

Технопарк НГПУ: вперед к успеху

Авторы: Алина Кириенко, Александр Терентьев, Евгений Гришуков

Технопарк универсальных педагогических компетенций НГПУ с каждым месяцем своего существования становится все более востребованным. Растет количество проводимых здесь занятий и их разнообразие, постоянными гостями являются не только студенты, но и школьники, в особенности ученики психолого-педагогических классов Новосибирска.

Школьники – включаются в профессию

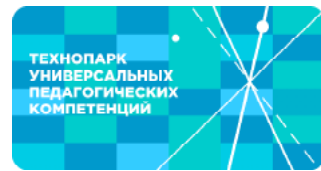
С октября 2022 года в НГПУ реализуется уникальный профориентационный проект «Включатель» – ежемесячные встречи с учениками психолого-педагогических классов, на которых обсуждаются новейшие темы современной педагогики. Автор проекта – заведующий кафедрой педагогики и психологии детского отдыха ИНО НГПУ Елена Владимировна Богданова – утверждает: современные педагоги – это не только учителя-предметники в классическом смысле, но и цифровые педагоги, игропедагоги, модераторы и т.д. Каждая встреча проекта «Включатель» позволяет школьникам, которые хотели бы связать свою жизнь с профессией учителя, увидеть это многообразие.



В феврале участники встречи рассмотрели специфику педагогической игрофикации и профессии игропедагога, а еще познакомиться с авторскими играми победителей педагогического эдутона «Онлайн как офлайн», посвященными 130-летию города Новосибирска.



При изучении мартовской темы «Личный бренд подростка: точка сборки» школьники пытались вытащить свои сильные стороны, понять, каким образом и с помощью чего можно позиционировать себя, как через позиционирование можно найти единомышленников.



Александр Александрович Макеев, проректор по учебной работе:

– Проект «Включатель» помогает школьникам развить мягкие навыки и культуру общения, получить углубленную предметную подготовку, к тому же мы проводим для учеников психолого-педагогических классов летнюю и зимнюю школы по подготовке к ЕГЭ и ОГЭ. И несомненно, это очень хорошая профориентационная работа.

Студенты – поднимаются к вершинам

1 марта для студентов НГПУ был запущен проект успешного профессионального старта «Ступеньки». Проект призван помочь студентам разработать и построить собственную профессиональную стратегию, осмыслить свою миссию в обучении будущего поколения, выявить профессиональные возможности и ограничения, а также быть в контексте текущих образовательных трендов.

Основные блоки «Ступенек»

Студенчество как конструктор. Участники проекта создают свою историю успеха, осмысливая план своих действий, выделяя главное и убирая лишнее.

Работа с платформой «Россия – страна возможностей». Студенты выбирают понравившийся проект из линейки федеральных, после продумывают и прописывают дорожную карту успешного в нем участия.

Работа с наставником. Начинается работа в составе смешанных проектных команд под руководством наставника – действующего педагога. Совместными усилиями создается проект, оформляется грантовая заявка, происходит реализация.



Елена Владимировна Богданова, заведующий кафедрой педагогики и психологии детского отдыха ИНО НГПУ, инициатор проекта:

– Придумывать интересные форматы, соединять несоединимое, оптимизировать собственные ресурсы, геймифицировать собственную деятельность – все это про «Ступеньки». Проект поможет студентам заявить о себе, сформировать траекторию собственного успеха и успешно начать свою деятельность, поднимаясь по карьерной лестнице вверх.

КИБЕРСПОРТ - ТОЛЬКО В НГПУ

Автор: Евгений Гришуков

Лаборатория «Геймификация» вызывает большой интерес не только в студенческой среде, но и в педагогическом сообществе. НГПУ – единственный педвуз в стране, который открыл на базе своего технопарка направление геймификации и стал площадкой для развития киберспортивных талантов. Увлеченных игровой индустрией студентов объединил клуб NSPU.Esports, у которого уже больше сотни действующих игроков и десятки достижений. В планах – стать главным студенческим клубом по киберспорту в регионе.

В 2016 году Министерство спорта Российской Федерации официально включило киберспорт в список спортивных дисциплин. Более того, с конца 2010-х годов серьезно обсуждается введение компьютерного спорта в программу Олимпийских игр. Интерес к необычным соревнованиям объясняется тем, что они популярны, а сама сфера имеет внушительное финансирование.

С появлением технопарка в НГПУ появился фундамент для киберспортивного клуба. Его первоочередная задача – консолидировать десятки студенческих команд по различным кибердисциплинам: Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, League of Legends, Valorant, Hearthstone, StarCraft 2, Clash Royale, FIFA, Mortal Kombat и др. Лаборатория «Геймификация» стала площадкой для проведения тренировок, внутривузовских соревнований и турниров. В распоряжении геймеров производительные ПК с игровыми широкоугольными мониторами, PlayStation 5, геймпады и большая интерактивная панель.

В рамках сетевого взаимодействия NSPU.Esports начал сотрудничество с компьютерными клубами Новосибирска, завел профессиональные контакты с новосибирским отделением Федерации компьютерного спорта России. За два года киберспортсмены НГПУ хорошо показали себя на региональных и всероссийских соревнованиях, стали финалистами регионального этапа Российской национальной премии «Студент года» в номинации «Киберспортивный клуб года», участвовали в турнирах, организованных вузами Новосибирска, Москвы, Томска, Екатеринбурга, Челябинска и др. Кураторы активно проходят курсы повышения квалификации – семеро участников клуба прошли обучение и сдали экзамен на звание спортивного судьи 3 категории.

- Региональный этап Всероссийской киберспортивной студенческой лиги – 5 место.
- Фестиваль образовательного киберспорта – 5 место.
- Новосибирская лига Quazar.GG: топ-3 по League of Legends, топ-16 по Dota 2, топ-16 по Counter-Strike: Global Offensive.

В декабре 2022 года клуб организовал кибертурнир по дисциплине Mortal Kombat 11. Турнир посетили 80 человек, приняла участие – 32. Была разработана турнирная сетка, которая транслировалась в прямом эфире на сервисе Challonge.

У ребят большие планы на развитие киберспортивного бренда НГПУ. NSPU.Esports ставит перед собой задачу организации Киберспортивной педагогической ассоциации (КПА), которая объединит киберспортивные сообщества всех педвузов страны. В ближайшей перспективе участники клуба готовят соревнования по фиджитал-спорту, где каждая из дисциплин совмещает в себе концепцию physical + digital, то есть объединяет классический спорт и киберспорт или VR/AR-технологии.

Даниил Кутько, куратор киберспортивного клуба «NSPU.Esports», студент ИФМИТО НГПУ:

– Уверен, что приобретенные здесь навыки и компетенции станут отличным подспорьем нашей будущей педагогической деятельности. Игра – это прекрасный образовательный инструмент. Киберспорт в России будет поддерживаться и развиваться во всех отраслях. Мы стремимся стать лучшими в Новосибирской области не только по уровню игры, но и по организации киберспортивных мероприятий. Моя задача – создать команду, которая будет повышать имидж и интерес к киберспорту. Приглашаем всех желающих присоединиться к команде или же просто следить за нашими успехами!

Контакты NSPU.Esports

vk.com/nspu.esports
+7 (913) 104 22 33

