

***Аннотация:** в данной статье представлен опыт развития неадаптивной познавательной активности средствами игрофикации на примере ресурса Classcraft. В работе размещена модель развития неадаптивной познавательной активности.*

***Ключевые слова:** неадаптивная активность, познавательная активность, игрофикация.*

Современному обществу, стремящемуся в 6-ой технологический уклад, требуются творческие люди, предприниматели, которые могут самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, отличающиеся мобильностью, динамизмом, конструктивностью, обладающие развитым чувством ответственности. Перечисленные выше качества определяются способностью выходить за границы предустановленного, умением решать проблемы с различных позиций, предъявлять новые требования к себе, избыточные по отношению к первоначальным, т.е. тем, что в современной науке определяется как неадаптивная активность личности.

Неадаптивная познавательная активность позволяет человеку быть самостоятельным, автономным субъектом в какой-либо деятельности. Обучающийся, обладающий такой способностью, как неадаптивной познавательная активность, может действовать над порогом ситуативной необходимости, самостоятельно овладевать необходимыми знаниями, стремиться к саморазвитию.

Игрофикация определяется как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой-либо процесс [1].

Игровая среда сама по себе является благоприятной для самостоятельности, когда в деятельности ребенка светится его активность.

Основные принципы игры, которые побуждают играющего к неадаптивной активности:

- активность обучающегося: игра вовлекает участников в игровую деятельность;
- испытания;
- право на ошибку;
- уверенность в себе;
- обратная связь;
- социальная поддержка.

Содержание и средства, способы достижения цели в игре создают конфликты и предоставляют возможность появлению интеллектуальной инициативы, которая является условием перехода познавательной активности в неадаптивную познавательную активность. Избыток потенциальных возможностей обеспечивается подвижностью и широтой границ игровой оболочки, что создает предпосылку и динамическое условие неадаптивной познавательной активности.

Спроектированная нами модель развития неадаптивной познавательной активности обучающихся (рисунок 1) базируется на антропологическом и субъектно-деятельностном подходах и отражает взаимосвязь ее целевых, содержательных и организационно-процессуальных составляющих: цель, задачи, принципы развития неадаптивной познавательной активности, а также содержание, методы и прогнозируемый результат ее развития.

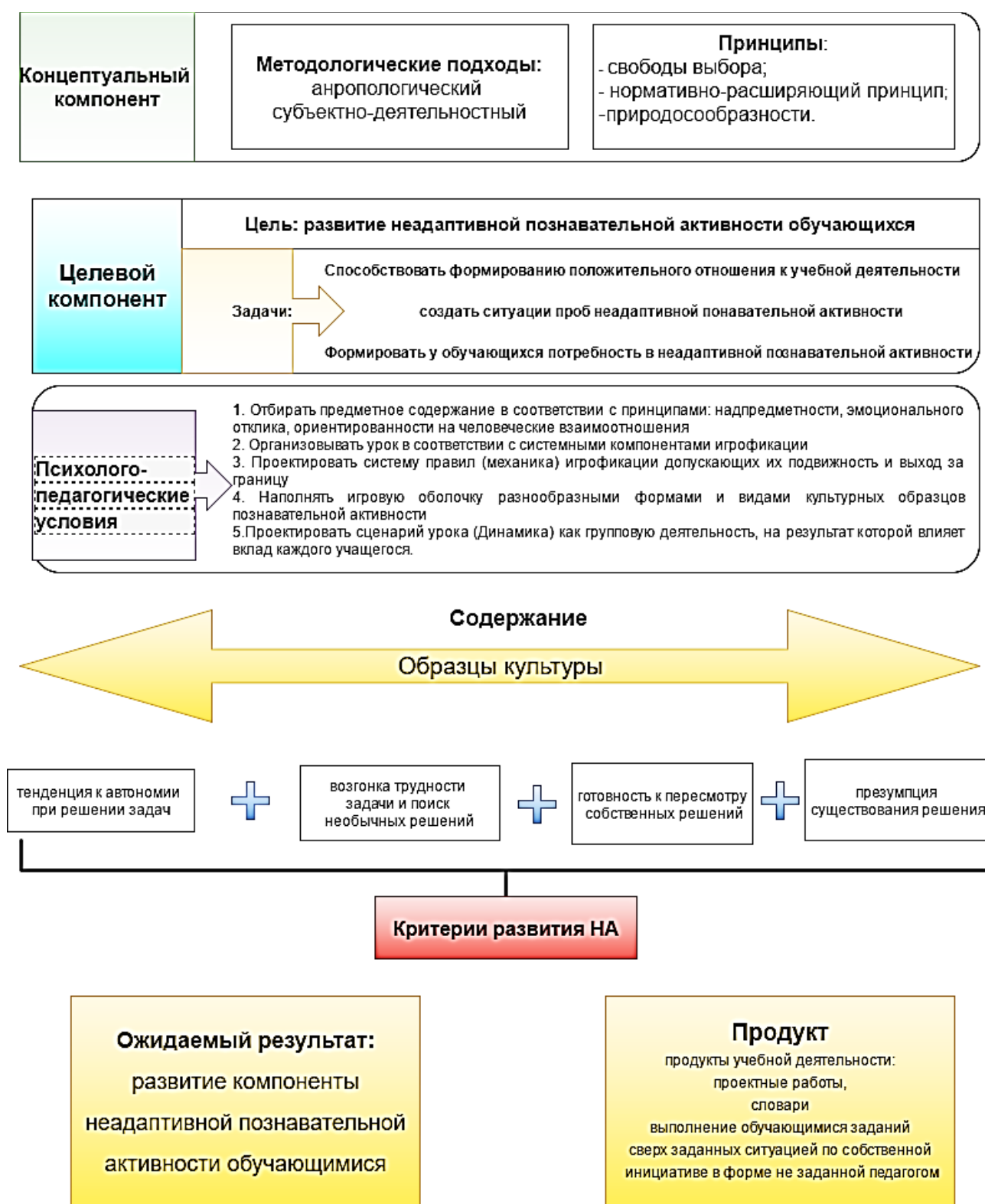


Рис. 1. Модель развития неадаптивной познавательной активности

Модель развития неадаптивной познавательной активности школьников представляет собой последовательную взаимообусловленную систему действий педагога, которая состоит из трёх периодов: подготовительного, основного и

итогового. Педагогические цели периодов и этапов технологии определяют движение к конечному результату, начиная от подготовки обучающихся к процессу развития неадаптивной познавательной активности до проявления учащимися неадаптивной познавательной активности, выражающейся в выполнении сверхнормативных заданий.

Анализ научно-педагогической литературы позволил сформулировать гипотезу исследования, которая заключается в том, что развитие неадаптивной познавательной активности будет происходить в урочной деятельности если:

- отбирать предметное содержание в соответствии с принципами: надпредметности, эмоционального отклика, ориентированности на человеческие взаимоотношения;
- организовывать урок в соответствии с системными компонентами игрофикации (динамика; механика; эстетика; социальное взаимодействие);
- проектировать систему правил (механика) игрофикации допускающих их подвижность и выход за границу;
- наполнять игровую оболочку разнообразными формами и видами культурных образцов познавательной активности, для накопления учащимися потенциальных возможностей осуществления деятельности;
- проектировать сценарий урока (динамика) как групповую деятельность, на результат которой влияет вклад каждого учащегося.

Подготовительный этап эксперимента был нацелен на развитие положительного отношения к учебной деятельности, развития познавательной активности. Создаются условия, способствующие активности в познавательной деятельности, проявлению индивидуальности, интеллектуальной инициативы. Для этого содержание образования помещается в различные игровые оболочки (такие как: Морской бой, Пираты против моряков, Звездные войны и т. д.), обогащается текстами песен, афоризмов, высказываний, являющихся личностно значимыми для обучающихся, содействующими возникновению субъектной позиции по отношению к нему (например, песня «In the Shadow» группы Rasmus, основная идея которой заключается в том, что не нужно быть как все, нужно искать

себя). Интенсивно используются активные методы обучения. На подготовительном этапе осуществляется педагогическая поддержка проявления активности в познавательной деятельности. Тактика содействия в рамках педагогической поддержки инициирует процессы рефлексии и выхода за привычные стереотипы действия и мышления ребенка. Кредо содействия: ребенок, имея объективную возможность выбирать, должен стать субъектом выбора.

Педагог содействует ребенку в преодолении страха перед неизвестным, в расширении его субъектного опыта, целенаправленно создавая условия для развития способностей ребенка совершать выбор. Это значит, что педагог поддерживает ребенка в развитии в нем «человека выбирающего», т. е. проблематизирует имеющиеся в опыте стереотипные представления и действия, побуждая думать, проектировать и искать новые варианты возможного решения проблемы.

Свобода выбора состоит в том, что ребенок, осознавая то, из чего он может выбрать, сам решает, выбирать это или не выбирать.

Обучающимся предоставляется право на ошибку, т.е. возможность всегда исправить свою ошибку и улучшить результат учебной деятельности. Приветствуется риск (например, если нахимовец отвечает первым при устном опросе, педагог оценивает его ответ на балл выше), оригинальность (если нахимовец выполнил задание, решил задачу оригинально, педагог выставляет ему дополнительную хорошую оценку, всегда комментирует продукт его деятельности), фиксируется любая активность здесь и сейчас, возможность изменить оценку (пересдать, сделать другое задание по этой теме).

Следующая стадия формирующего эксперимента – основной этап.

Целью данного этапа является развитие умения ставить надситуативные задачи. На данном этапе деятельность педагога была направлена на создание условий для развития неадаптивной познавательной активности. На данном этапе весь процесс обучения погружен в игровую оболочку Classcraft, обладающей сложным сюжетом, широкими и подвижными границами, что является необходимым условием для развития неадаптивной познавательной активности, существенной характеристикой которой является выход за границы. Так, как данная

оболочка находится в среде Интернет, то, как следствие, активно используются ИКТ технологии и ресурсы. Педагог представляет обучающимся образцы проявления неадаптивной активности в учебной деятельности, способствуя накоплению потенциальных возможностей для проявления неадаптивной познавательной активности. Таким образом, на примере этих образцов, учащиеся не только получают представление о надситуативной (сверхнормативной) учебной деятельности, но и приобретают определенные знания, умения и навыки подобной работы. Учитель, создает учебные задачи с помощью ресурсов Kahoot!, Plickers, Pixton, с которыми обучающимся понравилось работать. Готовя тесты для своих одноклассников, они тоже стали использовать данные ресурсы, при этом создавая коллективный продукт, когда каждый из них создавал свою часть опроса, работая дома и общаясь в сети Интернет.

На данном этапе реализуется принцип права на ошибку (в игре всегда имеется возможность выполнить дополнительное задание), приветствуется риск (если нахимовец отвечает первым, он получает оценку за решение учебной задачи на балл выше), оригинальность (поощряется любое творческое, нестандартное решение учебной задачи: например, создание ментальной карты вместо конспекта правила, написание обзора фильма, выбранного нахимовцем вместо написания сочинения по готовому плану и ключевым словам и т. д.), выход за границы, пересмотр своего решения. фиксируется любая неадаптивная активность (здесь и сейчас) возможность изменить оценку (пересдать, сделать другое задание по этой теме) межпредметность (содержание является метапредметным, так как мы исходим из положения о том, что язык является средством познания и самовыражения).

Результатом на данном этапе является появление неадаптивной познавательной активности.

Целью рефлексивного этапа формирующего эксперимента было формирование потребности в проявлении неадаптивной познавательной активности, появления новой нормы, через преодоление проблемы шаблонности деятельности.

На данном этапе продолжалась работа, как и на основном этапе, но обучающиеся, которые часто проявляли неадаптивную познавательную активность при выполнении заданий, получили возможность самостоятельно выстраивать свой образовательный маршрут на уроке, так как для них это стало потребностью, в противном случае на уроке они стали выражать учебную скуку.

С данными обучающимися был проложен маршрут на четверть с помощью методики картирования. Зная тему своего занятия, они сами выстраивали учебный материал для изучения с помощью имеющихся пособий и сети Интернет. Изучаемые ими темы соответствовали темам, прописанным в программе образовательного учреждения. Своими достижениями они делились со своими одноклассниками, создавая для них обучающие тесты, представляя свои проекты (например, была разработана модель новейших вооружения и гаджетов для современной российской армии), предлагая свои художественные тексты (например, один из обучающихся написал свой рассказ о средневековых рыцарях, после прочтения произведения В. Скотта «Айвенго»).

Наиболее значительные изменения произошли в уровне познавательной активности, а именно, увеличилось количество обучающихся со средним высоким уровнем на 30%. В тоже время, уменьшилось количество обучающихся с низким уровнем познавательной активности показатель низкой познавательной активности (20%), зафиксированный в начале работы, после эксперимента стал составлять (8%). Незначительно выросло количество обучающихся с высоким уровнем познавательной активности.

Количество обучающихся готовых к неадаптивной познавательной активности выросло с 28% до 52%. Приведенные данные коррелируют с количеством обучающихся с высоким уровнем и средне высоким уровнем познавательной активности, что ещё раз подтверждает тот факт, что познавательная активность является условием, необходимым для развития неадаптивной познавательной активности.

Наличие позитивных сдвигов в развитии неадаптивной познавательной активности обучающихся свидетельствует о перспективности использования игрофикации в обучении.

Список литературы

1. Werbach К. Gamification // Coursera [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://class.coursera.org/gamification-002/lecture>