

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра методологии образования

**Управление геймификацией воспитательного процесса в целях
сплочения подросткового коллектива**

АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 2 курса 223 группы
направления 44.04.01 Педагогическое образование,
профиль подготовки «Управление образовательными организациями»
факультета психолого-педагогического и специального образования

Гигаури Нато Хвичаевны

Научный руководитель
доктор пед. наук, профессор _____ . 2024 г. Е.А. Александрова
подпись дата

Зав. кафедрой
доктор пед. наук, профессор _____ . 2024 г. Е.А. Александрова
подпись дата

2024 год

ВВЕДЕНИЕ

Одной из главных задач педагогики является формирование личности подростка, его ценностных ориентаций, мировоззрения и социальной ответственности. Важно, чтобы подростки получили не только знания, но и навыки, которые помогут им стать успешными и счастливыми людьми в будущем. Исследование процесса воспитания подростков в современной педагогике помогает выявить проблемы, с которыми сталкиваются взрослеющие дети, и найти эффективные пути их решения. Это может быть связано с проблемами взаимоотношений с родителями, друзьями, учителями, а также с проблемами самооценки, адаптации к новым условиям, выбором профессии и т.д.

Кроме того, исследования в области воспитания в современной педагогике помогают разработать новые методики и подходы к взаимодействию педагогов и родителей с подростками которые будут более эффективными и адаптированными к современным условиям. Это может быть связано с использованием новых технологий, игровых методик, проектной деятельности и т.д. Одна из таких технологий – геймификация, управляя которой можно эффективно достигать воспитательных целей в работе с подрастающим поколением.

Вышесказанное позволяет обосновать актуальность и важность темы дипломной работы.

Объект исследования – воспитательный процесс в образовательной организации.

Предмет исследования – управление геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива.

Цель работы – изучить возможности управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива.

Гипотеза исследования – сплочение подросткового коллектива будет протекать более интенсивно, если воспитательный процесс основан на геймификации.

В связи с этим были определены следующие задачи работы:

1. выявить способы организации воспитательной деятельности в средней школе;
2. определить значение геймификации для сплочения подросткового коллектива;
3. разработать и экспериментально проверить модель управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива.

Методы исследования: анализ, синтез, обобщение литературных источников по проблеме исследования, педагогический эксперимент.

Методологической и теоретической базой исследования стали труды Л. С. Выготского, А. С. Макаренко, С. Л. Рубинштейна, К. Д. Ушинского, А. Марцевского, А. А. Вербицкого и других.

Материал исследования – набор игр, направленных на сплочение учащихся подросткового возраста.

Научная новизна данного исследования заключается в выявлении эффективных способов управления геймификацией воспитательного процесса с целью сплочения коллектива детей подросткового возраста.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что результаты исследования вносят вклад в изучение управления геймификацией воспитательных процессов.

Практическая ценность работы заключается в том, что разработанный набор игр может использоваться на классных часах, уроках и внеурочной деятельности в школе.

Структуру работы составляют введение, теоретическая глава, практическая глава, заключение, список использованных источников.

Во введении обосновывается выбор темы исследования, подчеркивается её актуальность, ставятся цели и задачи, раскрываются методы работы, определяется научная новизна исследования, практическая и теоретическая значимость работы.

В первой главе выпускной квалификационной работы рассматриваются понятия воспитания, формы реализации воспитания, особенности подросткового коллектива, управление воспитательным процессом, геймификация.

Во второй главе проводилась проверка эффективности модели управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива, в результате которой после проведения 15 занятий (классных часов) были увеличены показатели сплоченности коллектива.

В заключении подводится итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

Список использованных источников состоит из 50 наименований.

Основное содержание работы.

В 1 главе «Теоретические основы управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива» рассматриваются основные теоретические понятия работы: воспитание, воспитание подростка, воспитательный процесс, формы воспитательной работы, методика воспитания, воспитательный коллектив, геймификация (игра).

Воспитание – это целенаправленный процесс, которые организует и реализует педагог. Сущность данного процесса состоит в формировании и развитии личности ребенка, для его последующей социализации в обществе.

Еще одним распространенным определением воспитания является понимание данного понятия, как управления процессом развития личности посредством создания благоприятных для этого условий.

Воспитание подростка – это целенаправленный процесс передачи воспитаннику знаний и умений, которые потребуются для успешной социализации и самостоятельности.

Воспитательная работа осуществляется через использование различных форм и методов воспитательной деятельности.

Формы воспитательной работы – это способы организации определенного воспитательного процесса, благодаря которому сочетаются цели, задачи, принципы, методы и приемы воспитания.

Существуют различные классификации форм воспитательной деятельности. Так, например, одной из классификаций является классификация Е.В. Титовой: мероприятия, дела, игра.

Воспитательный коллектив – это объединение учеников, в котором функционируют органы самоуправления, межличностные отношения при этом характеризуются высоким уровнем организованности, ответственности и общим стремлением к успеху.

Отношения в коллективе в подростковом возрасте зависят не только от самих учеников и тех, с кем они взаимодействуют, но и от общественных явлений, происходящих в мире.

Появляются новые подходы, основанные на игровых и информационных технологиях. Одной из таких технологий является геймификация. Игра – это возможность понять действительность жизни.

Для нашего исследования роль играют такие игровые технологии как деловые, дидактические, интерактивные, ролевые, подвижные игры.

Воспитательный процесс может рассматриваться как управление развитием личности, с использованием условий, благоприятных для формирования определенных навыков социального взаимодействия.

Нами была разработана модель управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива, которая была представлена в виде таблицы.

Во 2 главе «Экспериментальная работа по проверке эффективности модели управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива» проводились эксперименты по проверке эффективности предложенной модели. На констатирующем этапе, с помощью проведения социометрии, было выявлено, что учащиеся 8 класса имеют низкий коэффициент сплоченности. В связи с этим, на формирующем

этапе была разработана программа из 45 игр, проводимых во время классного часа. В процессе участия ученики высказывали свое мнение касательно тех или иных игр, выражали свою заинтересованность.

На контрольном этапе эксперимента была проведена повторная социометрия, которая показала, что коэффициент сплоченности в классе повысился, что говорит об эффективности разработанной программы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В подростковом возрасте происходят бурные изменения не только в физическом и физиологическом планах, но и в личностном, а именно имеют место развитие самосознания, самооценки, побудительной сферы, возникает чувство взрослости, желание самоутвердиться.

Для подростка ведущей деятельностью является интимно-личностное общение со сверстниками, поэтому для них особенно значимым становится социометрический статус.

К основным психологическим особенностям подростков можно отнести следующие: повышенная чувствительность к оценке посторонних; предельная самонадеянность и категоричные суждения по отношению к окружающим; противоречивость поведения: застенчивость сменяется развязностью, показная независимость граничит с ранимостью; эмоциональная неустойчивость и резкие колебания настроения; борьба с общепринятыми правилами и распространенными идеалами.

В связи с возрастными особенностями подростков эффективным инструментом их воспитания является геймификация (игрофикация) – тренд использования игровых механизмов в неигровом контексте, то есть процесс, когда элементы игры используют для достижения реальных целей. В воспитательном процессе геймификация может использоваться как для повышения мотивации к учению, так и для поддержки различных аспектов развития подростков. Использование геймификации в воспитательном процессе дает возможность создать позитивную обстановку, а также улучшить психологический климат в коллективе. Применение геймификации также

может оказывать положительное влияние на развитие социальных навыков учеников, так как в большинстве игр необходимо работать в группе, распределять роли и выполнять различные задачи. Это позволяет развивать у подростков коммуникативные навыки, толерантность и умение работать в коллективе.

В выпускной квалификационной работе была представлена деятельность по увеличению эффективности управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива.

Были представлены различные трактовки понятия воспитания; изучение процесса воспитания подростков как целенаправленной передачи подростку знаний и умений, необходимых для успешной социализации личности; рассмотрена сущность процесса воспитания; цель воспитания; понятие воспитательного процесса; рассмотрены различные формы воспитательной работы; сущность методики воспитания; значение использования геймификации для сплочения подросткового коллектива; виды геймификации; разработана модель управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива, представленная в виде таблицы.

В процессе исследования были выявлены способы управления организацией воспитательной работы в средней школе. Они были поделены на индивидуальные, групповые и коллективные. Индивидуальные формы работы представляют собой беседы, душевные разговоры, консультации. Групповые представлены советом дел, кружками, творческими группами. Коллективные состоят из конкурсов, спектаклей, концертов и многих других. В процессе работы нами были использованы, в частности, коллективные и групповые формы работы.

Был определен высокий уровень значения геймификации для сплочения подросткового коллектива, так как именно в процессе игры учащиеся смогли лучше узнать друг друга, научились работать в команде, прислушиваться и поддерживать друг друга.

Была также разработана и проверена модель управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива. Для этого исследование проводилось в несколько этапов – констатирующий, формирующий и контрольный эксперименты.

Целью эмпирического исследования было изучение эффективности управления геймификацией воспитательного процесса в целях сплочения подросткового коллектива. Для изучения сплоченности коллектива использована методика социометрия, которая проводилась на констатирующем и контрольном этапах эксперимента.

Социометрия – это метод исследования социальных связей в группе, который позволяет выявить статусы и роли участников группы, а также оценить качество взаимоотношений между ними.

По результатам констатирующего этапа сделан вывод, что в целом оценка внутригрупповых отношений может быть дана на довольно хорошем уровне, тем не менее, необходима коррекционная работа в целях выяснения причин отвержения, изоляции, для нормализации системы отношений в классе и увеличения сплоченности.

Для этого мы составили программу с целью увеличить сплоченность подросткового коллектива через управление геймификацией воспитательного процесса. Программа включала в себя 45 игр на 15 занятий. Были проведены такие игры как «Доска воспоминаний», «А что ты видишь?», «Мы команда», «Зеркала», «Фотоаппарат и другие».

«Зеркала» – дети строятся на площадке в линию, перед ними встает один из участников, который будет выполнять функцию «немного зеркала», лицом к нему встанет «говорящее зеркало». Роль «немного зеркала» объяснить через мимику и жесты описать человека, который к нему подошел, а «говорящего зеркала» угадать, кого описывают. Реакция ребят на игру была положительная, они смогли почувствовать себя на месте другого человека, понять его и принять.

«Фотоаппарат» – детей поделили на пары, один фотограф, второй – фотоаппарат. Второй ученик должен был закрыть глаза, а первый подвести его к любому месту и «сделать снимок». В то время как делается фотография, второй ученик на мгновение открывает глаза, а затем должен угадать куда его привели. После детей сажают в круг и обсуждают что произошло.

«Мы – команда» – ученики образуют круг, им дается задача: «Представьте, что вы стали врачами и вам нужно срочно спасти человека. Но спасти можно только одного. Кто же это будет? Ваша задача решить, кого спасать». При этом группе дается время на обсуждение (30-40 минут), после чего группа называет и обосновывает свое решение.

На контрольном этапе провели повторную диагностику подростков группы чтобы отследить динамику сплоченности коллектива после проведения программы и сделать выводы об эффективности или неэффективности её проведения.

В завершение сделан вывод, что через управление геймификацией воспитательного процесса возможно эффективно увеличить сплоченность подросткового коллектива.

Таким образом, в данном исследовании геймификация, как метод управления воспитательным процессом в целях сплочения подросткового коллектива, оказалась эффективной.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Акчелов, Е. О., Галанина Е. В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. №1 (32). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novyy-podhod-k-geymifikatsii-v-obrazovanii> (дата обращения: 27.05.2023)
2. Алексеев А. О., Алексеева И. Е., Спирина В. С. Применение Ситуационного центра имитационных деловых игр в образовании // Информационные и математические технологии в науке и управлении. 2017. №3 (7). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primeneniye-situatsionnogo-tsentra-imitatsionnyh-delovyh-igr-v-obrazovanii> (дата обращения: 02.06.2024).

3. Амосова, О.С. Генезис понятий «воспитание», «обучение» и «образование» / О.С. Амосова // Образование: традиции и инновации. – 2021. – № 3 (34). – С. 27-38.
4. Андреева Г.М. Социальная психология: учеб. пособие. – М.: АСТ: «Астрель», 2012. – 156 с.
5. Арсалиев Ш. М. Воспитательный процесс в современном образовательном пространстве: проблемы и перспективы // НАУ. 2015. №9-1 (14). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vospitatelnyy-protsess-v-sovremennom-obrazovatelnom-prostranstve-problemy-i-perspektivy> (дата обращения: 23.05.2024).
6. Байбородова Л.В. Воспитательная деятельность: Учебник / Л.В. Байбородова, М.И.Рожков – Москва: КНОРУС, 2022. – 402 с. – (Бакалавриат). ISBN 978-5-406-06404-7
7. Битинас Б.П., Катаева Л.И. Педагогическая диагностика: сущность, функции, перспективы / Б.П. Битинас, Л.И. Катаева. – Текст: непосредственный // Педагогика. – 1993. – № 2. – С.10–15
8. Божович, Л.И. Проблемы формирования личности: Избранные психологические труды / Л.И. Божович; под ред. Д.И. Фельдштейна. – М.: Институт практической психологии, 1996. – 352 с.
9. Булуева Ш.И., Магомедова П.К. Организация воспитательного процесса в системе профессионального образования // МНКО. 2018. №6 (73). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-vospitatelnogo-protsessa-v-sisteme-professionalnogo-obrazovaniya> (дата обращения: 21.05.2024).
10. Быстрова Н. В., Бакулина Н. А., Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 09.05.2024).
11. Вербицкий А.А. Парадоксы реформирования образования // Вестник Воронежского государственного технического университета. 2012. Том 8. № 10.2. С. 4–7.

12. Воропаев М. И. Стратегия развития школы // Народное образование. 2013. № 7. С.117–121.
13. Воспитание в современной школе: от программы к действиям. Методическое пособие / П. В. Степанов, Н. Л. Селиванова, В. В. Круглов [и др.]; под ред. П. В. Степанова. – Москва: ФГБНУ «ИСРО РАО», 2020. – 119 с.
14. Выготский Л.С. Собрание сочинений: В 6-ти тт. Т. 2. Проблемы общей психологии. – М.: Педагогика, 2009. – 504 с.
15. Газман О. С. Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогики к педагогике свободы. – М.: МИРОС, 2002. – 296 с.
16. Гасанова, Д.И. Семья и школа в нравственном воспитании подростков: монография / Д.И. Гасанова, З.М. Баджаева. – Саратов: Вузовское образование, 2014. – 129 с.
17. Дедушевская, А.Н. Воспитание подростков в образовательной организации / А.Н. Дедушевская // Вестник социально-гуманитарного образования и науки. – 2020. – № 3. – С. 21-28.
18. Демакова И. В. Гуманитарные критерии оценки воспитательной деятельности общеобразовательной школы // Воспитательная работа в школе. 2013. № 2. С.91-98.
19. Емельянова Т. В., Медяник Г. А. Игровые технологии в образовании / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник – Тольятти: Изд-во ТГУ, 2015. –87 с.
20. Командный менеджмент в структуре подготовки педагогических и управленческих кадров / Д.А. Кудрявцева, О.П. Осипова, Е.В. Савенкова, О.А. Шклярова. – 2022. – Т. 14, № 3(57). – С. 68–80.
21. Кононова, О. В. Проектирование информационно-обучающей веб-среды с элементами геймификации. Вопросы организации текстового и игрового контента: учебное пособие / О. В. Кононова. – СПб.: НИУ ИТМО, 2017. – 70 с.
22. Крикунов Г. А. Подвижные игры в образовательном процессе // E-Scio. 2020. №11 (50). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/podvizhnye-igry-v-obrazovatelnom-protssesse> (дата обращения: 02.06.2024).

23. Макаренко А. С. Сочинения: В 8-ми т. Т. 7. / А. С. Макаренко. –М.: Педагогика, 1986. – 440 с.
24. Мельник А. О. Сущность понятия «дидактические игры» и роль дидактических игр в процессе обучения // Интерактивная наука. 2022. №6 (71). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-ponyatiya-didakticheskikh-igr-i-rol-didakticheskikh-igr-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения: 02.06.2024).
25. Методика воспитательной работы: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. В. А. Сластенина. М.: «Академия», 2009. 160 с.
26. Мустафаева Д. Ш. Использование ролевой игры в подготовке бакалавров педагогического образования // Ученые записки университета Лесгафта. 2015. №6 (124). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-rolevoy-igry-v-podgotovke-bakalavrov-pedagogicheskogo-obrazovaniya> (дата обращения: 02.06.2024).
27. Подласый И. П. Педагогика: Новый курс: учеб. для студ. высш. учеб. заведений: в 2 кн. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. - Кн. 2: Процесс воспитания. – 256 с.
28. Поляков, С.Д. Основы педагогическо-психологической теории социального воспитания / С. Д. Поляков // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. 2016. – Т. 5. – № 3. – С. 260–269.
29. Пряничникова Я. Д., Калинина Т. В. Психологические особенности формирования коллективных отношений детей подросткового возраста // Образовательный процесс. 2018. №4 (6). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-formirovaniya-kollektivnyh-otnosheniy-detey-podrostkovogo-vozrasta> (дата обращения: 27.05.2024).
30. Рожков М. И., Байбородова Л. В. Организация воспитательного процесса в школе: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений. -М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. -- 256 с.

31. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва, 1946. – 589 с.
32. Соболева Е. В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. 2017. № 4. С. 7-25. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-obuchayuschih-programm-na-igrovyyh-platformah-dlya-povysheniya-effektivnosti-obrazovaniya> (дата обращения: 06.05.2024)
33. Серых Е.М. Интерактивные игры как средство повышения познавательной активности дошкольников // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2016. №48. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnyie-igry-kak-sredstvo-povysheniya-roznavatelnoy-aktivnosti-doshkolnikov> (дата обращения: 02.06.2024).
34. Социальная педагогика / Под общ. ред. В.С. Торохтия. – М.: Юрайт, 2020. – 451 с.
35. Степанова Е. Н. Технология моделирования и построения воспитательной системы образовательного учреждения // Воспитание школьников. 2012. № 7. С.2–4. № 8.С.2–8
36. Титова Е. В. Если знать, как действовать / Е. В. Титова – М.: Просвещение, 1993. – С. 103.
37. Толстых, Н.Н. Психология подросткового возраста / Н.Н. Толстых, А.М. Прихожан – М.: Юрайт, 2019. – 406 с.
38. Уракова Е.А., Быстрова Н.В., Грашина П.А. Сущность проектного подхода в профессиональном образовании // Проблемы современного педагогического образования. 2020. – № 69-4. – С. 276-278.
39. Усков В. М. Воспитательная система в управлении процессом развития личности // Совершенствование профессиональной и физической подготовки курсантов, слушателей образовательных организаций и сотрудников силовых ведомств: материалы междунар. научн.-практич. конф. – Иркутск: ФГКОУ ВПО ВСИ МВД России, 2014. – 458 с.

40. Ушинский, К. Д. Собрание сочинений. В 11 т. Т. 8 / К. Д. Ушинский. – Москва, 1950. – 432 с
41. Фельдштейн Д.И. Психология современного подростка / Д.И. Фельдштейн – М.: Педагогика-Пресс, 2009. – 243 с.
42. Халкузиева Д.Б. Использование социометрии, проективных методов в психодиагностике межличностных отношений // Экономика и социум. 2023. №12 (115) -1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sotsiometrii-proektivnyh-metodov-v-psihodiagnostike-mezhlichnostnyh-otnosheniy> (дата обращения: 21.05.2024).
43. Чилюгин В.Р. Методика обучения иностранному языку / В.Р. Чилюгин. – СПб.: Аспект-пресс, 2014. – 490 с.
44. Шукурова М.А. Формы и методы организации воспитательно работы в классе // Экономика и социум. 2022. №9 (100). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formy-i-metody-organizatsii-vospitatelnoy-raboty-v-klasse> (дата обращения: 27.05.2024).
45. Щуркова Н. Е. Новое воспитание / Н. Е. Щуркова – М.: Педагогическое общество России, 2000. - 132 с.
46. Эриксон, Э. Детство и общество / Э. Эриксон. – С.Пб.: Ленато, АСТ, Фонд «Университетская книга», 1996. – 592 с
47. Burns R. В Self-concept development and education / R. В. Burns. –New York, 1982. – 441.
48. Marczewski, A. Gamification: a simple introduction / A. Marczewski. – New York, 2013. – 288 p.
49. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1 // On the Horizon. - 2001. - V. 9 - № 5. - P. 1-6
50. Rawls J. Theory of Justice. Novosibirsk, State University Publ., 1995, 500 p.